

KAWAI

Z 1000

Clavier Numérique

Manuel d'utilisation

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 contactez 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, attenant 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.

Merci d'avoir acheté le Clavier Z1000 de KAWAI. Depuis quelques années, les développements technologiques des claviers électroniques ont été fulgurants. À travers ces développements rapides, Kawai s'est fixé trois objectifs pour répondre aux besoins de ses clients: la performance, l'universalité et la facilité d'opération. Pour ce qui est de la performance, nous avons choisis de munir le Z1000 de l'architecture la plus récente, connue sous le vocable de processeur RISC, qui est le système d'exploitation de base de l'instrument. 200 sons d'instruments et 120 styles sont ainsi accessibles.

Les sections de séquenceur, de mélangeur et d'effets font du Z1000, un outil de production musicale homogène ne demandant aucun autre appareil musical périphérique. La mémoire de registrations très avancée permet de rappeler les ajustements de performance en temps réel. En ce qui concerne l'universalité, les sous-structures furent établies avec le Standard Général MIDI pour procurer des formats différents, offrant de vastes capacités de communications pour l'échange de chansons entre différents appareils. Prévoyant le futur, Kawai a conçu le Z1000, en permettant l'accès aux styles des autres manufacturiers, grâce à un procédé de conversion compréhensif. Nous avons aussi ouvert la porte à d'innombrables possibilités se rapportant aux accompagnements automatiques, une librairie musicale de styles d'expansion et avons augmentés les opportunités créatives. Nous avons concertés nos efforts pour rendre la structure très complexe des fonctions et des possibilités sonores en un outil de

travail simplifié ayant une structure transparente. Le Z1000 a été créé pour servir d'outil de soutien à votre plan de travail musical. Le côté technique est donc secondaire. Vous réaliserez rapidement qu'en travaillant avec le Z1000, vous n'avez pas à traduire vos objectifs musicaux en procédures techniques avant de faire de la musique. Prenez le temps de connaître votre clavier - même avec une connaissance minime, vous obtiendrez des résultats musicaux impressionnants. Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir et de succès à mettre en pratique vos idées musicales en utilisant le Z1000.

MESURES DE SÉCURITÉ IMPORTANTES

2

Les instructions concernant l'utilisation contiennent des informations importantes qui vous permettront d'utiliser les nombreuses fonctions de l'appareil au maximum. Veuillez s'il vous plaît, lire et observer toutes les mesures de sécurité et les instructions d'utilisation avant de vous servir de l'appareil pour la première fois. Ces instructions sur l'utilisation doivent être conservées pour références futures.

A. Générales**1. Humidité/Court-Circuit**

- Ne pas utiliser cet instrument si vos mains sont trempées ou humides, car vous risquez de provoquer des chocs électriques ou dommages.
- Tenir les objets étrangers à l'écart de l'instrument. Ne pas insérer d'objets dans les ouvertures de l'appareil, car ces objets pourrait toucher aux composantes à haut-voltages ou aux pièces causant des courts-circuits, pouvant occasionner un incendie, des chocs électriques ou d'autres accidents.
- Tenir tous liquides loin de l'appareil. Ne pas renverser de liquides sur l'instrument et ne pas utiliser ou entreposer l'appareil près de l'eau ou dans un environnement humide, tel qu'une salle de bain, une cuisine, une chambre de lavage, un sous-sol ou près d'une piscine, etc.

2. Dommages reliés au Volume

Quand vous utilisez ce clavier en le branchant à des haut-parleurs ou à des écouteurs, le niveau sonore peut générer assez de puissance pour occasionner des dommages auditifs permanents.

Ne pas utiliser cet instrument pendant de longues périodes à volume élevé, surtout si vous utilisez des casques d'écoutes ou des écouteurs. Si vous remarquez toute détérioration de l'ouïe, ou si vous entendez des sons de clochettes, consultez un médecin immédiatement.

3. Température/Environnement/Manutention

- Protégez l'instrument des rayons directs du soleil et des chocs violents (surtout durant le déménagement ou le transport), ne le laissez pas dans des endroits pouvant atteindre des températures élevées tel que dans une automobile et évitez de l'utiliser dans des endroits excessivement humides ou poussiéreux.

- Gardez l'instrument à l'écart des endroits très secs et chauds (près d'appareils électriques chauffants).
- Protégez votre clavier contre les chocs violents et les vibrations.
- Assurez-vous de baisser complètement le volume de tous les instruments avant de le brancher ou de le débrancher à un autre instrument (tel qu'une guitare électrique ou un deuxième clavier).

4. Accessoires

- Ne pas installer ce clavier sur une surface inégale ou instable (comme un chariot à roulettes, un support, un piédestal, un chariot ou une table). Le Z1000 pourrait tomber causant des blessures sérieuses aux personnes et au produit. Utilisez un support recommandé par Kawai seulement, ou vendu avec l'instrument. Si l'instrument ne fonctionne pas normalement suite aux cas mentionnés précédemment, confiez les réparations à un technicien autorisé par Kawai.

B. Réparations

- **AVERTISSEMENT** - ne tentez pas de réparer ou d'entretenir le clavier vous-même. Ne démontez pas ou n'essayez pas de modifier le produit. En ouvrant ou en enlevant les couvercles, vous pouvez vous exposer à des voltages dangereux. Tout entretien doit être exécuté par des techniciens qualifiés.
- Débranchez le produit et le cordon d'alimentation CA de la prise murale immédiatement et consultez un technicien qualifié dans les circonstances suivantes:

- A) Quand le cordon d'alimentation ou la fiche de branchement ont été endommagés.
- B) Si vous avez renversé du liquide, ou qu'un objet étranger s'est introduit dans l'instrument.
- C) Quand le clavier a été exposé à la pluie ou la moisissure (humidité excessive).
- D) Si toutes les instructions d'opération ont été observées correctement et que l'instrument ne fonctionne pas normalement, assurez-vous d'ajuster seulement les contrôles qui sont décrits dans les instructions, car des ajustements inadéquats peuvent occasionner des dommages résultant en réparations majeures.
- E) Quand le clavier a été échappé ou endommagé de quelques façons que ce soit.
- F) Quand le produit montre des signes de changement de performance importants -
l'instrument a besoin de réparations.

- Si des réparations sont requises, utilisez seulement les services d'un technicien autorisé par Kawai et seulement les pièces de remplacement recommandées par Kawai. L'utilisation de pièces incorrectes ou inadéquates peut causer un incendie, des chocs électriques ou d'autres dommages et blessures.

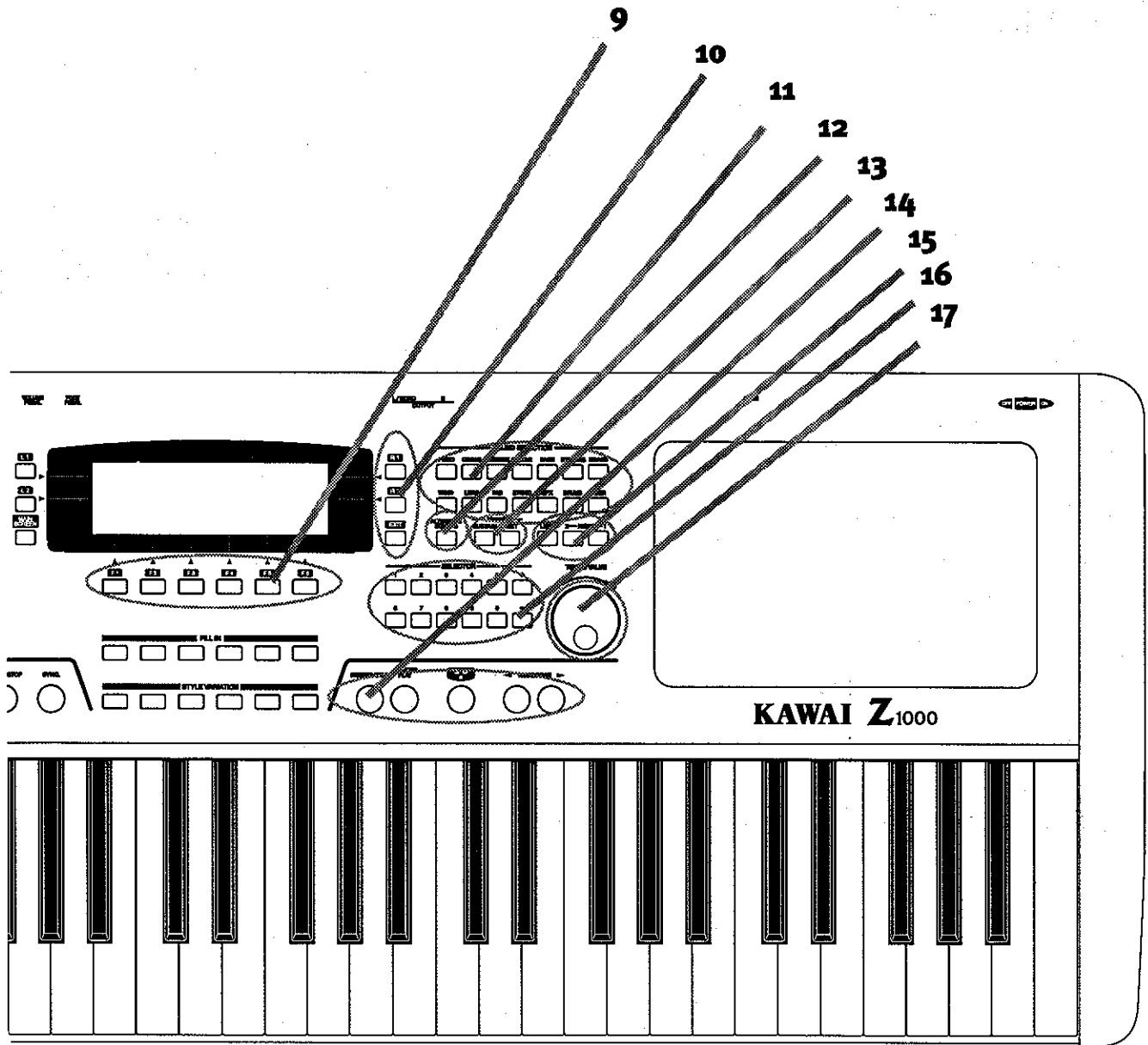
C. Alimentation

- Assurez-vous que le voltage CA local est conforme à celui indiqué sur la plaque de références.
- Si le clavier n'est pas utilisé pour une longue période, il est recommandé de débrancher la fiche de la prise murale CA pour prévenir les dommages pouvant être provoqués par les éclairs ou tout autre genre de survoltage.

- Les fils électriques (cordon d'alimentation), devraient être dirigés de façon à éviter qu'on puisse marcher sur ces fils ou qu'on puisse les coincer en déposant des objets sur ou contre ces fils, en apportant une attention particulière au cordon à la prise, aux prises de branchement du clavier et au point de sortie des cordons d'alimentation et des fils.

D. Nettoyage

- Débranchez le clavier de la prise CA avant d'effectuer le nettoyage du clavier. Ne pas utiliser de détergents liquides ou de nettoyeurs en aérosol. Utilisez un chiffon humide pour le nettoyage. (Nettoyez l'instrument avec un linge doux, un détergent très doux, et de l'eau tiède). Ne jamais utiliser de nettoyeurs abrasifs ou rugueux ou des dissolvants organiques, car ceux-ci peuvent endommager la finition du clavier en permanence.

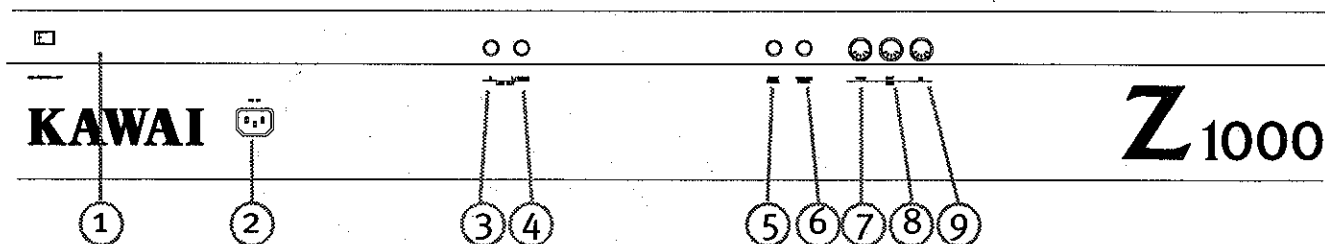


- 9 F-Button F1-6
- 10 R-Button R1 / R2 / Exit
- 11 Sound Selection
- 12 More Sounds
- 13 Sustain / Duet
- 14 Registration One-Two Play, 3D, Transpose

- 15 Left, Right 2 / 1
- 16 Selector, +/- Button
- 17 Dial (Cadran)

3 Pièces et Noms

Panneau Arrière



- 1 Power Switch (Interrupteur)
- 2 Prise de cordon d'alimentation
- 3 Prise Sortie Audio (Right)
- 4 Prise Sortie Audio (L/Mono)
- 5 Prise de pédale de volume

- 6 Prise de pédale au pied
- 7 Prise MIDI THRU
- 8 Prise MIDI OUT
- 9 Prise MIDI IN

Accessoires

Le Z1000 est expédié avec les items suivants:

- Un cordon d'Alimentation CA (1 pièce)

- Un Lutrín (1 pièce)

Utiliser pour tenir les partitions musicales.

Placer le lutrin dans les trous sur le panneau avant du clavier.

- **Style Convert Disk (Disquette de Conversion de Style) (1 pièce)**

Utilisez cette disquette pour convertir les data de style fait par ou pour les claviers des autres manufacturiers. (Voir page 83)

- **System Disk (Disquette Système) (1 pièce)**

Utilisez cette disquette pour installer le logiciel Système.

Il n'est *pas* nécessaire d'installer le Système à chaque fois que vous jouer le clavier. Utilisez cette disquette seulement quand le Z1000 vous le demande. (Voir page 122)

Certains accessoires sont vendus séparément par Kawai et rehausse la performance du Z1000.

- **F-1 Pédale (Interrupteur) au pied.**

Cette pédale est utilisée pour contrôler le sustain des sons avec le pied.

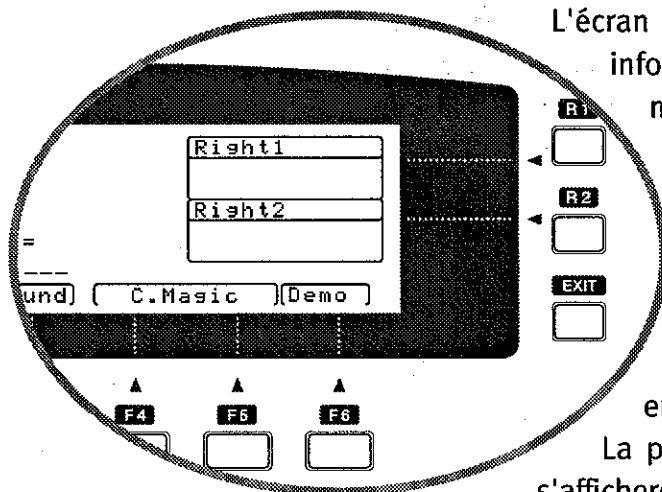
- **V-20X Pédale d'Expression**

Cette pédale est utilisée pour contrôler le niveau de volume avec le pied.

Veuillez s'il vous plaît, demander la disponibilité à votre concessionnaire Kawai local.

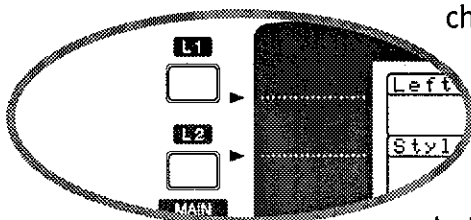
4 Opérations de Base

A. L'écran / Écran moniteur Multi-Fonctions



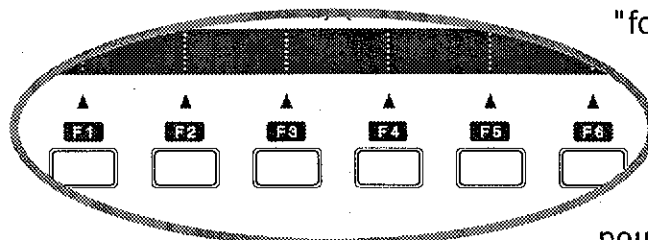
L'écran à cristaux liquides (LCD) fournit des informations variées, grâce à l'utilisation de menus de fonctions. Ces menus permettent à l'utilisateur de sélectionner les items désirés et d'en changer les valeurs. Les menus et les fonctions sont sélectionnés en utilisant les boutons situés le long des rebords du panneau. Utilisez le bouton le plus près en vous guidant par les lignes pointillées. La plupart des fonctions et items sélectionnés s'afficheront en surbrillance à l'écran.

L1, L2, R1, R2 Boutons Gauche/Droite Multi-Fonctions



Quatre boutons marqués L1, L2, R1, et R2 sont situés de chaque côté de l'écran et sont utilisés pour une sélection directe d'une source si des changements sont à effectuer. Ces boutons sont aussi utilisés pour déplacer la surbrillance de haut en bas dans un menu de sélection choisi.

F1 - F6 Boutons Multi-Fonctions

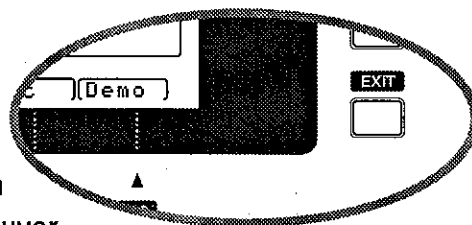


6 boutons portant l'indication F (abrégié pour "fonction") sont situés en dessous de l'écran. Utilisez ces boutons pour avoir accès à une fonction spécifique de menus d'items additionnels dans lesquels vous pouvez créer des ajustements.

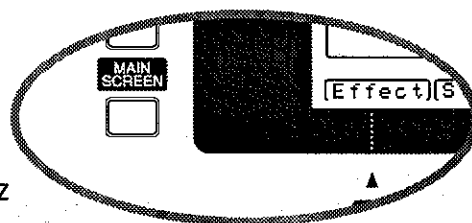
EXIT (Sortie)

Pour sortir d'une page de menu, appuyez sur le bouton EXIT situé en dessous de R2.

Cette opération vous ramènera au menu précédent; si un sous-menu est souvent appelé à l'écran, vous devrez appuyer sur le bouton plusieurs fois selon le nombre de branches de menu, pour pouvoir retourner aux fonctions initiales.

**MAIN SCREEN (Écran Principal)**

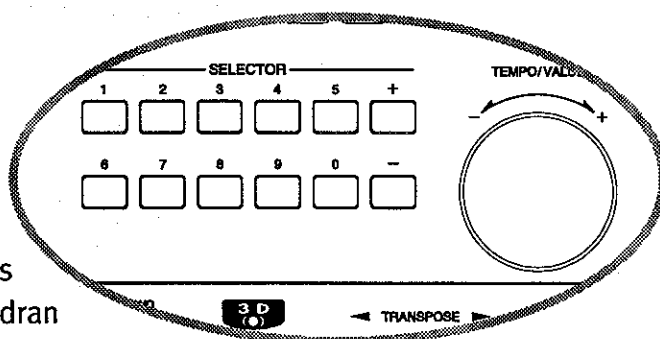
Le bouton MAIN SCREEN situé en dessous de L2, peut être utilisé pour raccourcir le retour à travers les sous-menus. En appuyant sur ce bouton, vous revenez directement aux fonctions du menu principal.

**B. ENTRÉE (Input)**

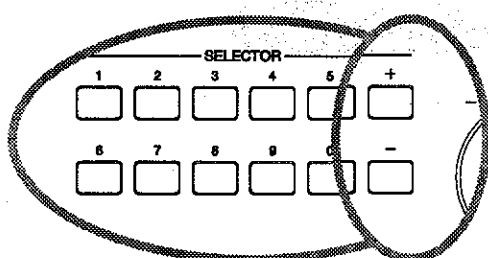
Après avoir sélectionné la fonction désirée, les ajustements peuvent être créés ou changés de plusieurs façons, 3 méthodes sont disponibles: en utilisant le cadran, en utilisant le clavier numérique chiffré, ou en utilisant les boutons "+" ou "-". Le clavier peut aussi être utilisé pour ajuster les valeurs contenues dans certains paramètres. Le choix de la méthode d'entrée dépend de la précision requise et de vos préférences routinières de travail avec le Z1000.

Cadran Multi-Fonctions

Quand aucune fonction n'a été choisie, le cadran multi-fonctions sert généralement de contrôle de tempo pour l'accompagnement et les opérations de séquenceur. Quand vous avez sélectionné une fonction d'édition, le cadran peut aussi servir à entrer des valeurs. L'item en surbrillance à l'écran, peut être ajusté à la valeur désirée en utilisant le cadran.



4 Opérations de Base



Sélecteur

La section des sélecteurs permet l'entrée directe d'une valeur en utilisant le clavier numérique chiffré ou les boutons "+" ou "-", changeant la valeur courante en étapes discrètes.

5 Démonstrations (Demos)

Les démonstrations incorporées sont incluses dans le but de vérifier de façon simple la qualité et la variété de sonorités du Z1000. Il y a deux genres de démonstrations: Song (Chanson) et Concert Magic. Il y a 5 chansons pré-réglées incluses dans la démonstration Song (Chanson) et 100 pièces musicales très connues en format Concert Magic. En appuyant sur le bouton DEMO (F6), vous pourrez choisir entre ces deux options et sélectionner la démonstration désirée à l'aide des boutons L.

SONG

- 1 SHOW TIME
- 2 CARLOS
- 3 COCKTAIL
- 4 UP TOWN
- 5 TECH. FOR TWO

CONCERT MAGIC

- 1 CHILDREN'S
- 2 FOLK
- 3 HYMS & XMAS
- 4 OCCASIONS
- 5 INT'L
- 6 CLASSICAL

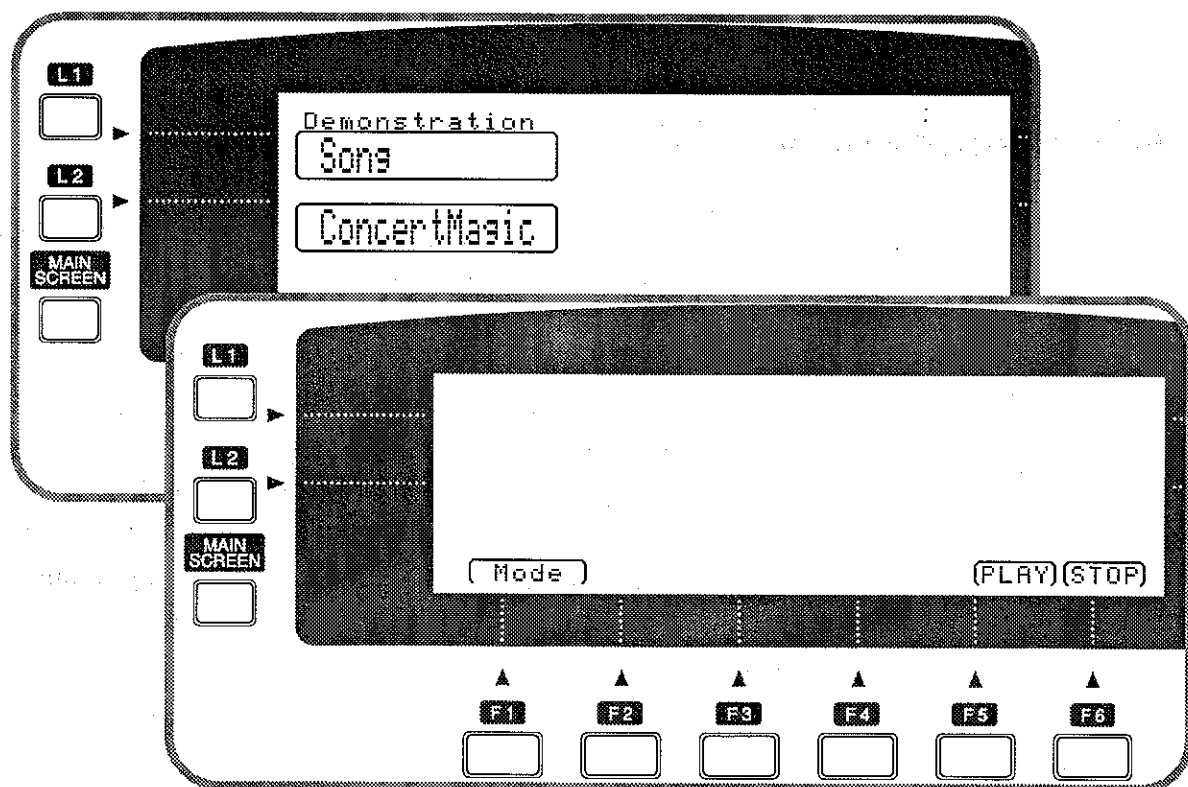
Opérations de Base 5

A. Démonstrations de Chansons

Vous pouvez choisir entre le jeu d'une seule chanson ou d'un pot-pourri. Appuyez sur le bouton F1 pour alterner entre une démonstration unique (Normal) ou une chaîne en mode de séquence (Chain). Appuyez sur le bouton PLAY (F5) pour démarrer la démonstration, et appuyez sur STOP (F6) pour quitter la démonstration.

B. Concert Magic

Dans la section Concert Magic, vous pouvez choisir entre l'écoute de chansons du même groupe, tel que les chansons de Noël (Christmas), les chansons pour enfants (Children's) avec le bouton F1 (Groupe) et faire l'écoute de toutes les chansons, une après l'autre en choisissant l'ordre de séquence à l'aide du bouton F2 (Random).



6 Les Premières Étapes

A. Choisir un Son

Vous pouvez sélectionner jusqu'à 3 différents sons et les assigner à des sections différentes du clavier: Left, Right 1 et Right 2. Vous devez en tout premier lieu, décider à quelle section vous assignerez le son sélectionné. Pour choisir une section, appuyez sur L1 (Left) ou sur R1 (Right 1) ou R2 (Right 2). Pour changer la mélodie sonore d'une section, vous devez sélectionner le groupe dans la catégorie désirée des Sound Sélection (ex: keyboard instruments, wind instruments). En appuyant sur un bouton de sélection, une liste de sons disponibles s'affichera à l'écran en vous indiquant le son courant choisi, qui sera en surbrillance. Vous pouvez choisir un son en utilisant les touches numériques (chiffres). (Exemple: Appuyez sur 05 pour choisir le son de E.Piano.) Tout en alternant, vous pouvez sélectionner le son désiré en utilisant le Cadran ou les boutons "+" ou "-".

SOUND SELECTION						
PIANO	ORGAN	PERCUSSIVE	GUITAR	BASS	STRINGS	BRASS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
WIND	LEAD	PAD	ETHNIC	EFX	DRUMS	USER
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

B. Sélectionner un Style

Le bouton L2 est utilisé pour sélectionner le style (patron rythmique). Le titre du style choisi s'affiche à l'écran à côté du bouton. Étant donné qu'un seul style est actif en tout temps, vous pouvez aussi sélectionner le groupe de style désiré directement dans la section Style Selection. Choisir un style d'un groupe de style se fait de la même façon que le choix d'un son, ex. en utilisant le Cadran, en utilisant les touches numériques ou en changeant le numéro de style par étapes discrètes à l'aide des boutons "+" ou "-" du sélecteur.

STYLE SELECTION					
POPS	ROCK	DANCE	JAZZ	BLUES	SOUL
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
STANDARDS	LATIN	WORLD1	WORLD2	COUNTRY	USER
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

C. Sélection Rapide - Dernier son Pré-Réglé Utilisé (Quick Select)

Le dernier son ou style sélectionné est pré-sélectionné pour chaque groupe même quand vous changez pour un autre groupe. Quand vous revenez au menu du groupe précédent, vous trouverez que la dernière sélection choisie est resté en mémoire de sélection. Le dernier style ou son sélectionné est activé facilement en appuyant sur le bouton de groupe. Le Z1000 garde en mémoire la sélection tant qu'il est alimenté en courant électrique. Quand vous mettez l'appareil hors tension (off), le Z1000 sélectionne le premier son ou style du début du menu.



Truc: Pour accélérer la procédure de sélection, il est possible de sauter l'étape de retour au menu principal: quand une liste de son est ouverte sur l'écran pour la sélection de sons, vous pouvez choisir directement le son pour Left avec L1, le style avec L2. le son de Right 1 avec R1 et le son pour Right 2 avec R2. La section active de sélection est affichée dans le haut de l'écran, coin gauche.

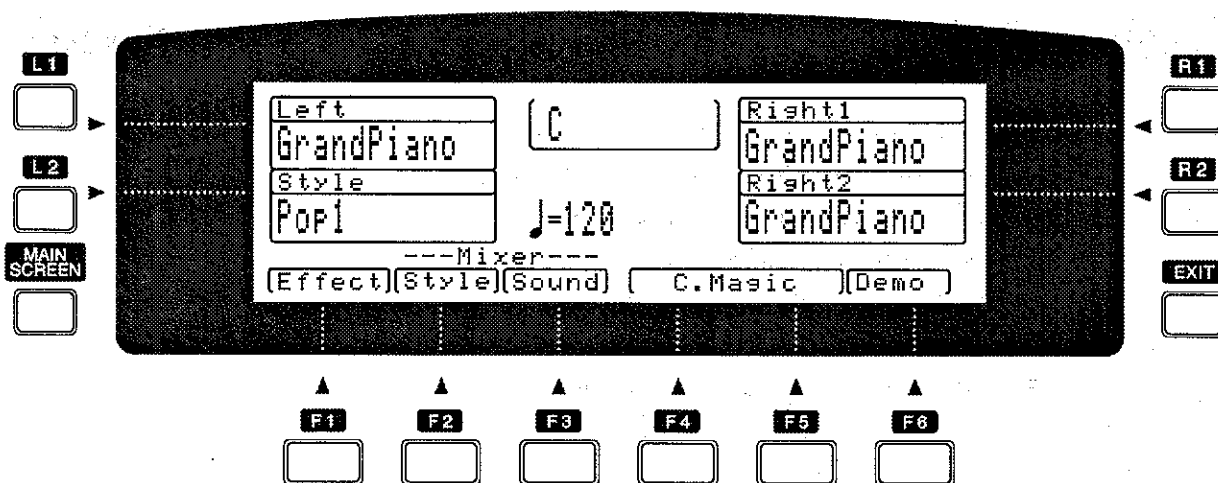
Utilisation des Styles 7

A. Débuts Rapides

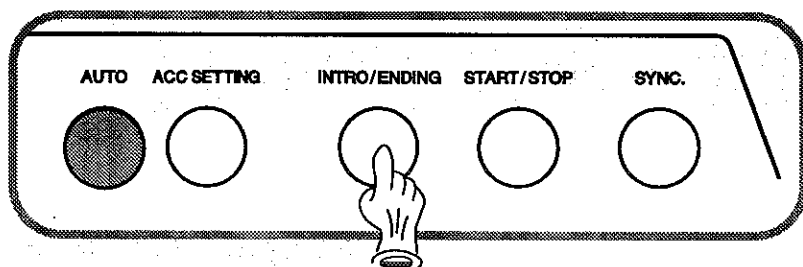
Avant de donner une description détaillée des accompagnements rythmiques, nous vous conseillons fortement d'expérimenter les styles du Z1000. Vous pouvez commencer en appuyant sur un des boutons de sélection de style, ou pouvez écouter la variété musicale disponible dans cette section. Si vous tournez le Cadran et déplacez le curseur vers le style désiré, la sélection à l'écran deviendra surbrillante. Appuyez sur le bouton EXIT pour revenir à la page principale.

7

Utilisation des Styles



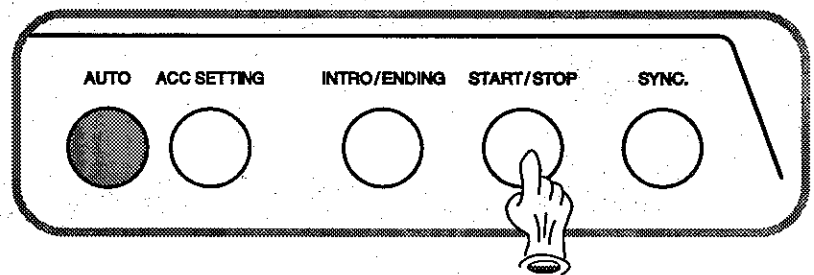
Appuyez sur le bouton AUTO (le voyant lumineux LED s'allumera), appuyez ensuite sur le bouton START/STOP. L'accompagnement automatique commencera à jouer le style sélectionné dans la clé de DO Majeur. Si vous avez joué un accord différent à l'aide de la main gauche avant d'appuyer sur le bouton START/STOP, la musique débutera sur l'accord que vous avez joué. Le Z1000 est capable de reconnaître les accords et jouera l'accord que vous



jouez. Vous remarquerez que de nouvelles harmonies sont intégrées dans l'accompagnement et que le nom de l'accord courant reconnu s'affiche dans la section du centre de l'écran. Quand vous appuyez sur le bouton START/STOP une autre fois, l'accompagnement s'arrête.

B. Intro Start

Si vous appuyez sur le bouton INTRO/START pendant qu'aucune musique ne joue, l'arrangement d'accompagnement débute avec une courte introduction. Le choix de la clé musicale correspond au dernier accord reconnu (ou joué). Vous remarquerez que la fonction Intro tient compte si l'accord était en clé mineure ou majeure. La même procédure s'applique quand on veut terminer l'accompagnement avec une finale en appuyant sur le bouton INTRO/ENDING, l'arrangement fera une courte finale sur le dernier accord reconnu en clé mineure ou majeure.



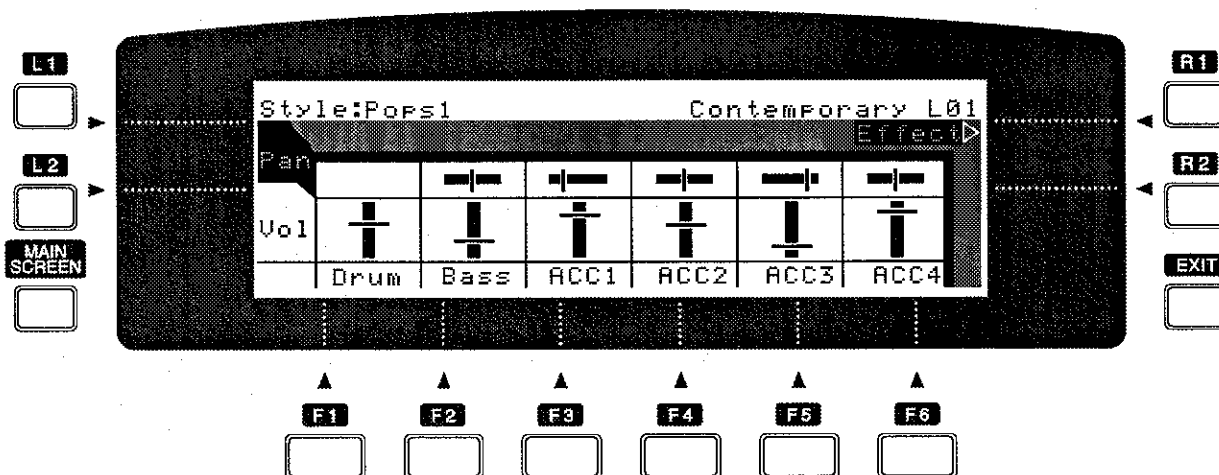
C. Structure de Styles

Les styles d'accompagnement disponibles sur le Z1000 comportent 6 pistes musicales: la partie batterie (drum), la partie de basse et 4 parties distinctes d'accompagnement (ACC1 - 4), la dernière à utiliser pour les accords ou les parties obligatoires. Chaque piste est ajusté en panorama stéréophonique (Panpot) avec contrôle de volume, de position et d'effets, tous disponibles. Vous pouvez contrôler les ajustements de la même façon qu'une console de mixage sonore. Chaque piste contient un son d'instrument simple.

7

Utilisation des Styles

Sur la piste de batterie, par exemple, tous les sons percussifs (Drum Kit, Latin Percussion, etc.) peuvent être combinés, et la fonction ACC1 peut inclure un effet additionnel des programmes GM (tel que le glissement sur les cordes d'une guitare).



D. Sélection de Styles

Les styles d'accompagnement que l'on retrouve dans la section Style Selection, sont groupés en tenant compte des genres musicaux. Chaque groupe (Pops, Rock, Dance, etc.) contient jusqu'à 15 différents arrangements d'accompagnement. Quand vous sélectionnez chaque arrangement, un nom descriptif s'affiche au début du menu de sélection de l'écran à cristaux liquides LCD. Les groupes Rock, Jazz et Standard Dance contiennent plus de 12 styles chacun. L'écran ne pouvant afficher que 12 styles à la fois, chacun de ces groupes est subdivisé en

deux autres groupes (Page 1 et Page 2), et ils sont sélectionnés en utilisant les boutons P.1 (F1) et P.2 (F2).

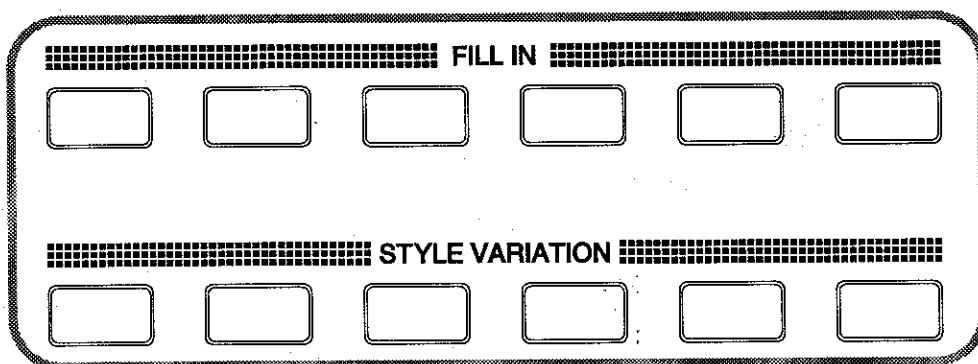
Le groupe User (Utilisateur) vous permet de sélectionner l'arrangement d'accompagnement parmi ceux que vous avez créés. Les informations concernant la création de vos propres styles sont disponibles dans le chapitre intitulé "Conductor 1" et "Conductor 2".

Style Variation/Fill-In 1-6

Chaque style comporte 6 variations et 6 fill-ins. Vous pouvez sélectionner plusieurs styles et essayer toutes les différentes versions de chaque style. Le bouton LED vous indique quelle variation est en

fonction d'écoute. Vous remarquerez que dans plusieurs styles rythmiques, même si les variations individuelles deviennent de plus en plus complexes, certaines d'entre elles possèdent des caractéristiques très différentes dans un certain genre. Dans certains cas, les variations du même style peuvent être adéquates pour des pièces complètement différentes ou pour faire des pots-pourris d'un certain genre. En plus, les séquences de variations et les fill-ins peuvent être échangés. Vous pouvez combiner n'importe quel fill-in avec toute variation.

Quand vous appuyez sur le bouton Fill-In, une transition musicale est exécutée en accord avec la position rythmique de l'accompagnement, à ce moment précis. Un fill-in peut s'étendre

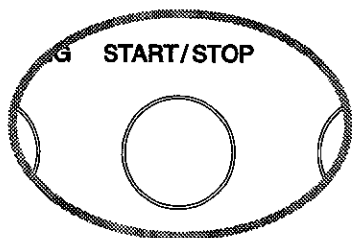


jusqu'à 2 mesures en longueur et procure toujours un phrasé de transition au premier temps de la mesure suivante de l'accompagnement. Si le Fill-In est sélectionné avant, il est retenu jusqu'à ce qu'il atteigne une position métrique correcte; s'il est choisi en retard, seulement la dernière partie du phrasé sera joué.

Le voyant LED s'allume pour indiquer qu'un fill-in a été commandé et s'éteint quand le fill-in est complété. Pour informations concernant les ajustements supplémentaires de fill-ins, consultez la section "Fill-In Mode".

E. Contrôles

Plusieurs fonctions sont disponibles pour contrôler l'accompagnement. Elles sont regroupées dans la section du bas, à gauche du panneau avant: Auto, Auto/Split Setting, Intro/Ending, Start/Stop et Synchronisation.



Start/Stop

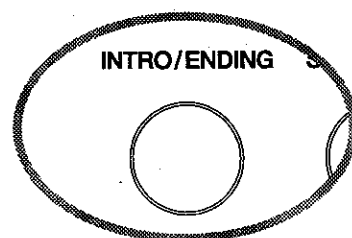
Dès que vous appuyez sur le bouton Start/Stop, le Z1000 joue un patron rythmique comprenant des instruments de percussion et/ou batterie (drum). Dès cette étape d'écoute, vous pouvez vous déplacer entre les styles et les variations de fill-ins. L'utilisation de la nouvelle variation commence soit au premier moment métrique approprié (ex. à la fin de la mesure ou après une noire) ou avec une durée métrique appropriée. Cette mesure prévient le dépassement d'un fill-in au delà de la fin de la mesure et assure que la partie finale de la transition sera entendue seulement.



Truc: En appuyant sur le bouton START/STOP une autre fois, vous arrêtez le rythme immédiatement. Si vous voulez terminer l'accompagnement de cette façon, il est recommandé que vous attendiez le moment métrique approprié.

Intro/Ending (Introduction/Finale)

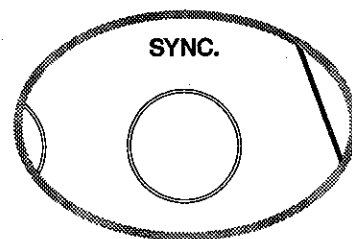
Le style choisi peut aussi être activé et arrêté en appuyant sur le bouton INTRO/ENDING. Dans ce cas, la musique commence avec une introduction (Intro), la longueur pouvant varier de 1 à 5 mesures. Quand l'accompagnement est arrêté en appuyant sur le bouton INTRO/ENDING, une finale est ajoutée et la longueur de la finale est aussi variable.



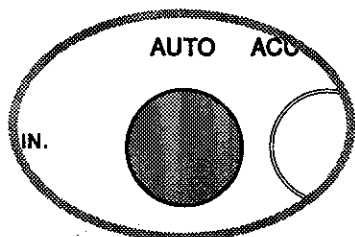
Truc: Vous n'avez pas à débiter l'accompagnement en utilisant toujours la Variation 1. Si vous pré-sélectionnez n'importe quelle variation avant d'appuyer sur le bouton Intro/Ending, la variation sélectionnée jouera dès que l'introduction sera complétée.

Sync

Si vous appuyez sur le bouton SYNC avant de commencer l'écoute d'un rythme, le début sera synchronisé. L'accompagnement commencera dès que vous appuierez ou jouerez la première note sur le clavier. Dans ce cas, l'accompagnement commencera directement avec la première mesure du style choisi, ex. sans introduction. Vous pouvez aussi combiner la fonction synchronisation avec la fonction INTRO, jouant l'introduction dès que vous jouerez une note au clavier: Pour exécuter cette dernière opération, appuyez sur le bouton SYNC et appuyez ensuite sur le bouton INTRO/ENDING et jouez le premier accord sur le clavier.



7 Utilisation des Styles



Auto

Quand le Mode Auto est activé (le bouton LED s'allume), l'arrangement instrumental complet est disponible pour l'accompagnement. La progression d'accord dépend de ce que vous jouez au clavier. L'accompagnement automatique interprète la clé dans laquelle vous jouez en faisant la distinction entre les majeures et les tierces mineures et reconnaît les changements de triades ou d'accords plus compliqués. La reconnaissance des accords dépend normalement de ce que vous jouez de la main gauche (les ajustements de la fonction Fingered Auto Mode peuvent être élaborés de façon à couvrir le clavier au complet en utilisant le menu Auto/Split Setting). En appuyant sur le bouton AUTO, une nouvelle section s'ouvre à l'écran démontrant l'accord interprété. Pour commencer l'accompagnement avec une introduction, il est nécessaire de spécifier la clé et la qualité (ex. majeure ou mineure). Si la clé désiré est le DO (C) Majeur, cette opération n'est pas nécessaire. Pour synchroniser le début de l'intro, appuyez premièrement sur le bouton SYNC et appuyez ensuite sur le bouton INTRO/ENDING. Vous pouvez maintenant débiter l'arrangement en jouant les premières notes de la main gauche.

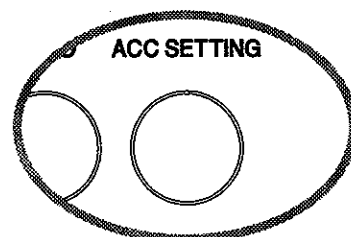


Truc: En appuyant sur le bouton AUTO, vous pouvez vous déplacer en tout temps entre un accompagnement complet et un accompagnement comportant seulement des sons de batterie et de percussions. En annulant les parties d'accord et de basse, vous pouvez obtenir un interlude de percussion.

Ajustements Auto/Split Settings (ACC SETTING)

La fonction Auto/Split Setting vous donne accès à une page d'écran sur laquelle vous pouvez faire des ajustements additionnels pour les voix mélodiques.

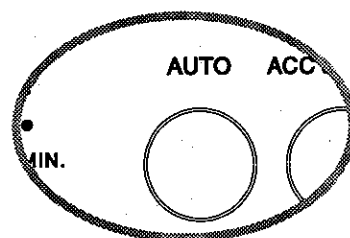
Consultez le chapitre "Sounds in Practice" Sons mis en Pratique pour plus de détails concernant le Split Mode et le Right Mode.



F. Auto Mode

Les ajustements sélectionnés à l'aide du bouton L1 déterminent la façon dont la fonction de reconnaissance d'accord fonctionne:

"Fingered" limite les caractéristiques harmoniques aux accords joués actuellement dans la zone de gauche du clavier. Pour changer d'accord en Fingered Mode, vous devez jouer au moins 3 notes pour le clavier de gauche (Left Keyboard). Le clavier de gauche (Left - aussi appelée "Lower Keyboard" clavier du bas) est utilisé seulement pour reconnaître les accords et vous n'entendrez pas les sons. Si aucun ajustement de la fonction Split n'a été fait après avoir mis l'instrument sous-tension, la note F2 représentera la limite extrême du haut, pour reconnaître l'accord. Consultez le chapitre "Sound in Practice" Sons mis en Pratique pour plus d'informations sur les changements d'étendue du clavier du bas (Left).

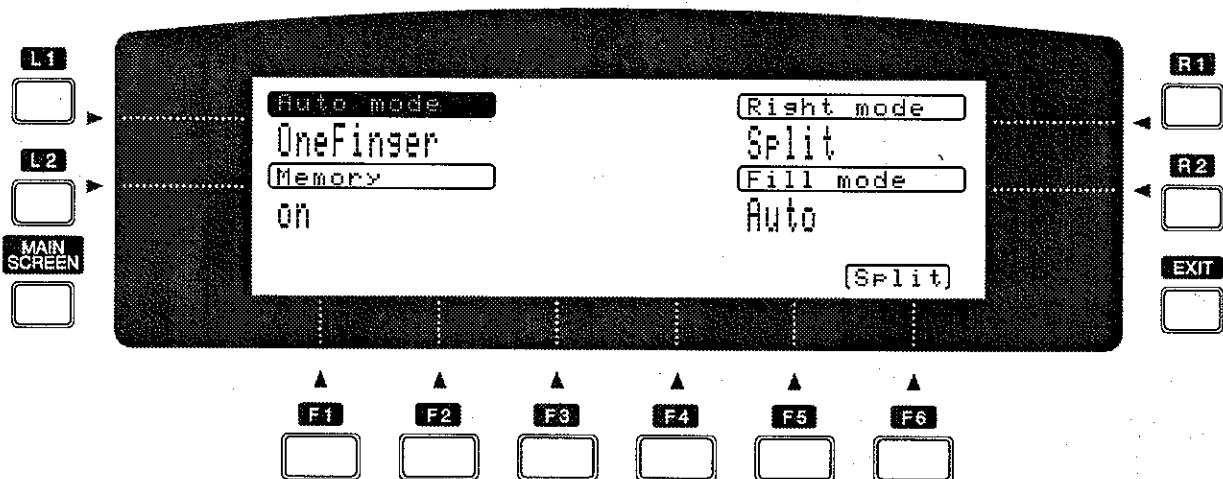


7

Utilisation des Styles

La fonction "Whole Key" active la reconnaissance d'accords pour toutes les zones actives du clavier. Dans ce mode, au moins 3 notes sont requises pour l'interprétation d'un accord.

La fonction "One Finger" utilise les mêmes conditions de Split que le Fingered Mode pour reconnaître. Il est suffisant de spécifier une seule note ou deux de la main gauche (Left Keyboard) pour occasionner un changement d'harmonie dans ce mode. Les notes simples sont interprétées et des accords majeurs prennent forme sur les notes jouées, devenant ainsi la base de l'accord. Avec 2 notes, les accords majeurs, mineurs et septièmes sont reconnus en spécifiant la tierce majeure, mineure ou septième respectivement.



G. Mémoire

Le bouton L2 est utilisé pour sélectionner la fonction Mémoire. On peut le considérer comme Mémoire d'Accords "Chord Memory". Quand cette fonction est activée, le Z1000 continuera à jouer l'accompagnement dans la dernière clé qui a été reconnue après avoir relâché ou enlevé vos doigts du clavier. Cet accord s'arrêtera dès que vous jouerez un autre accord. L'ajustement normal de cette fonction est "On"; elle est en fonction automatiquement quand vous mettez l'appareil en marche. En choisissant l'ajustement "Off", vous pouvez spécifier que l'accompagnement des instruments harmoniques est activé seulement quand vous jouez les accords au clavier.

H. Right Mode

Vous pouvez faire plus d'ajustements pour raffiner la façon à laquelle les 3 composantes de la voix mélodique prendront forme avec les autres. À l'aide du bouton R1, vous activerez le mode d'ajustement pour les sons 2 Right:

- La fonction Split permet au clavier de se diviser en zones Right 1 et Right 2.
- La fonction Layer, l'ajustement par défaut, détermine qu'ils se superposeront un sur l'autre.

I. Fill-In Mode

Le Mode Fill-In vous permet de choisir de quelle façon la transition sera exécutée d'une à l'autre. Il y a 2 ajustements:

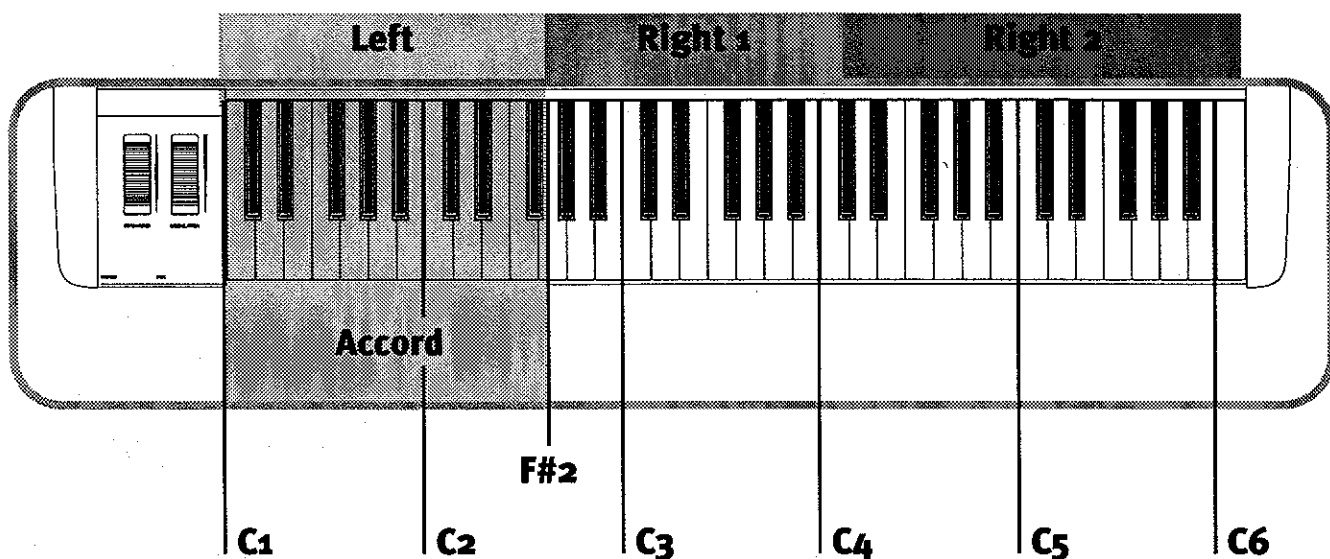
7 Utilisation des Styles

Normal: Aucun Fill-In n'est joué quand la variation est changée.

Auto: En choisissant l'ajustement Auto, vous pouvez déterminer qu'un changement de variation de style est toujours précédé d'un Fill-In. Le commencement du Fill-In dépend encore une fois de la position métrique à laquelle vous avez exécuté le changement; si le changement a été exécuté trop rapidement, la transition est retenue, si le changement a été fait en retard, seulement la fin du Fill-In sera jouée. Le début du Fill-In automatique correspond et est en association avec la variation de style (ex. un changement à la Variation 3 est précédé du Fill-In 3, etc...)

J. Split

À l'aide du bouton F6, vous pouvez accéder à une autre page d'écran, sur laquelle les limites de zones individuelles du clavier peuvent être ajustées.



Left/Right Point (Point de Séparation Left/Right)

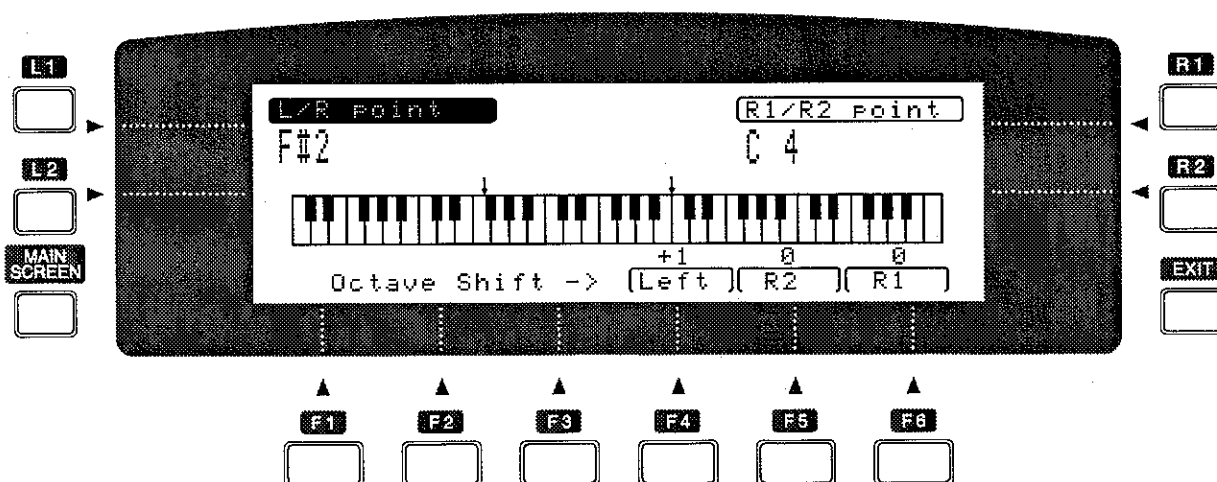
Le bouton L1 est utilisé pour déterminer le point de séparation (split point) entre la zone Left et les deux zones Right. Vous pouvez faire cet ajustement en utilisant le cadran de Tempo/Value, les boutons "+" et "-" ou en appuyant sur les notes correspondantes du clavier. La valeur indique la note la plus basse de la zone Right.

Right 1/Right 2 Point

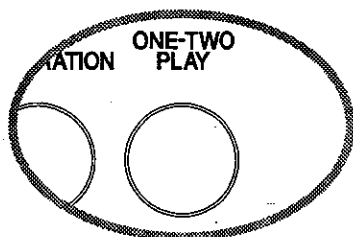
Avec R1, vous déterminez la division de zone des deux sons de Right. Cet ajustement est active seulement quand le Mode Split (Séparation) est activé (en fonction) pour Right 1 et Right 2. Vous pouvez aussi faire cet ajustement en utilisant le cadran Tempo/Value, les boutons "+" et "-" ou en appuyant sur les notes correspondantes du clavier. La valeur indique la note la plus basse de la zone Right 1.

Octave Shift (Changement d'Octave)

En utilisant les boutons F4, F5 et F6 vous pouvez exécuter une transposition d'octave pour les trois zones (Left, R2 et R1). L'ajustement par défaut peut être augmenter d'une octave ou abaisser d'une octave.

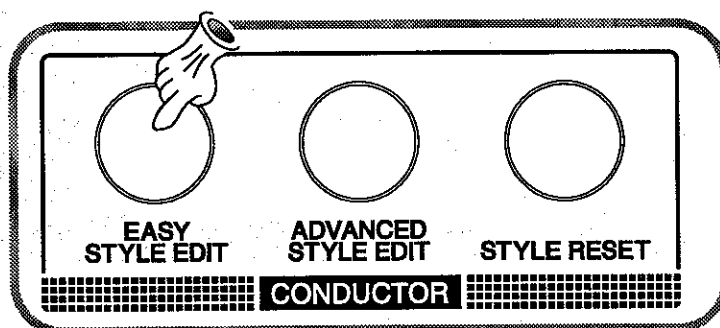


K. One-Two Play



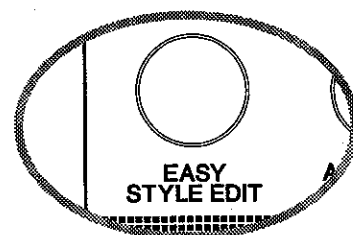
Vous êtes maintenant familiers avec les fonctions de base dans 2 sections séparées: la page de Style, comme arrangement d'accompagnement pré-sélectionné, pour lesquelles nous vous expliquerons les capacités d'édition additionnelles en détail plus loin, et la page de Sons, dans laquelle vous avez appris comment ajuster les 3 composantes de la mélodie des voix. En pratique, évidemment, les deux sections doivent être combinées. Il devient alors possible de sauvegarder les ajustements que vous avez conçus pour un certain style ainsi que votre sélection individuelle de sons comme registration, tout en vous donnant la possibilité de rappeler cette registration en tout temps. Cette option vous permet d'assigner vos voix mélodiques individuelles à un certain style et possède aussi d'autres avantages d'utilisation. La structure d'une registration sera expliquée en détails plus loin. En plus de pouvoir rappeler vos propres registrations, le bouton One-Two Play peut être utilisé pour rappeler des combinaisons de styles pré-réglés et des groupes de voix mélodiques. Après avoir appuyé sur le bouton One-Two Play, le message "1-2 PLAY" s'affiche à l'écran et la registration pré-réglée en usine pour le style courant utilisé est en fonction. Les caractéristiques du One-Two Play resteront aussi activées pour le nouveau style. Appuyez sur le bouton One-Two Play une autre fois pour annuler la fonction One-Two Play.

Après avoir appuyé sur le bouton One-Two Play, le message "1-2 PLAY" s'affichera à l'écran et la registration pré-réglée en usine pour le style courant utilisé sera activée. Les caractéristiques du One-Two Play resteront aussi activées pour le nouveau style. Appuyez sur le bouton One-Two Play une autre fois pour annuler la fonction One-Two Play.



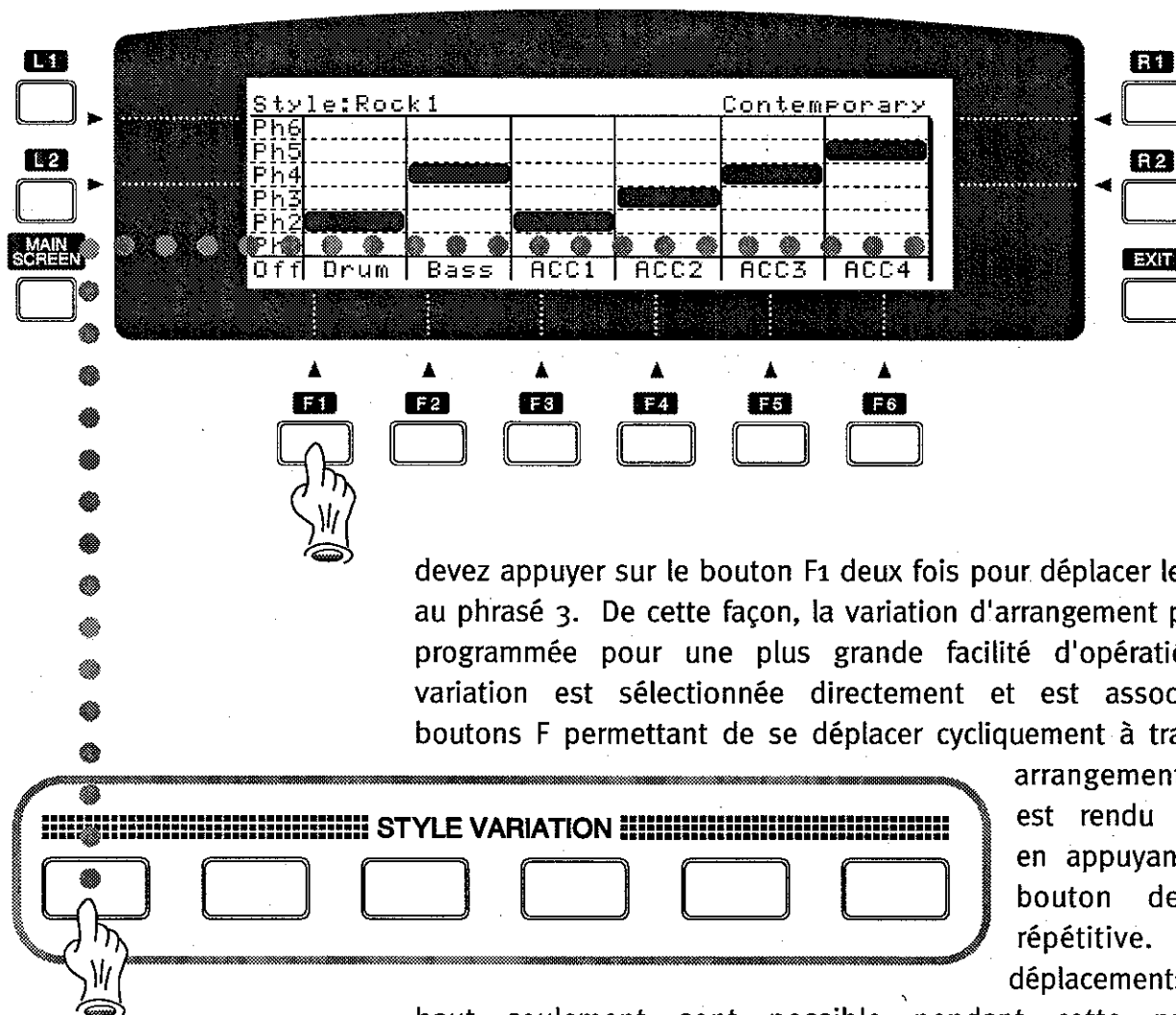
Édition Facile des Styles (Easy Style Edit)

Vous trouverez le bouton Easy Style Edit dans la section Conductor. Quand vous appuyez sur ce bouton, la page Style Edit s'affiche et vous apercevrez une table maîtresse de 7 rangées et de 7 colonnes. Appuyez sur un des boutons STYLE VARIATION et ensuite sur l'autre et remarquez que le curseur va se positionner en haut de chaque colonne. L'exemple démontré dans le tableau ci-joint, indique qu'en variation 1, l'arrangement de batterie (drum) 1 est accouplé avec l'arrangement de basse 1 et les premières variations ACC1 jusqu'à 4. Ce tableau représente la combinaison d'arrangements musicaux appelés "phrasé" et est utilisé dans les pistes de style.



Vous pouvez changer la combinaison pour sélectionner le style couramment choisi comme suit: les phrasés individuels de l'accompagnement sont indiqués dans les colonnes du tableau. Si vous appuyez sur un des boutons de fonction, vous verrez que le curseur correspondant se déplace vers le haut et vers le phrasé de la prochaine variation. En conséquence, si dans la variation du premier style (Ph1 -Phrase 1) vous voulez utiliser l'arrangement de batterie (drum) de la troisième (Ph3), vous

8 Conductor (Partie 1)



devez appuyer sur le bouton F1 deux fois pour déplacer le curseur au phrasé 3. De cette façon, la variation d'arrangement peut être programmée pour une plus grande facilité d'opération. La variation est sélectionnée directement et est associée aux boutons F permettant de se déplacer cycliquement à travers les

arrangements, ceci est rendu possible en appuyant sur le bouton de façon répétitive. Les déplacements vers le

haut seulement sont possible pendant cette procédure d'ajustement; quand le curseur atteint la ligne du haut, il retourne automatiquement à la ligne du bas. Quand le curseur atteint la ligne du bas de la colonne identifiée sous le nom "OFF" (dans ce cas, le nom de la piste seulement est en surbrillance), les arrangements correspondants sont ajustés sur Mute (Silence - aucun son).

Si une marque de mesure pour une partie apparaît à l'écran, aucun phrasé n'est disponible. La marque ovale évite cette

position. Les ajustements peuvent être fait de deux façons:

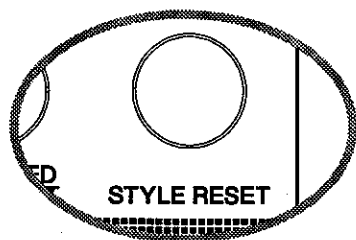
1) Temporary (temporaires) et 2) Stored (sauvegardés).

1) Temporary (Temporaire)

Démarrez le style de façon normale et appuyez ensuite sur le bouton Easy Style Edit. Vous pouvez maintenant changer la composition des variations en temps réel. Ces changements sont réinitialiser à l'ajustement précédent dès que vous changez de style, il reste actif tant que vous ne sélectionnez pas un autre style différent. Cette procédure est très utile pour faire des changements pendant une performance ou pendant qu'un style est joué. Les changements exécutés pendant qu'un style est en train de jouer sont mis à jour à chaque nouvelle mesure.

2) Stored (Sauvegarde)

Appuyez premièrement sur le bouton Easy Style et démarrez le style. Après avoir fait les changements, sortez du mode Easy Style Edit en appuyant sur le bouton Exit, les nouveaux ajustements sont automatiquement sauvegardés sous le nom du style courant. Pendant le processus de sauvegarde, le message "Wait..." s'affichera à l'écran. Vos changements peuvent maintenant être rappelés en tout temps en appelant le style de façon normale et sont gardés en mémoire après la mise hors tension (off). Vous pouvez aussi sauvegarder vos 120 styles Easy Conductor préparés de cette façon, sur disquettes.



Style Reset pour Easy Edit Style

(Réinitialisation de Style pour Édition Facile de Style)

Appuyez sur le bouton STYLE RESET pour récupérer les ajustements originaux des variations de style que vous avez édités. Cette fonction est disponible autant pour les changements temporaires que les changements déjà sauvegardés. Étant donné que les ajustements sont exécutés séparément pour chacune des 6 variations, il est donc nécessaire de sélectionner la variation désirée avant de la réinitialiser. Si vous voulez restaurer les 6 variations à leurs conditions de pré-sélection originale, vous devez faire une procédure de réinitialisation pour chaque variation de style, séparément. La fonction Style Reset est la même et s'applique à la fonction Easy et Advanced Style Edit.

A. Performance Concert Magic

La fonction Concert Magic permet à tous, même à ceux qui n'ont jamais touché à un clavier, de jouer de la musique. La fonction Concert Magic vous permet de contrôler 2 éléments musicaux: le rythme et les dynamiques. Vous appuyez simplement sur une note pour indiquer le tempo que vous aimez tout en contrôlant la force avec laquelle vous appuyez sur ces notes. La fonction Concert Magic fait le reste et joue la pièce musicale. La fonction Concert Magic possède des data de pièces musicales pré-programmées donnant les notes exactes sans se soucier sur quelle note on appuie. Tout ce que vous avez à faire, c'est de continuer à enfoncer les notes au tempo désiré et de contrôler le niveau sonore. Une pièce est composée de 2 parties: la mélodie et l'accompagnement. Vous pouvez même jouer une pièce pour orchestre, du bout des doigts. Il y a 100 pièces pré-programmées, incorporées dans le clavier. Choisissez votre chanson favorite parmi la variété de sélections musicales: "Children's songs (Chansons pour enfants), Christmas Songs (Chansons de Noël), Musique Folk Traditionnelle et Pièces Classiques très connues. Il y a aussi des Disquettes de Chansons (Song Disks) disponibles, faites spécialement pour la fonction Concert Magic pour vous permettre d'élargir votre répertoire musical.

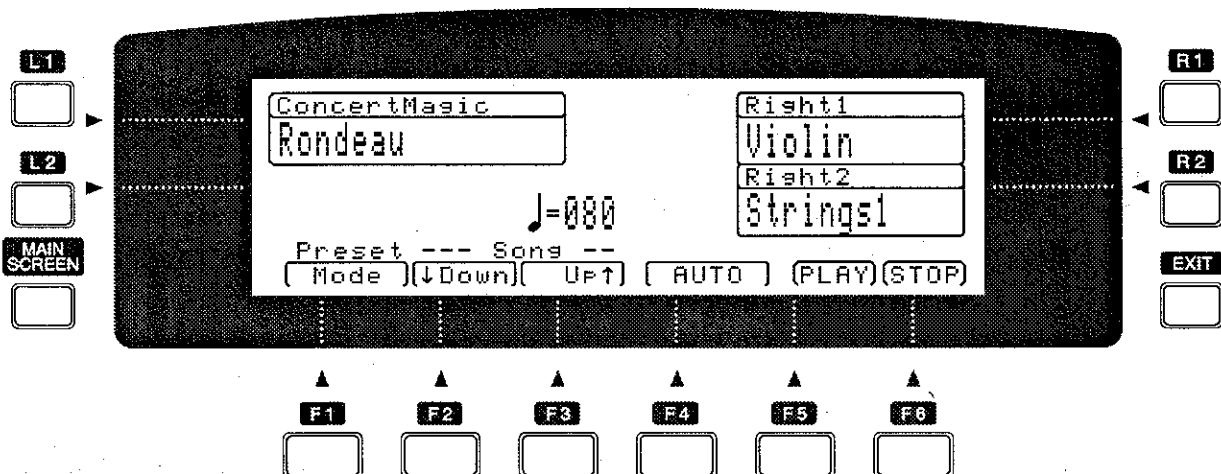
B. Opération de Base

Vous trouverez la fonction "C. Magic" à l'écran principal au dessus des boutons F4 et F5. Vous pouvez entrer dans le menu du Concert Magic en appuyant sur un de ces boutons. Dans la page Concert Magic, vous verrez le titre de la chanson, le tempo, le nom des sons et les boutons de contrôle. Utilisez le bouton "Down" (F2) et le bouton "Up" (F3) pour sélectionner une pièce que vous aimeriez jouer. Le nom des chansons s'affiche un après l'autre. Chaque chanson ou pièce est déjà pré-ajustée avec les sons utilisés

9 Concert Magic

pour sa performance. Un (R1) est pour la mélodie, et l'autre (R2) est pour l'accompagnement. Si vous le désirez, vous pouvez changer les sons assignés en tout temps.

La fonction est maintenant prête pour la performance. Commencez simplement en appuyant sur une note, en gardant un certain rythme, et écouter le résultat musical. Si vous n'êtes pas certain ou ne savez pas quelle est la mélodie de la chanson, ce serait une bonne idée de répéter en tout premier lieu. Appuyez sur le bouton (F5) et le clavier jouera la pièce complète pour vous, automatiquement. Vous pouvez contrôler la vitesse du tempo en tournant le cadran. Quand vous êtes familiers avec la pièce, appuyez sur le bouton STOP (F6).



C. Playing Mode (Mode Jeu)

Même si la fonction Concert Magic est en tout premier lieu pour ceux qui ne sont pas des clavieristes, elle est conçue de façon attrayante et expressive quand vous l'utilisez. Il y a 3 genres de chansons ou pièces programmées en différents styles et disponibles

pour la performance. On les nomme Easy Beat, Melody Play et Skillful. Chacun de ces genres, requiert un niveau différent d'habileté et de technique d'interprétation musicale procurant une grande satisfaction et beaucoup de plaisir aux musiciens de tous les niveaux. Les pièces Easy Beat sont très facile à jouer. Appuyez sur une note de façon répétitive en gardant un rythme (tempo) précis. Les pièces du genre Melody Play sont aussi facile à jouer si vous êtes familiers et connaissez ces chansons. Appuyez sur une note en suivant le rythme de la mélodie. Les chansons ou pièces demandant plus d'habileté et une plus grande difficulté, sont classées de modérément difficiles à difficiles. Marquez le rythme en tapant la mélodie et l'accompagnement. Vous aurez peut être besoin d'un peu de pratique pour devenir familier avec l'arrangement.

Il y a aussi 2 modes dans lesquelles vous pouvez performer avec les chansons du Concert Magic. Le bouton F4 positionne et choisit entre le mode "Auto" et "Legato".

Le mode Auto contrôle automatiquement la durée de la note sans tenir compte de la façon que vous contrôlez les touches du clavier. Dans ce mode, le Z1000 soutient le son jusqu'à ce que vous jouiez la prochaine note. La musique, comme résultat, est toujours jouée "legato" ou doucement. Ce mode est destiné aux débutants et aux jeunes enfants qui n'ont pas besoin d'apprendre le contrôle des touches (notes) tout de suite.

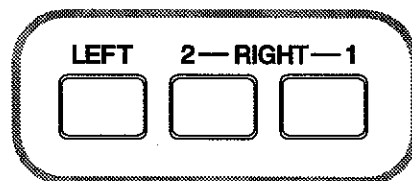
En mode "Legato", les notes que vous jouez, produiront un son tant que vous les tenez enfoncées. Quand vous les relâchez, le clavier ne produit plus aucun son. Vous devez jouer les notes, une après l'autre, très doucement, pour éviter de briser la ligne mélodique. D'autre part, vous pouvez jouer "staccato" (notes courtes), en appuyant et relâchant une note rapidement. Vous avez le contrôle complet de la durée des notes permettant une délicatesse d'expression de votre performance.

D. Jouez une chanson d'une Disquette Concert Magic

En plus des 100 chansons incorporées à la fonction Concert Magic, vous pouvez jouer d'autres chansons additionnelles Concert Magic. Les disquettes Concert Magic sont disponibles de Kawai ou provenant d'autres fournisseurs. Le Concert Magic, par contre, peut donner des résultats imprévisibles quand on le fait rejouer. Pour obtenir un meilleur résultat, les chansons ou pièces devraient être conçues et se conformer à la structure de data du Concert Magic. En général, les chansons dans lesquelles chaque partie a des notes sur le temps précis, procureront un meilleur résultat. Chargez premièrement les data de chansons dans le clavier, à l'aide du lecteur de disquettes. Appuyez ensuite sur le bouton "Mode" (F1) pour vous déplacer entre "Preset" et "Song". Vous êtes maintenant prêt à performer.

A. Assignment des Sons/Effets Sonores aux Zones du Clavier

3 sons séparés peuvent être assignés séparément aux parties ou zones du clavier. En utilisant le Auto/Split Setting, vous pouvez spécifier de quelle façon les sons fonctionneront ensemble. Les 6 modes suivant du clavier peuvent être utilisés pour assigner les sons/effets sonores en configurations distinctes:



1. **Assignment alternative:** Le clavier complet est utilisé soit avec Right 1 ou Right 2.
2. **Split (Séparation):** Le clavier est divisé entre le son Left et un des deux sons Right.
3. **Séparation à deux sens:** La zone Left est utilisée en combinaison avec (Two-way split) une des deux zones Right, ou la fonction Split assigne la moitié de gauche du clavier à Right 1 et la moitié de droite à Right 2.
4. **Séparation à trois sens:** Pour division dans les 3 zones, Left, Right1 et (Three-way split) Right2.
5. **Layer (Superposition):** Les sons assignés à Right 1 et Right 2 sont joués simultanément.
6. **Split & Layer:** Pour division entre Left et les sons superposés de Right 1 et Right 2.

Si vous n'effectuez aucun changement aux ajustements Auto/Split Setting, seulement un des 3 timbres possibles, ou composantes de sons, est actif sur tout le clavier: Right 1 (right half/sound 1). Le voyant LED indique la source sonore des boutons activés Left, Right 1 et Right 2, en tout temps. Les mêmes boutons sont utilisés pour activer les timbres

10 Sons mis en Pratique

LEFT 2 - RIGHT - 1



individuels. Les boutons Right permettent d'activer 2 voix mélodiques différentes, tandis que le bouton Left procure un timbre additionnel pour la moitié de gauche du clavier.

Vous pouvez choisir entre les options suivantes:

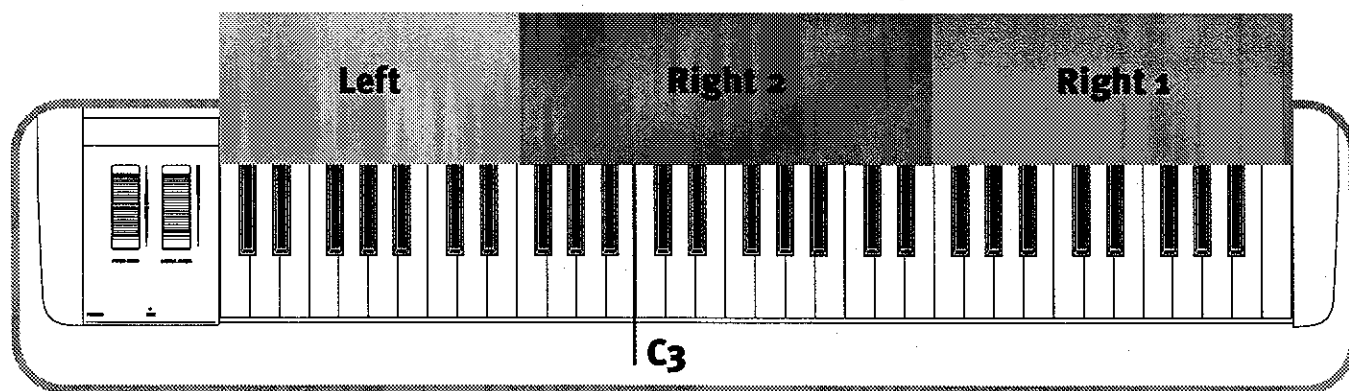
1. Activation de Right 1 et Right 2 pour le clavier complet.
2. Activation simultanée de Right 1 et Right 2.
3. Activation de Left en plus des 2 modes Right.

Pour changer le son, assigné à une certaine zone, sélectionnez la zone désirée avec le bouton S correspondant (ex. L1, L2, R1, R2). Si vous sélectionnez maintenant le premier groupe d'instrument, "Piano", son contenu s'affichera à l'écran.

Layer



Split

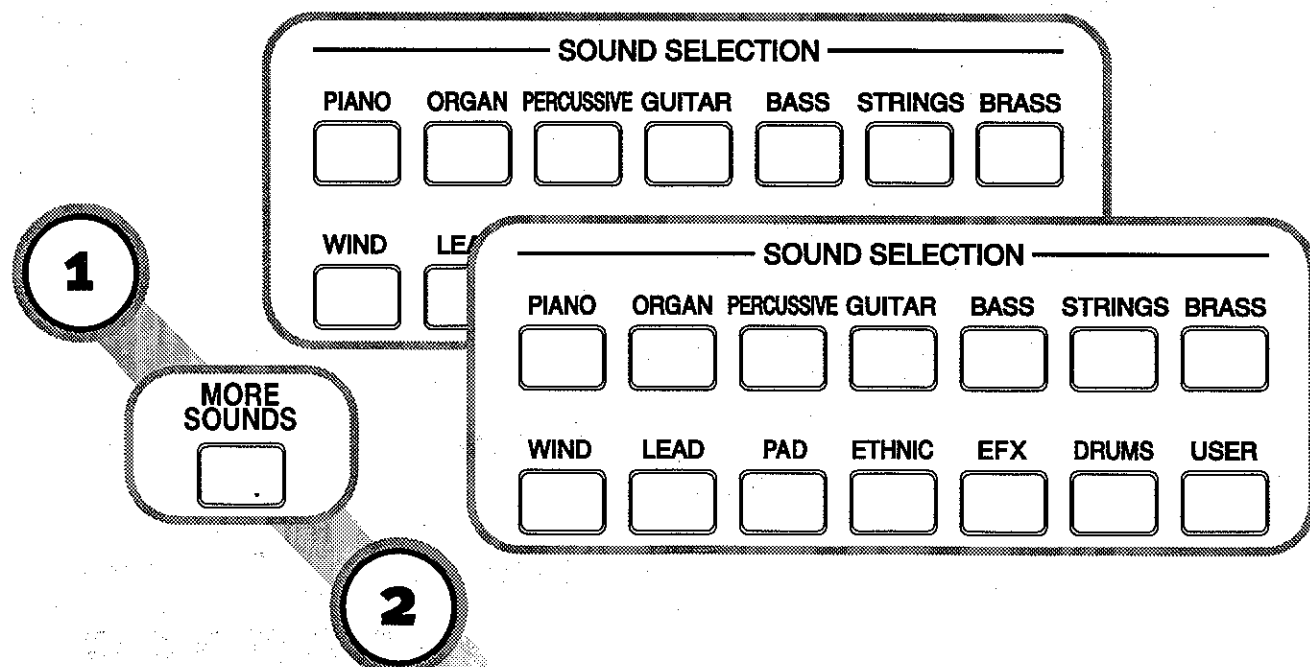


**MORE
SOUNDS**



Sound Selection/Alternate Sounds

Vous avez un choix total de 14 groupes d'instruments et les noms de catégories de sons sont imprimés sur le panneau avant (ex. "Piano", "Organ/Accordion", "Mallet/Percussion", "Guitar"). Cette division regroupe les timbres ou sons, en accord avec le Standard Général MIDI (GM). Vous pouvez sélectionner une banque additionnelle de mémoire de 14 groupes d'instruments alternatifs en appuyant sur le bouton Alternate Sounds; le voyant LED s'allume pour indiquer que cette section est activée. L'arrangement des timbres sonores correspond aux mêmes groupes d'instruments listés sur le panneau avant. Chacune des 13 premières sections de mémoire forme une partie fixe de votre librairie de sons; sauvegardées en mémoire de lecture seulement ROM (Read-Only Memory), elles ne peuvent être effacées ou modifiées. 10 banques sont disponibles pour sauvegarder vos propres programmes de sons dans chaque section-mémoire. Ces sections sont désignées sous le nom "User" (Sons Utilisateurs "User Sounds") et peuvent être modifiées ou reprogrammées.



10 Sounds in Practice

B. Modes de Performance des Sons

Quand le Right 1 ou le Right 2 contiennent le timbre (son) actif, vous pouvez jouer ce timbre sur le clavier complet. Si le bouton Left est aussi à la position "On" (activé), un timbre additionnel est ajouté et disponible, sous forme de séparation (split). Le clavier est divisé en 2 zones, Left pour la main gauche, Right 1 et Right 2 pour la main droite. Les timbres actifs sont indiqués par le voyant LED.

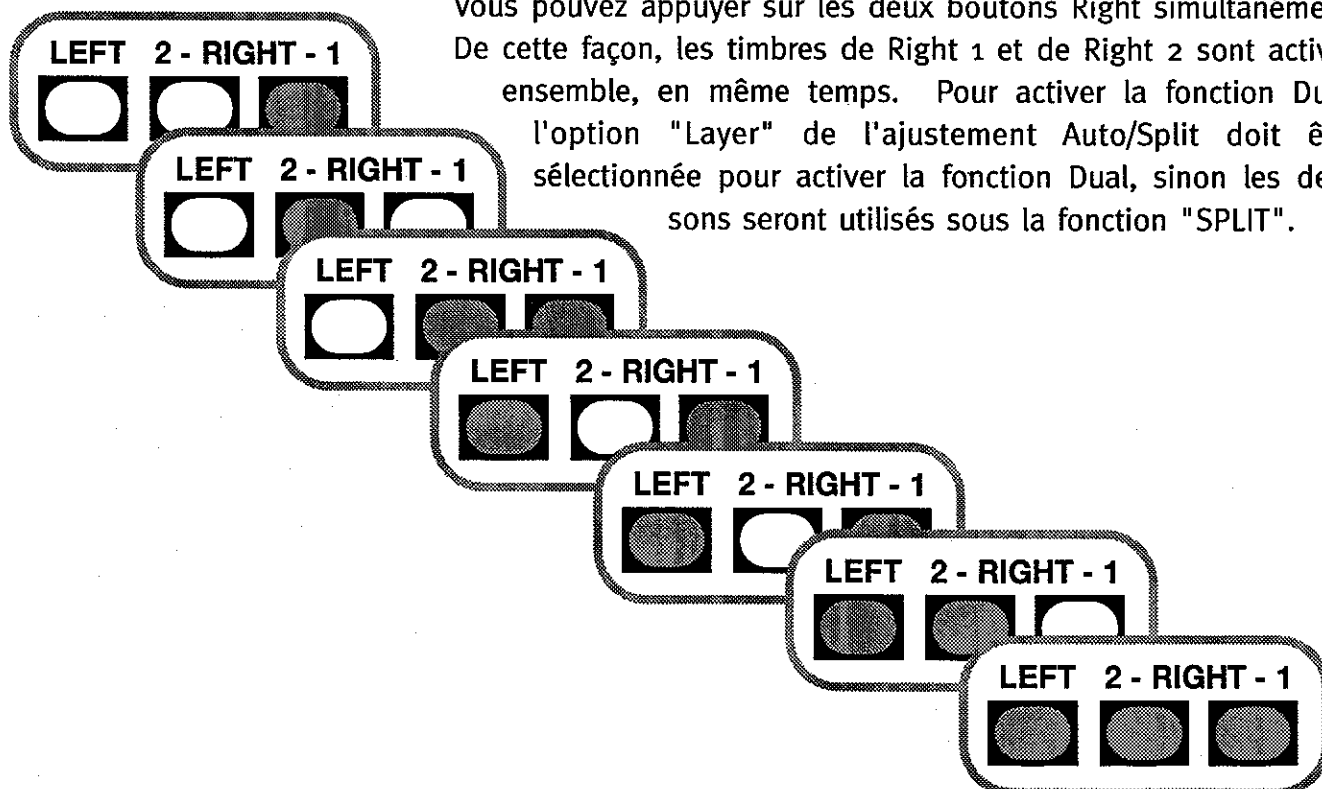
Évidemment, si les sons pour Left et Right sont identiques (mêmes sons choisis), vous n'entendrez aucune différence.



Truc: Si vous voulez vous déplacer entre deux sons (timbres), vous devriez assigner des timbres différents à Right 1 et Right 2. De cette façon, vous pourrez simplement changer de sons en vous déplaçant entre Right 1 et Right 2.

C. Dual Sound (Son Dual)

Vous pouvez appuyer sur les deux boutons Right simultanément. De cette façon, les timbres de Right 1 et de Right 2 sont activés ensemble, en même temps. Pour activer la fonction Dual, l'option "Layer" de l'ajustement Auto/Split doit être sélectionnée pour activer la fonction Dual, sinon les deux sons seront utilisés sous la fonction "SPLIT".



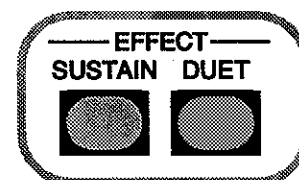
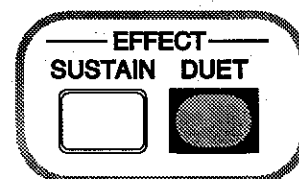
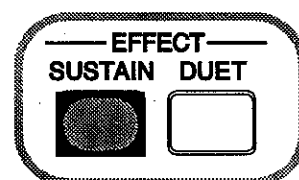
À côté des boutons de zones Left, Right 1 et Right 2, vous trouverez 2 boutons servant aux effets de performance des voix mélodiques. Il ne faut pas les confondre avec les effets globaux et individuelles du mélangeur de sons ou de style.

Sustain (Soutien)

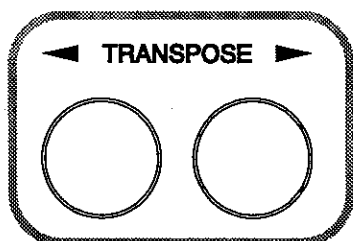
Cette fonction soutien les notes de la mélodie de la même façon que la pédale de sustain (soutien) quand elle est branchée à l'instrument. Étant donné que le soutien (sustain) n'est efficace qu'après avoir relâché les notes (touches), le terme exact pour cette fonction devrait être "release", mais l'effet de soutien fonctionne indépendamment du temps de relâchement (release) préprogrammé pour le son respectif. La différence entre cette fonction et l'effet créé par la pédale conventionnelle de soutien (sustain) est que le décalage (decay) de chaque note frappée a, la même durée. Il est donc possible d'appliquer une "performance de pédale" automatique aux sons tel que l'orgue, les cordes, dont le son ne se décale pas naturellement quand la pédale est relâchée. Le temps de décalage fixe est désigné pour prévenir la génération d'émission de résonance dissonante, ce qui se produirait si le son de toutes les touches s'ajoutait l'une à l'autre.

Duet (Duo)

En mode Duet (duet performance - duo), la ligne mélodique reçoit une deuxième voix. Cette fonction ajoute des intervalles de tierces, quatrains et sixièmes automatiquement, à la gamme respective de la mélodie que vous jouez, produisant ainsi une seconde voix. La gamme sur laquelle ces intervalles sont basées dépend de l'harmonie dans laquelle l'accompagnement automatique fonctionne.



11 Effets de Performance



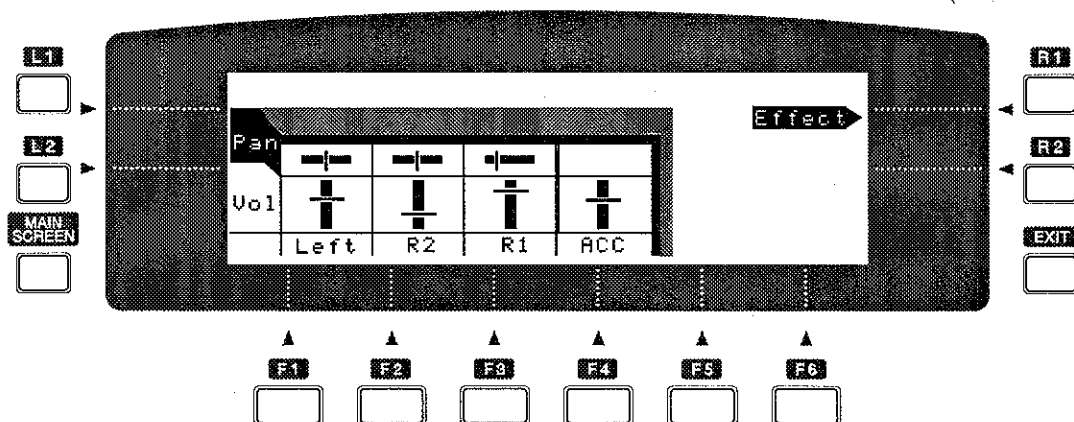
Transposition (Transpose)

La fonction Transpose vous permet d'augmenter ou d'abaisser le diapason du Z1000 en tranches de demi-ton, sur une étendue de deux octaves. Cette fonction est activée en appuyant sur 1 des 2 boutons Transpose:

le message "Transpose 0" s'affiche à l'écran. Chaque fois que vous appuyez sur le bouton de gauche, vous transposez en diminuant la clé d'un demi-ton, et en appuyant sur le bouton de droite, vous augmentez la clé d'un demi-ton. Quand vous mettez l'instrument sous-tension, la fonction Transpose est automatiquement réinitialiser à "0".

12 Mélangeur (Mixer)

A. Mélangeur de Sons (F3) (Sound Mixer)



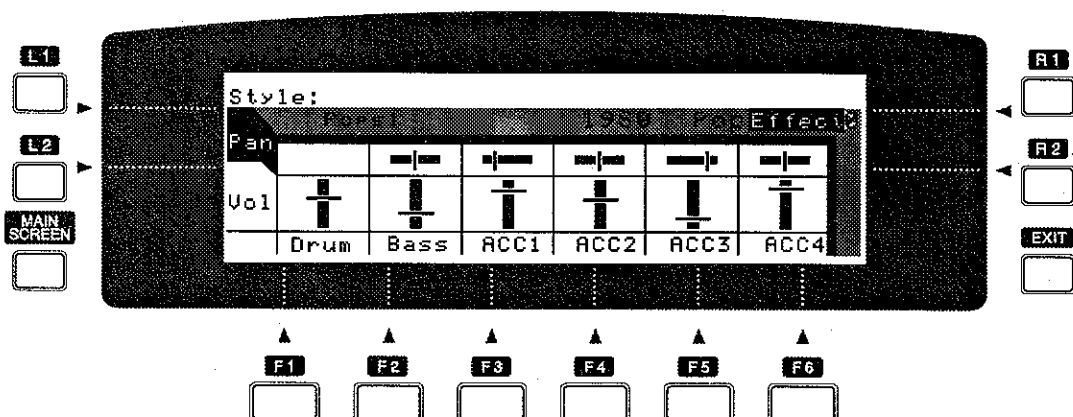
Quand vous appelez la fonction Mixer (Mélangeur) en utilisant le bouton F3, un nouvel arrangement s'affiche à l'écran: vous avez maintenant accès à chacune des 3 composantes de la voix mélodique ainsi qu'au volume de chaque accompagnement. Pour effectuer des changements, les boutons-F peuvent être utilisés pour sélectionner directement: Left (F1), Right2 (F2), Right 1 (F3) et ACC (F4). La surbrillance à l'écran indique la source sonore courante activée. Vous pouvez ajuster le volume général du style en utilisant le bouton F4 (Accompagnement). Cette fonction permet une balance rapide entre les volumes relatifs des 3 sons et du style choisi. Vous pouvez faire des ajustements de volume pour les 3 sons (Vol. avec le bouton L2) et établir leur position dans le panorama stéréophonique (Pan avec le bouton L1). Étant donné que les instruments individuels de l'accompagnement sont déjà pourvus de leurs propres distributions dans l'image stéréophonique, aucun contrôle de panorama n'est prévu dans le Sound Mixer (Mélangeur Sonore). Par contre, vous pouvez effectuer des changements à l'aide du Style Mixer (Mélangeur de Style).

Maintenant, si vous utilisez le cadran Tempo/Value, vous accédez à une autre fonction pour l'édition des voix mélodiques, la section d'effets du Mélangeur. Pour plus d'informations, veuillez lire la section "Effect Assignments".

12 Mélangeur (Mixer)

B. Mélangeur de Style (F2) (Style Mixer)

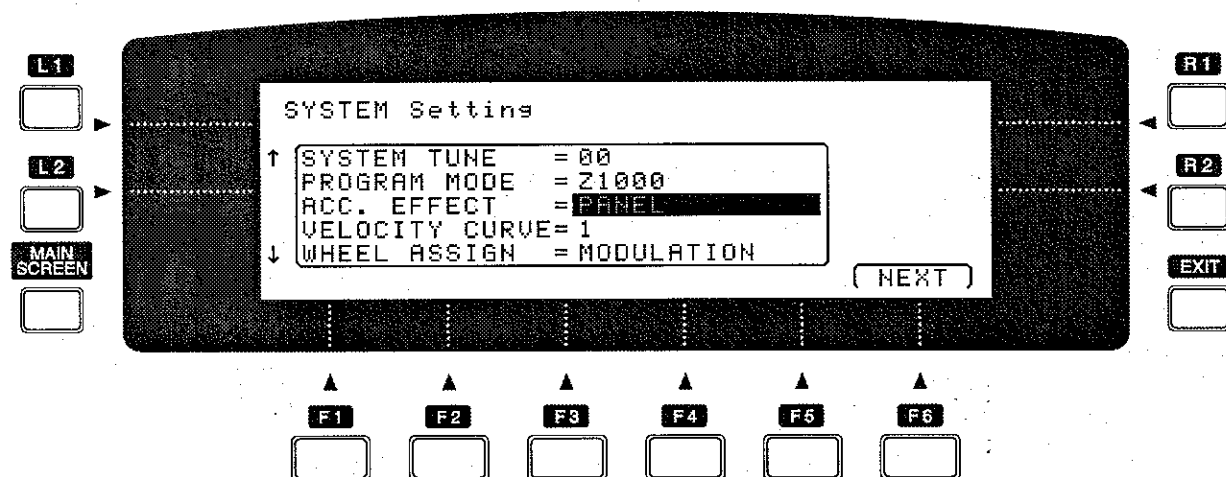
Grâce au bouton F2, vous pouvez accéder à la fonction Mixer pour l'accompagnement automatique. Vous remarquerez que les fonctions de base pour exécuter les ajustements, sont les mêmes que celles de la page Mixer pour les sons. 6 instruments d'accompagnement sont assignés aux "canaux" (channels) de votre mélangeur (mixer): Drums, Basse et 4 instruments supplémentaires de mélodie ou d'harmonie accessible à l'aide des boutons F1 à F6. Utilisez les boutons L1 et L2



pour vous déplacer entre les fonctions Panorama (position de l'image stéréo) et Volume (niveau de volume). La fonction panorama de la Batterie (Drums), ne peut être ajustée, car les instruments de Batterie et de percussion ont des positions préassignées dans l'image stéréo qui ne peuvent être changées. À l'aide du bouton R2, vous pouvez accéder à un sous-menu dans lequel vous pouvez effectuer des changements à l'assignation d'effet des instruments d'accompagnement. Pour plus d'informations, veuillez lire la section "Effect Assignments".

A. Presets (Présélections)

Les ajustements de base déterminent comment les effets répondent aux changements de programme et permettent de faire un choix entre ces effets. Pour choisir une sélection dans la catégorie System (Système), appuyez sur le bouton L1 et utilisez ensuite le bouton L2 pour choisir l'effet désiré qui sera en surbrillance à l'écran.



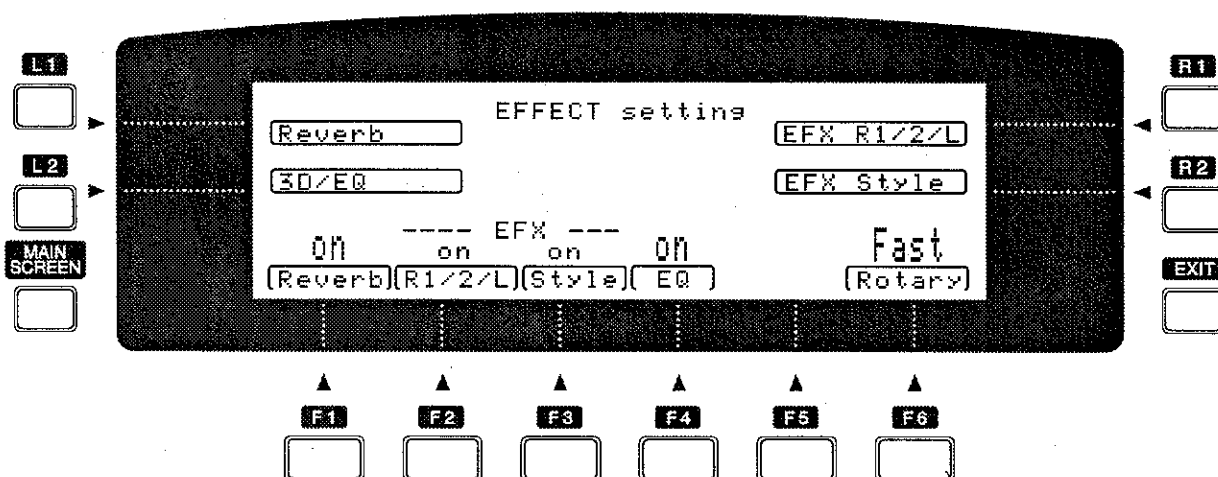
1. Des assignations d'effets de présélections individuelles (utilisation des assignations de présélections pour le son et le style) ont été préparées pour chaque son/style et peuvent aussi être ajustées pour les sons/styles que vous avez créés vous-mêmes. Avec l'ajustement Preset, les effets pour chaque son/style sont utilisés. Quand le style est changé, les assignations d'effets des pistes d'accompagnement changent aussi. Quand vous changez de sons, les effets correspondant sont aussi mis à jour. Chaque nouveau style/son sélectionné est activé en même temps que ses assignations d'effets présélectionnées. Les changements effectués à l'assignation d'effet courant qui n'ont pas été sauvegardés comme registration sont perdus quand le son/style est changé. Quand le clavier est remis sous-tension, le "Preset" est de nouveau activé.

13 Ajustements des Effets

2. Panneau (ajustements courants du Z1000)

Le Panneau spécifié détermine que les ajustements d'effet courant sont retenus (mémorisés) quand vous changez pour un style/son différent.

B. Effets Globaux (Global Effects)



En appuyant sur le bouton F1 du menu principal (main menu), vous avez accès à la page d'écran sur laquelle vous pouvez créer des ajustements pour les effets (Effect Settings). La réverbération (reverb) est un effet global qui peut être appliqué aux trois zones du clavier et au style. Cet effet est activé et désactivé (On et Off), quand vous appuyez sur le bouton F1. Les autres effets globaux disponibles sont EQ (Égalisateur "Equalizer"), qui peuvent être activés et désactivés en utilisant le bouton F4, et l'effet Super 3D dont l'interrupteur est placé

au dessus du clavier. Des effets additionnels sont disponibles pour les sons et les styles. Les interrupteurs utilisés pour les contrôler sont F2 pour les 3 zones du clavier (L1/R1/R2) et F3 pour les styles. Une fonction de changement de positions pour l'effet d'Haut-Parleurs Rotatif, aussi connu sous le nom de "Leslie" ou effet "Doppler" est assigné au bouton F6. Cet effet simule électroniquement l'impression acoustique d'un haut-parleur rotatif, qui est devenu une obligation pour l'expression des sons d'orgue. Si vous avez branchés une pédale (genre interrupteur, à la prise Foot Pedal), cet effet pourra être contrôlé avec cette pédale. Vous pouvez faire des ajustements additionnels pour les différents effets sur une nouvelle page d'écran en utilisant les boutons L1, L2, R1 et R2.

C. Réverbération (Reverb)

La page d'écran Reverb vous permet de sélectionner le genre de réverbération à l'aide du bouton F2. Vous pouvez choisir entre Halls 1, jusqu'à 3 (grandes salles à salle de concert), Room (petite salle) et Plate (caractéristiques d'une plaque de réverbération). Pour accélérer les ajustements de l'intensité de la réverbération (Depth) dans la section d'ajustements de mélangeur (mixer) de styles et de sons, 2 intensités sont prévues, et vous pouvez les choisir à l'avance: High Depth (Haute Intensité) et Low Depth (Basse Intensité).

1. Haute Intensité (F1) (High Depth)

Avec le bouton F1, vous sélectionnez la valeur de Haute Intensité (High Depth), la plus grande intensité possible de l'effet de réverbération. Cette valeur s'affiche sur la page Effet des Mélangeurs de Sons et de Style sous R: Hi.

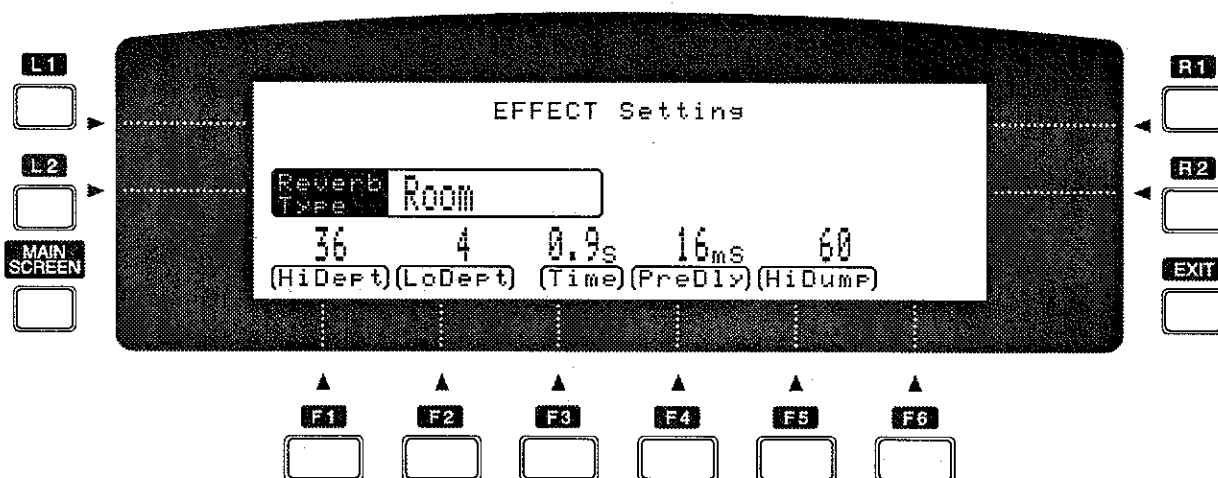
13 Ajustements des Effets

2. Basse Intensité (F2) (Low Depth)

Vous pouvez sélectionner l'ajustement de Basse Intensité (Low Depth) à l'aide du bouton F2 ,ex. l'intensité la plus basse peut être choisie. Cette valeur s'affiche à l'écran dans la page Effet des Mélangeurs de Son et de Style sous R: Lo.

3. Temps (F3) (Time)

Time (Temps) permet d'ajuster la durée de réverbération en secondes.



4. Pré-Délai (F4) (Pre-Delay)

Pre-Delay (Pré-Délai) s'applique au pré-délai requis par la réverbération pour que cette réflexion devienne audible. Vous pouvez employer le pré-délai pour obtenir un signal original plus clair, les notes jouées au clavier auront une sonorité initiale sans avoir le mélange du signal de réverbération. Veuillez noter toutefois, qu'un tel changement produira aussi un changement de grandeur d'espace de réverbération: quand la source sonore est subséquentement reflétée, l'espace dans lequel l'instrument est joué augmente en grandeur. Par conséquent, vous devez ajuster les caractéristiques d'espace de réverbération en balançant le Temps (Time) et le Pré-Délai (Pre-Delay).

5. High Dump (F5) (Grande Absorption)

La fonction High Dump permet d'atténuer les hautes fréquences de réflexions. Même si ce paramètre fonctionne comme un contrôle de tonalité (filtre) de l'effet de réverbération, il contribue aussi à la définition des caractéristiques de l'espace de réverbération: plus le degré d'atténuation est élevé (haute valeur), plus les hautes fréquences de réflexions sont absorbées, ex. l'espace contient des surfaces qui absorbe ces fréquences.

D. Égalisateur/3D (3D/Equalizer)

La page écran vous permet de choisir entre les ajustements de création d'effets (L1) et d'égalisateur (L2) de l'effet Super 3D.



1. 3D (L1)

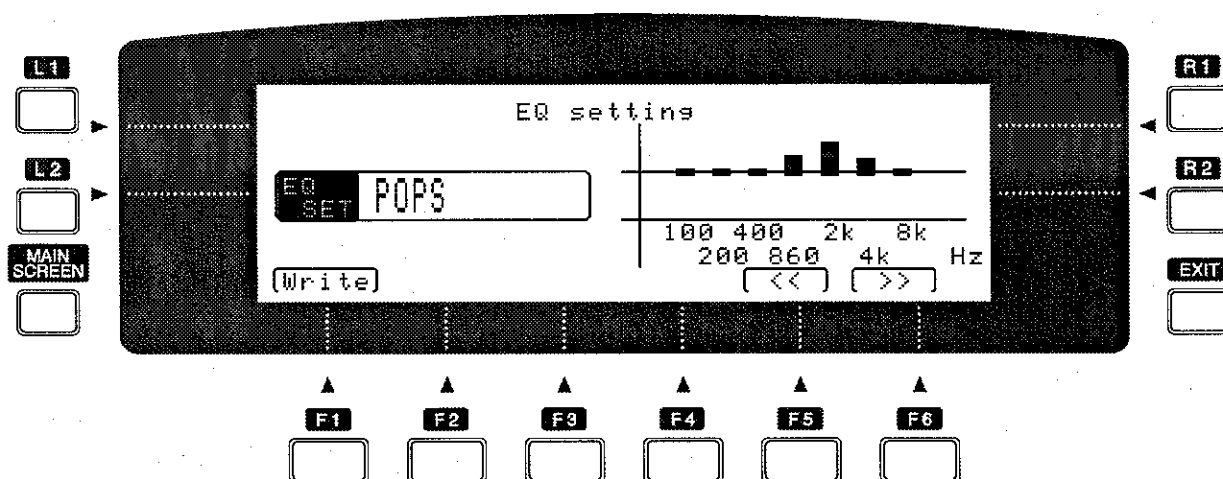
Avant de créer un ajustement, vous devriez activer l'effet en appuyant sur le bouton 3D (situé au dessus du clavier). À l'aide du bouton F1, vous sélectionnez la Longueur (Length) de paramètre (intensité de l'effet), qui peut être ajustée en 3 étapes. Utilisez le bouton F2 pour sélectionner la Largeur (Width), ex. cet effet agrandit la base de l'image stéréo. 3 ajustements sont aussi disponibles ici. L'intensité la plus forte produit une impression acoustique du signal stéréo pénétrant la salle en provenance de l'arrière des haut-parleurs. Le symbole 3D est conçu pour vous procurer une aide visuelle à estimer le degré de dispersion du signal. La meilleure référence à savoir comment fonctionne cet effet est tout de même en écoutant le son obtenu, seulement.

"SRS" et "Sound Retrieval System" sont des marques déposées de SRS Labs, Inc.

13 Ajustements des Effets

2. EQ (L2)

Après avoir appuyé sur le bouton EXIT pour retourner à la page écran d'ajustements 3D/EQ Setting, le bouton L4 vous donne accès à la page écran des ajustements d'égalisateurs (EQ Setting). L'égalisateur vous offre de grandes possibilités de contrôles de tonalité: un total



de 7 bandes de fréquences (100, 200, 400, 860, 2000, 4000 et 8000 Hz) sont disponibles, et le volume de chaque bande de fréquence peut être ajusté individuellement. Ce modèle est un égalisateur graphique. Les boutons F5 et F6 sont utilisés pour sélectionner la bande de fréquences désirée. Nous vous recommandons d'utiliser le cadran Tempo/Value comme méthode d'entrée pour atténuer ou augmenter la bande de fréquences sélectionnée. Le bouton L2 est utilisé pour sélectionner les égalisations préréglées (presets).

L'instrument est préprogrammé en usine avec 4 spectrums sonores différents, nommés selon leurs genres musicaux de base: Pops, Rock, Jazz et Classique. Vous pouvez utiliser chacun de ces préréglages (presets) comme base de création pour vos propres combinaisons de contrôle de tonalité. Il y a 2 banques de mémoire désignées sous le nom "User" (Utilisateurs) qui sont disponibles pour sauvegarder vos propres ajustements d'égalisation. Utilisez le bouton F1 pour sauvegarder vos ajustements de l'application courante. Après avoir

appuyé sur le bouton, une page d'écran s'ouvre où l'on vous demande de spécifier une banque de mémoire utilisateur (user memory): Write (Écrire) dans USER01 POPS. Spécifiez la banque de mémoire désirée en utilisant le cadran ou les boutons "+" et "-". Vous pouvez utiliser les boutons L2 et R2 pour déplacer le curseur à travers les noms d'ajustements d'égalisation. Pour changer la lettre marquée, vous devez aussi utiliser le cadran ou les boutons "+" et "-". La fonction Execute (F6), contrôle la commande d'écriture, Cancel met fin au processus d'écriture. Le bouton EXIT vous ramène à la page d'égalisateur.

E. EFX R1/2L Settings (R1) (Ajustements EFX R1/2L)

Est utilisé pour ajuster l'effet des voix mélodiques qui s'appliquent à R1/2 et Left, on peut aussi faire un ajustement ON/OFF séparément sous la section Effet du Mélangeur de Sons (Sound Mixer).

F. EFX Style Setting (R2) (Ajustement EFX de Style)

Est utilisé pour ajuster le genre d'effet pour l'arrangement d'accompagnement. Le genre sélectionné ici, s'applique à toutes les parties. La fonction ON/OFF est ajustée séparément dans la section Effet du Mélangeur de Style (Style Mixer).

Vous trouverez ci-dessous, un sommaire des différents genres d'effets et des paramètres disponibles: le déplacement entre Lent (Slow) et Rapide (Fast) peut être exécuté dans les effets globaux (Écran Principal "Main Screen", de F1 à F6). En plus, il est possible de vous déplacer entre les effets en utilisant une pédale. Dans ce dernier cas, un interrupteur au pied (Foot Switch) (ex. Foot Switch - Modèle F1 de Kawai) doit être branché à la prise "Foot Switch" et le paramètre Fonction de la Pédale (Pedal Function) des ajustements de système, doit être ajusté à "ROTARY slow/fast".

G. Ajustements des Effets (Effets Individuels)

Le bouton R1 vous donne accès à la page écran pour l'ajustement des effets des 3 zones de voix mélodique; en appuyant sur le bouton R2, vous accédez à la page d'édition des effets stylisés. Sur chaque page écran appelée Setting, il y a 15 genres d'effets possibles, chacun étant sélectionné en utilisant le bouton L2. Les instructions pour les ajustements de paramètres d'effets s'appliquent également à l'ajustement des effets de sons et de styles. Les boutons F sont utilisés pour sélectionner le paramètre d'effet que vous voulez éditer.

1. Early Reflections (première réflexions d'écho court dans la salle) (Réflexions Hâtives)

- | | |
|---------------|--|
| F1 Niveau: | Balance le signal effet/original |
| F2 Slope: | Contrôle la densité des réflexions |
| F3 Pré Délai: | Pré-délai avant le commencement des réflexions |
| F4 Feedback: | Retour du signal original avec un effet appliqué à travers (dans) le canal d'effet |

2. Tap Délai (pulsations individuelles d'écho)

- | | |
|----------------|---|
| F1 Niveau: | Balance le signal effet/original |
| F2 Délai 1: | Délai des premiers échos |
| F3 Niveau Tap: | Niveau des signaux d'échos |
| F4 Délai 2: | Délai des deuxièmes échos |
| F5 Feedback: | Retour du signal mélangé pour obtenir une diffusion plus forte. |

3. Auto Pan (trémolo stéréophonique)

- | | |
|----------------|---|
| F1 Longueur: | Balance le signal effet/original |
| F2 Vitesse: | Vitesse exécutée |
| F3 Montant: | Profondeur d'amplitude |
| F4 Pré Délai: | Pré-Délai |
| F5 Wave(Onde): | Des ondes sinueuses et triangulaires sont disponibles pour l'amplitude de modulation. |

4. Chorus (double le signal en modulant le diapason)

- F1 Longueur: Balance le signal effet/original
- F2 Vitesse: Modulation de fréquences
- F3 Montant: Intensité de l'effet
- F4 Pré Délai: Pré-Délai
- F5 Wave(Onde): Des ondes sinueuses et triangulaires sont disponibles pour l'amplitude de modulation.

5. Ensemble (multiplication diffuse du signal en modulant le diapason)

- F1 Longueur: Balance le signal effet/original
- F2 Montant: Intensité de l'effet
- F3 Pré Délai: Pré-Délai

6. Trémolo (amplitude de modulation/effet de trémolo)

- F1 Longueur: Balance le signal effet/original
- F2 Vitesse: Modulation de fréquence
- F3 Montant: Intensité de l'effet
- F4 Pré Délai: Pré-Délai
- F5 Wave(Onde): Des ondes sinueuses et triangulaires sont disponibles pour l'amplitude de modulation.

7. Phaser (dédoublément du signal en modulation de phase)

- F1 Longueur: Balance le signal effet/original
- F2 Vitesse: Modulation de fréquence
- F3 Montant: Intensité de l'effet
- F4 Pré Délai: Pré-Délai
- F5 Wave(Onde): Retour du signal mélangé

8. Haut-Parleur Rotatif (Effet Leslie)

- F1 Longueur: Balance le signal effet/original
- F2 Vitesse Lente: Rotation lente
- F3 Vitesse Rapide: Rotation rapide
- F4 Accélération: Mise en marche du Leslie
- F5 Lent/Rapide: Ajustement à la position normale (avant que la pédale ou que le déplacement soit exécuté à la page écran Effect Setting)

9. Distorsion

- F1 Longueur: Balance le signal effet/original
- F2 Égalisateur Bas: Contrôle de tonalité pour les basses fréquences
- F3 Égalisateur Haut: Contrôle de tonalité pour les hautes fréquences
- F4 Pré Délai: Pré-Délai
- F5 Drive: Degré de distorsion

10. Dual Délai (écho stéréo)

- F1 Longueur: Balance le signal effet/original
- F2 Temps Left: Durée de l'écho Left
- F3 Feedback: Left Return (Retour Gauche) du signal mélangé de gauche
- F4 Temps Right: Durée de l'écho Right
- F5 Feedback Right: Retour du signal mélangé de droite

11. Délai Simple (Single Delay) (écho mono)

- F1 Longueur: Balance le signal effet/original
- F2 Fine: Ajustement fin du temps de délai
- F3 Coarse: Ajustement de course du temps de délai
- F4 Feedback: Retour du signal mélangé.

12. Délai Croisé (croisement des signaux d'échos) "Cross Delay"

- F1 Balance Longueur: Balance le signal effet/original
- F2 Temps: Temps de durée de l'écho
- F3 Feedback: Retour du signal mélangé.

13. Flanger (dédoublment du signal en créant un délai de modulation de diapason)

- F1 Longueur: Balance le signal effet/original
- F2 Vitesse: Modulation de fréquence
- F3 Montant: Modulation d'intensité (amplitude)
- F4 Pré Délai: Pré-Délai
- F5 Feed back: Retour du signal mélangé

14. Céleste (modulation de fréquences similaire à l'effet Chorus)

- F1 Longueur: Balance le signal effet/original
- F2 Vitesse: Modulation de fréquences
- F3 Montant: Modulation d'intensité (amplitude)
- F4 Pré Délai: Pré-Délai

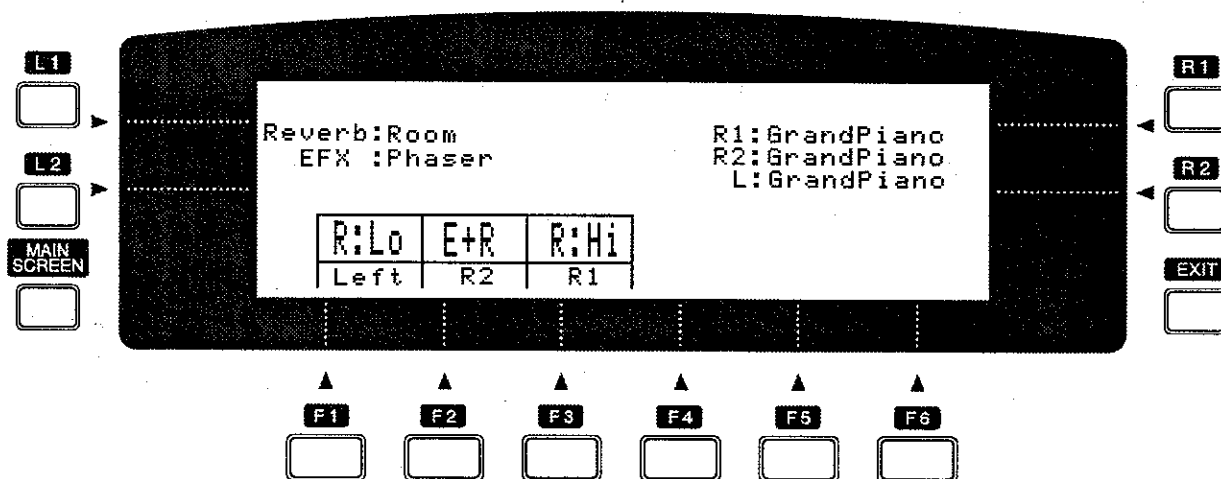
15. Exciter (intensification des fréquences psycho-acoustiques)

- F1 Longueur: Balance le signal effet/original
- F2 Égalisateur Bas: Contrôle de tonalité pour les basses fréquences
- F3 Égalisateur Haut: Contrôle de tonalité pour les hautes fréquences
- F4 Niveau Exciter: Intensité de l'effet

14 Assignment d'Effet

A. Effet Sonore

À partir du Mélangeur de Son, appuyez sur le bouton R1 pour atteindre la page écran des assignations d'effets. Ceci est le chemin par lequel vous déterminerez, lequel des 3 sons constituant la voix mélodique, passera à travers les effets. Sélectionnez les composantes désirées: Left, Right 2 ou Right 1, avec les boutons F1 à F3. Sur cette page, l'écran vous procure des informations concernant d'autres assignations. Voir du côté gauche du genre de réverbération (ex. Reverb: Room) et des sons courants pour les deux zones de voix mélodique. Les ajustements suivants sont disponibles pour chaque son:



1. R: Hi

La réverbération est le seul effet utilisé. L'intensité correspond à la valeur High de présélection. Les ajustements s'appliquent aux degrés d'intensité déterminés pour la réverbération dans la valeur High Depth. Pour plus d'informations concernant cette assignation, veuillez consulter la section "Reverb Effect Setting".

2. R: Lo

La réverbération est le seul effet utilisé. L'intensité correspond à la valeur Lo pré-réglée. Les ajustements s'appliquent au degré d'intensité déterminé pour la réverbération dans la valeur Lo Depth. Pour plus d'informations concernant cette assignation, veuillez consulter la section "Reverb Effect Setting".

3. E+R

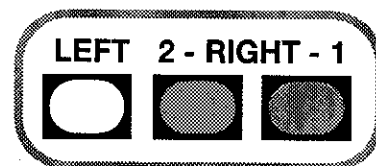
La réverbération et les effets de sons additionnels sont utilisés simultanément. Pour plus d'informations concernant cette assignation, veuillez consulter la section "EFX R1/2/L Setting".

4. Conditions Générales pour les Effets Sonores

Les assignations pour les zones Right 1 et Right 2 s'appliquent aux effets sélectionnés, en autant que Right1 et Right2 sont sélectionnés exclusivement (alternativement) ou sont utilisés en mode Split. Si Right1 et Right2 sont utilisés en mode Layer (les deux voyants LED sont allumés), l'assignation de Right1 s'appliquera aux deux zones Right.



Truc: En pratique, ceci peut être utilisé pour obtenir l'effet suivant: sélectionnez un son de flûte comme programme de son pour le Right 1 et utilisez le programme "Clean Guitar" pour Right 2. Vous pouvez aussi choisir le mode Layer pour les zones Right dans la section ajustements ACC. Vous pouvez assigner la distorsion aux effets individuels. Allez dans la section "Effect Mixer", ajustez le Right1 à Reverb: High, Right 2 à Effect+Reverb. Vous pouvez maintenant vous déplacer entre les deux voix mélodiques de flûte (avec un niveau élevé de réverbération) et une guitare avec distorsion. Si vous utilisez les deux boutons Right, les sons se superposent simultanément, les deux résonnant à l'unisson sans distorsion.



14 Assignment d'Effet

B. Effet de Style

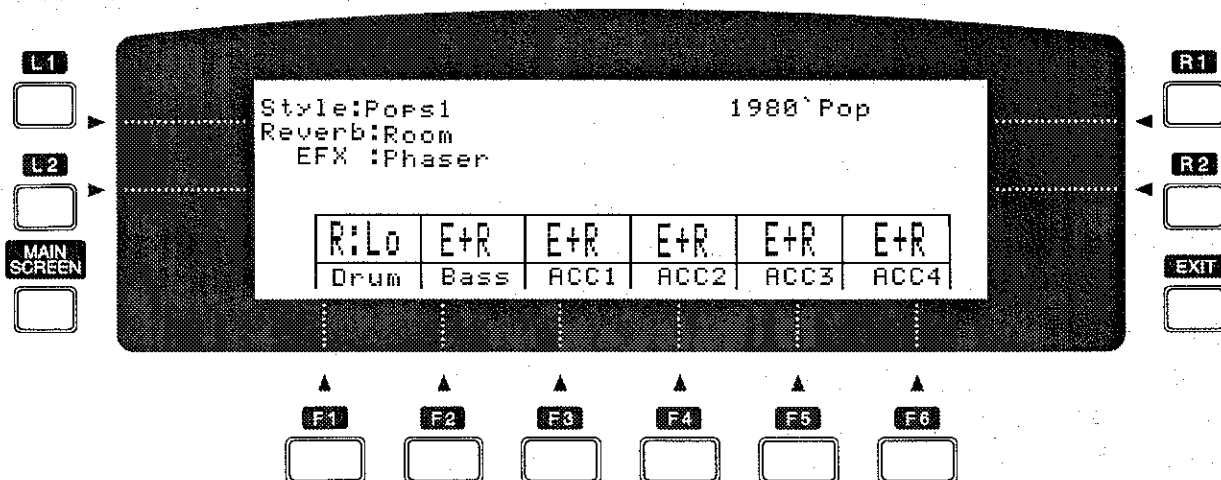
Ici aussi, les fonctions de base correspondent aux options des effets sonores: le chemin par lequel chaque instrument est déterminé incluant le style, passe à travers les effets. En utilisant les boutons F1 à F6, vous sélectionnez la partie correspondante: Drums (Batterie), Basse, Acc. 1 à 4. À la page écran, les ajustements suivants sont disponibles pour chaque partie:

1. R: Hi

La réverbération est le seul effet utilisé. L'intensité correspond à la valeur Hi pré réglée. Les ajustements s'appliquent au degré d'intensité déterminé pour la réverbération dans la valeur Hi Depth. Pour plus d'informations concernant cette assignation, veuillez consulter la section "Reverb Effect Setting".

2. R: Lo

La réverbération est le seul effet utilisé. L'intensité correspond à la valeur Lo pré réglée. Les ajustements s'appliquent au degré d'intensité déterminé pour la réverbération dans la valeur Lo



Depth. Pour plus d'informations concernant cette assignation, veuillez consulter la section "Reverb Effect Setting".

3. E+R

La réverbération et les effets de sons additionnels sont utilisés simultanément. Pour plus d'informations concernant cette assignation, veuillez consulter la section "EFX R1/2/L Setting".

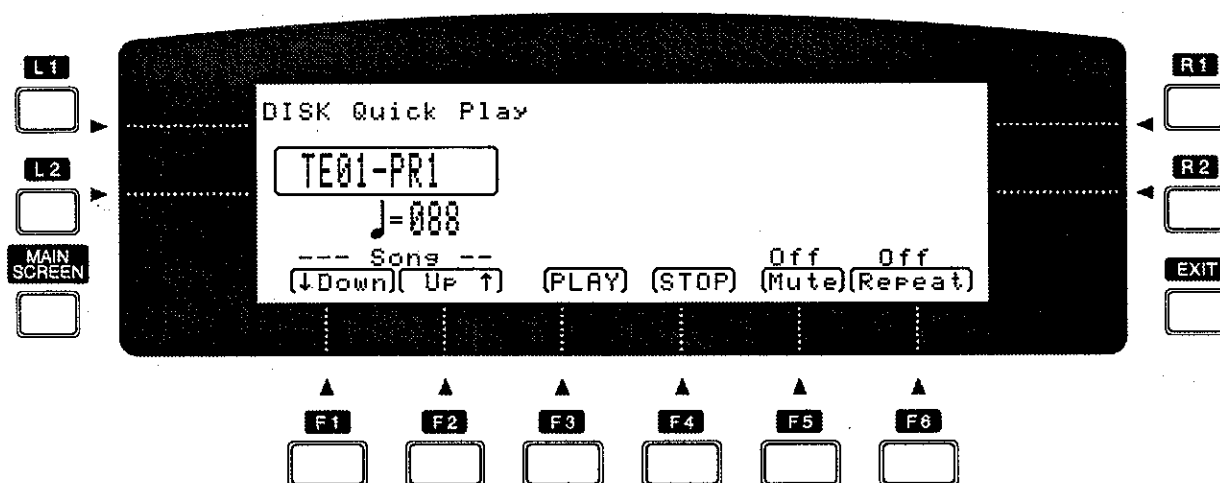
Sur cette page, l'écran

vous procure des informations concernant d'autres assignations.

Dans le coin gauche, le genre de réverbération (ex. Reverb: Room) et l'effet du son courant (ex. EFX: Phaser) sont visibles.



L'écoute (rejouer) des fichiers de chansons Standard MIDI (Formats SMF 0 et 1) se fait directement à partir de la disquette. Il n'est donc pas nécessaire de charger les chansons dans la mémoire interne du clavier. Insérez une disquette initialisée (formatée) en DOS, dans le lecteur de disquettes. Appuyez sur le bouton Disk. Les explications de cette section seront restreintes à la fonction Quick Play. Quand vous appelez la fonction Quick Play à l'aide des boutons F4 et F5, le lecteur de disquettes commencera à chercher les fichiers MIDI sur la disquette. La première chanson s'affichera sur la ligne encadrée de l'écran. Si vous voulez vérifier le restant du contenu de la disquette ou si vous voulez sélectionner une autre chanson à écouter, vous pouvez vous déplacer à travers la liste en utilisant les boutons F1 (Down) "Bas" et F2 (Up) "Haut". L'écoute débute quand vous appuyez sur le bouton F3 et s'arrête en appuyant sur le bouton F4. Le bouton F6 (Mute "Silence") vous permet de rendre une piste sélectionnée silencieuse, pendant l'écoute de la chanson. Elle correspond au canal MIDI du fichier GM. Cette fonction est conçue pour vous permettre de filtrer la mélodie en l'enlevant de



la chanson, pour que vous puissiez la jouer vous-même au clavier. La position OFF représente la chanson complète. Le bouton F6 (Repeat "Répétition") vous permet de vous déplacer et choisir entre l'écoute des chansons sélectionnées (One) et l'écoute de toutes les chansons, en séquence continue (All). Le "jukebox" (tourne-disques) commence la séquence à partir de la chanson courante choisie. La position OFF fait rejouer la chanson sélectionnée une autre fois.

Si la chanson inclus le texte (les paroles), elle s'afficheront dans la moitié de droite de l'écran. Utilisez cette option comme karaoke ou pour chanter en même temps que vous jouez sur le clavier.



Truc: Si vous avez acheté une disquette de chansons de type SMF Format 1 et que vous voulez l'utiliser avec le Quick Play, vous pouvez charger les chansons dans le séquenceur du Z1000 et les sauvegarder directement sur la disquette en fichier SMF. De cette façon, les chansons sont converties du Format 1 en Format 0.

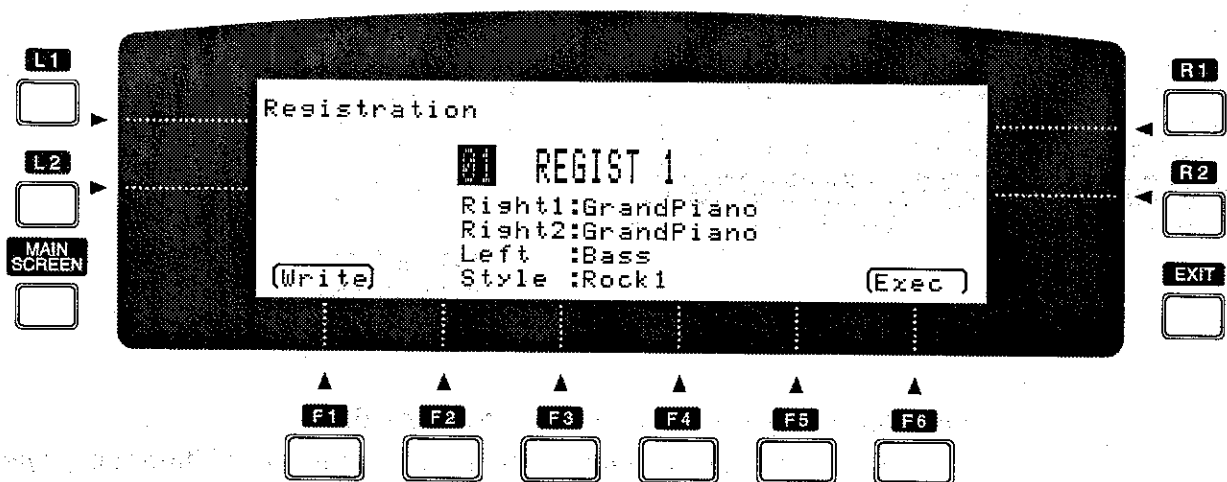
Quand nous avons parlés de la fonction One-Two Play, nous avons mentionné que le Z1000 peut gérer plusieurs environnements musicaux différents: les éléments les plus importants de registration sont les styles, les sons et les effets. Vous avez déjà appris que ces trois items sont variables en performance de toutes pièces musicales. L'ajustement de base des styles procure en premier, une assignation des voix mélodiques (mélodies) et des effets correspondants pouvant être changé à souhait. Pendant une performance en temps réel, vous n'auriez pas normalement assez de temps pour exécuter tous les nouveaux ajustements de sons, de styles, d'effets, de tempo, etc. De façon à préparer votre répertoire pour une performance avec beaucoup de temps en réserve, la mémoire de registration peut être ajustée, non seulement comme une liste au programme de la séquence de chansons, mais aussi comme ajustement individuel pour chaque style.

Les ajustements suivants peuvent être sauvegardés:

- ACC Setting (Ajustement ACC)
- Active Sounds (Sons Actifs) (L/R1/R2)
- Tempo
- Style
- Ajustements de Mélangeur Sonore et de Style (Mixer Settings)
- Tous les Ajustements d'Effets
- Les Présélections pour chaque Groupe de Sons (Sound Group)

A. Rappel (Recalling)

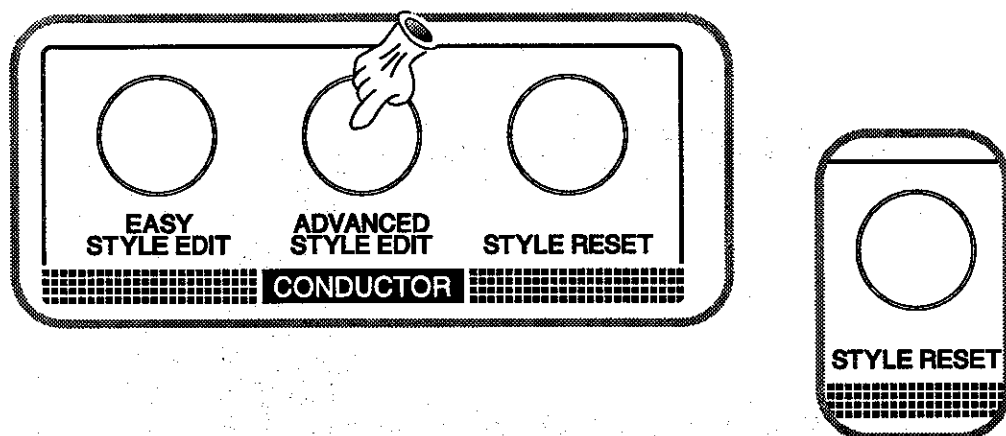
Appuyez sur le bouton Registration et sélectionnez la registration désirée en utilisant le cadran ou les boutons Selector. Un total de 50 registrations est disponible. L'écran affiche le nom de la registration et des assignations de Right 1, Right 2, Left et Style.



B. Sauvegarde (Storing)

Pour préparer une registration, il est recommandé de vérifier si parmi tous les ajustements mentionnés ci-haut, aucun changement ne doit être fait. Appuyez sur le bouton de Registration, seulement après avoir fait cette vérification, suivi de F1 (Write - "Écriture"). Le nombre de banque de mémoire s'affiche à l'écran. Utilisez le cadran ou les boutons Selector pour sélectionner une banque de mémoire libre ou une dont vous voulez remplacer les data. Si vous déplacez maintenant la marque vers la droite en utilisant le bouton R2, vous pourrez changer la première lettre du nom de la registration en utilisant le cadran. Pour entrer un nom au complet, déplacez vous à travers les lignes en utilisant les boutons L2 et R2. Quand vous appuyez sur F6 (Exec), la nouvelle registration est sauvegardée dans la banque de mémoire spécifiée. Vous pouvez en plus, sauvegarder ces 50 registrations sur une disquette. Pour plus d'informations, veuillez lire la section "Floppy Disk Operation 3".

17 Conductor (Partie 2)



Édition de Style Avancée (Advanced Style Edit)

La section Conductor donne accès à la fonction Édition de Style Avancée. Les changements que vous pouvez apportés ici, sont reliés premièrement à la capacité du Z1000, pour vous permettre de créer vos "propres productions musicales". Plusieurs des paramètres disponibles ici, vous sont déjà familiers provenant des fonctions du Style Mixer (Mélangeur de Style). En ce qui concerne la modification et la personnalisation des styles, ces paramètres ne s'appliquent pas seulement aux arrangements que vous avez créer vous-mêmes. Nous vous encourageons à expérimenter librement les présélections (presets) de votre Z1000. Ceci s'applique aussi aux styles et à l'édition de vos propres sons. Vous vous apercevrez rapidement que de simples petits changements peuvent avoir un résultat d'effets impressionnant sur le matériel déjà existant.

A. Groove (L1)

Appuyez sur le bouton L1 pour appeler la page d'écran Groove. Cette fonction peut vous être familière, si vous avez expérimentés l'utilisation d'un séquenceur ou on la nomme quelquefois "Swing". La fonction Groove est reliée à la sensation naturelle rythmique (humaine) pendant la performance. Le facteur du paramètre Groove produit un changement graduel des positions rythmiques sur lesquelles les temps individuels sont ajustés. L'étendue de contrôle est établie entre une base de performance conventionnelle (straight) sur les triples croches et une performance basée sur des triplets (swinging). Groove déplace les triples croches vers l'avant ou l'arrière de telle façon que la résolution (quantize) qui semble normalement précise, devient de moins en moins précise, à mesure que la valeur augmente, jusqu'à ce que la résolution (quantize) à l'autre bout de la gamme devienne une 12ème ou une 24ème.

1. Groove No. (L1)

Ceci est la section où vous sélectionnez le genre de Groove.

0: OFF; aucun Groove

1-8: Triplets de croches: (Quantize) résolution basée sur des triplets de croches

9: Triplets de triples croches: (Quantize) résolution basée sur des triplets de triples croches

10: Swing; (Quantize) résolution typique de swing

2. Intensité (F1-F6)

Vous pouvez ajuster l'intensité pour chaque partie individuelle sur 10 niveaux en utilisant les boutons F1 à F6.



Truc: Commencez par ajuster l'intensité de toutes les parties à 5 et changez ensuite le genre de Groove. De cette façon, vous aurez une impression rapide des différentes caractéristiques entre les genres individuels de Groove.

17 Conductor (Partie 2)

Veillez consulter la section "Quantize" (Résolution) pour plus d'informations concernant la fonction Groove. Il est possible d'assigner des sons complètement différents à chaque variation. Pour ajuster les sons dans une variation de style, sélectionnez simplement la variation désirée.

B. Pan/Volume

Le bouton L2 vous ouvre la page d'écran de l'opération à laquelle vous êtes déjà familiers: le Style Mixer (Mélangeur de Style). Au contraire des ajustements temporaires du Style Mixer qui sont réinitialisés à la valeur initiale quand l'instrument est mis hors tension (Off), les ajustements que vous faites ici, peuvent être sauvegardés sous forme de programmes nouveaux styles. Si vous avez des questions sur les méthodes d'opération du Mixer avec un Style, veuillez consulter la section "Style Mixer".

C. Effet

Le bouton R2 donne accès à une autre page d'écran à laquelle vous êtes familiers: les assignations d'effets du Style Mixer. Si vous avez des questions concernant l'utilisation des assignations d'effets du Style Edit, veuillez consulter la section "Style Effect Mixer".

D. Programme

Sur la page d'écran "Program", que vous appelez en utilisant le bouton R1, vous pouvez entrer des commandes de changement de programme pour chacune des 6 pistes d'accompagnement. D'un côté, une commande de changement de programme vous permet de

définir le son de la piste d'accompagnement respective. De l'autre côté, la commande se déplace au numéro correspondant, quand vous voulez transférer l'accompagnement à un générateur de sons MIDI externe (module). Ce module doit être un module d'expansion MIDI, tel que le GMega ou un synthétiseur; vous pouvez aussi transférer la chanson dans laquelle vous utilisez l'accompagnement, à un séquenceur externe (un séquenceur dédié, tel que le Q-80 ou un logiciel de séquences opérant sur un ordinateur personnel), de façon à enregistrer l'accompagnement. Utilisez les boutons F (fonctions) pour sélectionner la piste désirée, pour le style. Au dessus de la piste, vous trouverez des informations concernant le programme réglé pour la piste choisie. Les numéros de changement de programme et le nom de l'instrument sont affichés. Veuillez noter que les instruments avec une assignation chromatique (Basse et ACC1 à 4) ont une étendue de changements de programmes de 199 étapes, (dans le cas de la piste de batterie (drums), vous pouvez choisir parmi 9 ensembles de batterie (drum kits). Le Standard Général MIDI (GM) comprend 128 numéros de programmes et 1 ensemble de batterie, à moins qu'il n'ait été élargi par un ajout spécifique du manufacturier. De façon à maintenir la compatibilité pour exportation future des styles, vous devez vous assurer de sélectionner les instruments se retrouvant seulement dans le champ de programmes compris entre 001 et 128 et n'utilisez seulement que le premier ensemble de batterie (001). Évidemment, si la compatibilité n'est pas requise, vous pouvez sélectionner les meilleurs sons conçus pour les pistes d'accompagnement à partir du jeu complet des 200 programmes. Les indications restantes à l'écran procurent des informations sur le style courant.

17 Conductor (Partie 2)

E. Write (F1) (Sauvegarde)

La commande de sauvegarde (F1) vous permet d'accéder à un sous menu dans lequel vous pouvez déterminer les détails concernant la banque de mémoire et le nom du style Conductor. Le nombre de banque de mémoire s'affiche à l'écran. Utilisez le cadran ou les boutons Selector pour sélectionner une banque de mémoire libre ou une banque dont les data ne sont plus utiles. Un total de 40 banques Conductor est disponible. Si vous déplacez la marque vers le coin droit en utilisant le bouton R2, vous pouvez changer la première lettre de nom du style, en utilisant le cadran. Pour entrer un nom complet, déplacez vous à travers les lignes, en utilisant les boutons L2 et R2. Quand vous appuyez sur F6 (Exec), le nouveau style est sauvegardé dans la banque de mémoire spécifiée.

F. Style Make (Faire un Style)

Les boutons F3 et F4 donnent accès aux options d'ajustements pour faire vos propres productions de style. Vous pouvez vous déplacer à travers les fonctions individuelles sur la page écran, en appuyant sur les boutons L1 et L2.

1. Ajustements (Settings)

Dans la fonction Beat, vous pouvez créer des ajustement reliés au compteur. Vous pouvez changer le compteur pré réglé 4/4 à d'autres valeurs jusqu'à 32/16. Les autres ajustements restants sont reliés à la longueur de la mesure (Bar length) pour chaque partie individuelle du style. L'ajustement fait pour Basic, s'applique au patron général de mesure pour l'accompagnement complet. La longueur ajustée

s'applique aux 6 variations auxquelles vous pouvez donc accéder en utilisant les boutons de Variation de Style. Le nombre maximum de mesures ici, est de 32. Une longueur maximum de 5 mesures est disponible pour l'introduction. En fait, vous programmez le bouton INTRO/ENDING avec lequel vous pouvez mettre le style en marche. En Finale (Ending), vous définissez la longueur pour la finale, qui peut elle aussi être appelée en utilisant le bouton INTRO/ENDING.

2. Recording - "Enregistrement"

Le bouton F6 ouvre la fonction suivante de la section Style Make (Faire un Style) (Next-Suivant). Complètement en haut de la page Style Make Record, vous trouverez des informations concernant vos spécifications: Bar "Mesure" (nombre de mesures) et Beat (Temps). Tout comme dans la page d'écran précédente, vous sélectionnez les fonctions indiquées dans le carré, en utilisant les boutons L1 et L2 pour vous déplacer à travers les différents items du menu.

1) Patron (Pattern)

Ici vous ajustez la partie du style que vous voulez éditer. À cette étape, il serait utile de reconsidérer la structure du style:

1. Le style consiste en une introduction qui devrait se produire une fois en clé majeure (Major) et une fois en clé mineure (Minor).
2. Le Basic Pattern (Patron de Base), comprend 6 variations (Basic 1 à 6).
3. Vous pouvez programmer jusqu'aux 6 Fill-Ins (Fill 1 à 6).
4. Pour la finale, une version majeure et une version mineure sont prévues.

17 Conductor (Partie 2)

2) Partie (Part)

Cette fonction permet la sélection de la piste que vous voulez éditer. À cette étape, un second regard aux pistes individuelles est de mise:

1. Drum 1 (Batterie 1)

En prévision de changements futurs à faire dans la section Conductor, il est recommandé que vous considériez cette piste comme étant la piste principale de votre ensemble de batterie (drum kit). Vous devriez premièrement assigner les instruments que l'on retrouve dans un ensemble de batterie (drum kit), ex. grosse caisse (bass drum), caisse claire (snare drum), tour de caisse (rim shot), toms, claps, cloche à vache (cowbell) et cymbales.

2. Drum 2 (Batterie 2)

Ici, le groupe Latin Percussion (Percussion Latine) devrait être utilisé (congas, timbales, cymbales splash, shaker, cloches à gogo (agogo bells) sifflet (whistle), etc.), en plus des autres instruments de percussion. Veuillez noter qu'il est aussi possible d'utiliser des programmes différents de batterie (drum) pour les deux pistes de batterie (drum). Par exemple, vous pouvez vous déplacer entre la caisse claire (snare drum) de 2 ensembles de batterie (drum kit) dans les pistes Drum 1 et Drum 2.

3. Basse

Même si cette piste est appelée Basse, cela ne signifie pas que vous devez vous confiner aux instruments du groupe Basse pour faire vos sélections pour cette piste. Vous pouvez utiliser n'importe quel instrument désiré pour la piste de Basse, tel qu'une guitare acoustique ou un instrument à vent. La seule différence concernant la piste de Basse, est que le nombre de voix est limité à une opération monophonique.

4. Acc1 main (principal)

Les 4 pistes d'accompagnement, Acc1 jusqu'à 4, sont utilisées de la même façon. Une exception est prévue par la division en piste principale (main track) "main" et sous-piste (subtrack) "sub" avec une application additionnelle.

5. Acc1 sub

La sous-piste est contrôlée par le même canal MIDI que la piste principale (main track). Elle peut être utilisée pour un enregistrement simultané des effets pour la piste principale. Par exemple, le glissement sur les cordes d'une guitare (main: Steel Guitar1/Sub: Gt.FretNoise).

6. Acc 2, 3 et 4

À l'aide de ces trois pistes restantes, vous sélectionnez les autres pistes pour les instruments d'accompagnement.

3) Quantize (Résolution)

Les fonctions Quantize vous permettent de définir le genre de résolution (Quantize) désiré pour le style. Durant le procédé de résolution (Quantize), le réglage rythmique des notes imprécises est ajusté à sa précision de base ("straight") sur l'unité d'ajustement sélectionnée. Le genre de précision (résolution) choisi, dicte le genre d'unité d'ajustement utilisé pour arrondir les notes. Vous pouvez débiter votre enregistrement immédiatement avec le genre de résolution (quantize) préréglé. Les ajustements suivants sont disponibles:

1. Off: Aucune résolution (quantization)

L'unité d'ajustement à la plus grande résolution (1/96ème par noire) et s'approche le plus près possible de votre performance originale (en mode temps réel).

2. Notes Noires ♩

Ceci correspond à l'unité d'ajustement de course la plus rapprochée, aussi utilisée pour déplacer toutes les notes vers la noire la plus proche.

3. Triplets de Noires ♩₃

Ceci ajuste le temps entre les notes comprises dans une noire et correspond à une résolution de 12èmes.

4. Notes Croches ♪

Les notes sont déplacées vers la croche la plus rapprochée.

17 Conductor (Partie 2)

5. Triplets de croches

Correspond à une résolution de 24èmes.

6. Notes Doubles Croches

L'unité d'ajustement est une double croches.

7. Triplets de Doubles Croches

Correspond à une résolution de 48èmes.

4) Son

Vous pouvez entrer le numéro de programme pour le son de la partie. Utilisez le bouton R1 pour sélectionner le tempo de votre style.

5) Tempo

Utilisez le bouton R1 pour sélectionner le tempo de votre style.

6) Input (Entrée)

Le bouton R2 vous permet de définir la clé dans laquelle vous voulez enregistrer vos arrangements. Si vous faites votre entrée dans la clé par défaut de DO (C) majeur, il n'est pas nécessaire de définir la transposition à ce stage. Pendant l'écoute (playback) de l'accompagnement, le nouveau style utilisateur est joué dans la clé sélectionnée. Il est nécessaire d'enregistrer les arrangements pour les variations de style et les fill-ins dans une clé majeure. Pendant l'écoute de l'accompagnement, le Z1000 converti automatiquement les harmonies mineures correspondantes.

7) Delete (Suppression)

Le bouton F3 peut être utilisé pour effacer un style de la banque User. Utilisez le Cadran ou les boutons "+" et "-" pour sélectionner la banque de mémoire dont le contenu doit être supprimé.

8) Copy (Copie)

Le bouton F4 vous donne accès à la fonction copie de la section Style Maker. La page écran procure de petites boîtes dans le but de copier:

dans la boîte de gauche, vous entrez la source pour le début de l'arrangement à copier et dans la boîte droite, vous définissez la région de travail de la cible. Comme d'habitude, vous pouvez vous déplacer à travers les options en utilisant les boutons L1 et L2. Les sections individuelles suivantes sont disponibles pour définir la source:

- | | |
|-----------|---|
| 1. Style | Vous pouvez sélectionner les banques (locations) de mémoire dans le style complet. |
| 2. Patron | Présente les composantes individuelles du style respectif: Intro (majeur/mineur), Ending (majeur/mineur), Basic 1-6, Fill 1-6, en plus de la fonction "All" pour copier toutes les composantes. |
| 3. Partie | Ici vous sélectionnez la piste individuelle du patron: Drum 1 & 2, Basse, Acc 1 Main & Sub, Acc 2 jusqu'à 4, en plus de la fonction "All" pour copier toutes les pistes. |

Les 2 définitions de la région cible sont sélectionnées directement avec les boutons R1 et R2.

- | | |
|------------|--------------------------------|
| 1. Patron: | Défini la fonction musicale. |
| 2. Partie: | Défini la piste instrumentale. |

Vous remarquerez qu'en sélectionnant l'ajustement "All", la cible est ajustée automatiquement à la même définition. Ceci est voulu pour prévenir le copiage accidentel du contenu entier d'un style à un segment du patron cible (Basic 1). Le bouton F6 (Execute) est utilisé pour confirmer l'exécution du procédé de copie. Utilisez le bouton F5 (Cancel) et le bouton (Exit) pour annuler la commande de copie. Exit (Sortie) vous ramène au menu Style Make.

9) Écriture (Write)

La commande de sauvegarde du bouton F5 vous amène à un sous-menu dans lequel vous pouvez définir les détails concernant la banque de mémoire et le nom du nouveau style utilisateur (user).

Le numéro de banque de mémoire courante s'affiche à l'écran. Utilisez le cadran ou les boutons Selector pour sélectionner une banque de mémoire libre ou une dont les data ne sont plus requis. Un total de 10 banques de mémoire "User" (utilisateur) sont disponibles. L'écran affiche le nom de la banque sélectionnée de façon à prévenir d'écrire ou d'effacer les banques de mémoire déjà utilisées. Si vous déplacez la marque vers la droite en utilisant le bouton R2, vous pouvez changer la première lettre du nom de style en utilisant le cadran. Pour entrer un nom complet, déplacez vous à travers les lignes en utilisant les boutons L2 et R2. Quand vous appuyez sur F6 (Exec), le nouveau style est sauvegardé dans la banque de mémoire spécifiée.

10) Contrôle (F6) - caractéristiques des voix

La fonction Control est utilisée pour ajuster les caractéristiques variées de la partie instrumentale courante. Le bouton F6 vous achemine à une page d'écran où vous pouvez définir les détails harmoniques et mélodiques pour la progression de l'accompagnement de la partie. Le paramètre de contrôle (Control) vous procure des options d'ajustements spéciaux, dépendant de la piste instrumentale du style couramment sélectionné:

Part: Drum 1/Drum 2/Part 1 Sub

La définition harmonique ou mélodique de la batterie (drums) et des instruments de percussion, ainsi que la sous-piste (subtrack) de la Partie 1, n'est pas requise. Le bouton Control n'est pas actif.

Partie: Basse

Dans ce sous-menu, vous pouvez définir la limite de basse de la note la plus basse. Si l'arrangement atteint un point d'harmonie ou la ligne de basse va au-delà de cette limite, les notes correspondantes sont automatiquement transposées, une octave plus haute.

Partie: Acc. 1 - Acc. 4

Les règles harmoniques peuvent être définies pour les autres voix instrumentales restantes. Déplacez le curseur à travers les fonctions de cette page écran en utilisant les boutons L1 et L2.

Acc Systeme (Système Acc)

La progression harmonique du système d'accord est déterminée avec cette fonction. Elle s'applique aux 6 variations et aux fill-ins et peut être définie pour les instruments harmoniques Acc. 1 à Acc. 4. (Intro et Ending sont des exceptions pour les parties de style, Drums et Basse sont des pistes instrumentales non couvertes par cette définition).

Vous pouvez spécifier Chordal (présélection reliée aux accords - "chord-related preset") ou Scalic (présélection reliée à la gamme - "scale-related preset"). Dans les deux spécifications Chordal, il est nécessaire de former des harmoniques d'accompagnement avec des notes de l'accord DO majeur (C major).

Si vous utilisez 4 voix en DO majeur à partir du début, les versions d'accords suivantes sont possibles comme harmoniques de base:

1. C (DO) majeur avec des doubles intervalles (ex. C-E-G-C)
2. C (DO) majeur7 (C majeur avec une septième majeure, ex. C-E-G-B)
3. C7 (DO7) (C majeur avec des mineures septièmes ou des accords à dominantes septièmes, ex. C-E-G-B bémol "B flat")

17 Conductor (Partie 2)

Si vous voulez utiliser des phrasés avec des notes ne se retrouvant pas dans l'accord, (telles que des notes diatoniques ou chromatiques) pour les instruments Acc. 1 à 4, il est nécessaire de spécifier Scalic pour la piste correspondante. Dans cette subdivision, quatre modes différents de voix sont disponibles:

Chordal Close

La première spécification, harmonise l'accord en harmonique rapprochée, aussi connue sous le nom de "close voicing" (harmonie rapprochée). En utilisant les inversions appropriées, les harmoniques se déplacent à travers la progression d'accord pour atteindre une égalité, la plus précise possible. Cette harmonique correspond sommairement à un accompagnement "chordal" joué de la main gauche et demeure principalement dans l'étendue des intervalles pouvant être joué d'une seule main (approx. à l'intérieur d'une octave). Vous pouvez varier l'ajustement de l'étendue de registre du clavier (voir "Turn Range" ci-dessous).

Chordal Open

Avec des harmoniques ouvertes, aussi connues sous le nom "open harmony", lesquelles produisent une harmonisation relativement large, les accords peuvent être formés dans une étendue excédant les intervalles pouvant être joué d'une seule main. Le Chordal ouvre les voix de progression harmonique en utilisant les transpositions. Vous pouvez spécifier une limite de transposition pour la note fondamentale (voir "Transpose Limit" ci-dessous).

Scalic Chord (Gammes d'Accords)

Utilisez cette présélection si vous voulez utiliser des notes dans le phrasé d'accompagnement ne se produisant pas dans l'accord de Do (C) majeur (C-E-G). Il est possible, par exemple, de créer un patron d'accompagnement en style blues ou jazz, dans lequel la majeure

septième ou d'autres voix d'accords quatrièmes ou cinquièmes, se font déjà entendre en même temps que les accords de base.

Scalic Phrase (Phrasé de Gamme)

Utilisez l'ajustement de gamme, reliée-au-phrasé (phrase-related), pour harmoniser les lignes mélodiques ou diatoniques de l'accompagnement pour les changements harmoniques du style. Dans ce cas, vous laissez l'accompagnement automatique interpréter les lignes de mélodies existantes (ex. mélodies de cordes "string melodies") d'une façon largement identique aux accords joués au clavier. Cet ajustement est approprié pour jouer avec une seule voix.

Turn Range

Ce paramètre fonctionne en conjonction avec les ajustements déjà faits pour le Chordal "open/close" et est utilisé pour déterminer le registre du clavier pour les accords d'accompagnement. Vous pouvez choisir entre 3 modèles harmoniques:

1. Low
2. Mid
3. High

Tranpose Limit (Limite de Transposition)

Ce paramètre fonctionne en conjonction avec les ajustements faits pour le Scalic chord/phrase (phrasé/accord). Vous pouvez déterminer l'étendue (en demi-tons) jusqu'où la ligne de mélodie pourra se déplacer vers le bas; quand la limite est atteinte, la ligne est transposée à l'octave suivante, la plus haute. C'est la seule option d'harmonisation pour la piste de basse comme partie d'accompagnement monophonique.

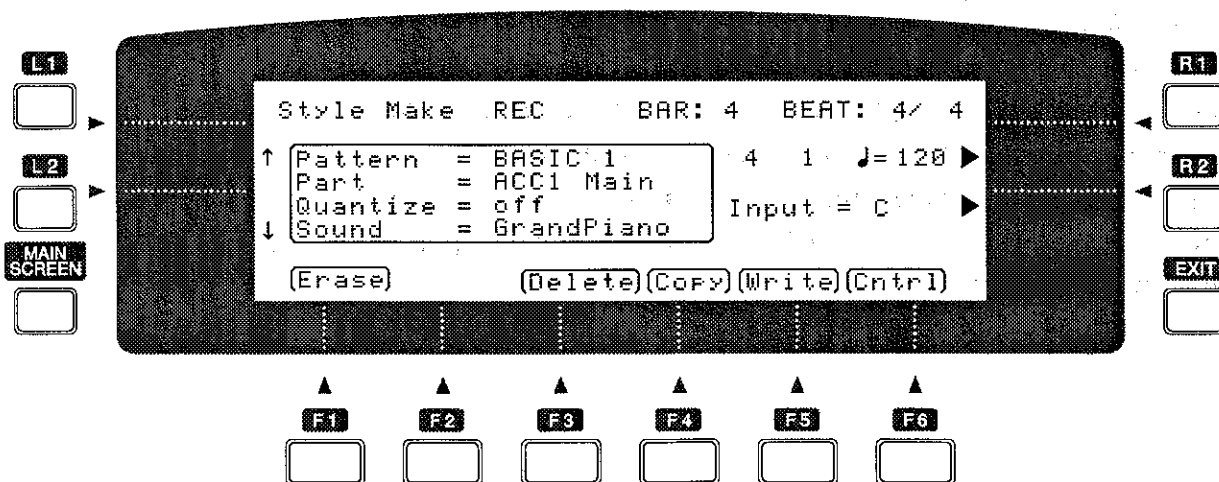
17 Conductor (Partie 2)

3. Commencez l'enregistrement (Starting the recording)

L'enregistrement débute après que le compte à rebours à l'écran est terminé (les indications du compte à rebours s'affichent à côté des indications de tempo).

4. Efface (F1) (Effacement)

En utilisant F1, vous pouvez faire des corrections dans le phrasé enregistré en temps réel (pendant l'enregistrement). F1 efface le passage respectif au moment (temps) ou vous appuyez sur le bouton. Pour effacer une piste complète, vous continuez à appuyer sur le bouton F1 jusqu'à ce qu'aucunes notes ne soit jouées (entendues). Vous pouvez aussi effacer des notes simples d'une piste. Appuyez sur la note correspondante au clavier et retenez F1 (Erase) enfoncé, jusqu'à ce que la note soit effacée. Exemple: si vous avez déjà enregistré 3 instruments de la partie Drums (bass drum, snare, hi-hat) et qu'ensuite vous voulez effacer la piste de snare, appuyez sur la note sur laquelle le snare a été assigné (D1 ou E1) et tenez F1 enfoncé jusqu'à ce que le temps du snare incorrect, soit effacé. Vous pouvez aussi effacer des temps simples en appuyant brièvement sur F1 (Erase), sur le temps de la note indésirable - dans ce cas aussi, vous pouvez appuyer sur la note à être effacée, correspondante à celle du clavier, pour pouvoir spécifier des notes individuelles.



La fonction de conversion de style est une caractéristique unique permettant au Z1000 de jouer les data de style qui ne sont pas faits seulement par Kawai mais aussi pour d'autres instruments et claviers fabriqués par d'autres manufacturiers. Le Logiciel de Conversion de Style (Style Convert Software) fût développé pour les ordinateurs personnels par la compagnie EMC Software, qui est le chef de file récent de ce genre de technologie. En collaborations avec EMC, Kawai a rendu l'application de ce logiciel possible à utiliser dans le Z1000. Quand le Logiciel de Conversion de Style (Style Convert Software) est installé, le Z1000 devient capable de lire plusieurs disquettes de data de style, couramment disponibles sur le marché, et les convertit dans le format de data de Kawai, sans perte de qualité musicale. Les data de style convertis peuvent être édités et sauvegardés comme data de style propre au Z1000. Avec cette caractéristique, vous pouvez élargir votre librairie de data de style. Veuillez s'il vous plaît, lire la feuille d'instructions fournie avec la disquette Style Convert Software concernant les informations sur le format qui fonctionne avec le Z1000.

Opération

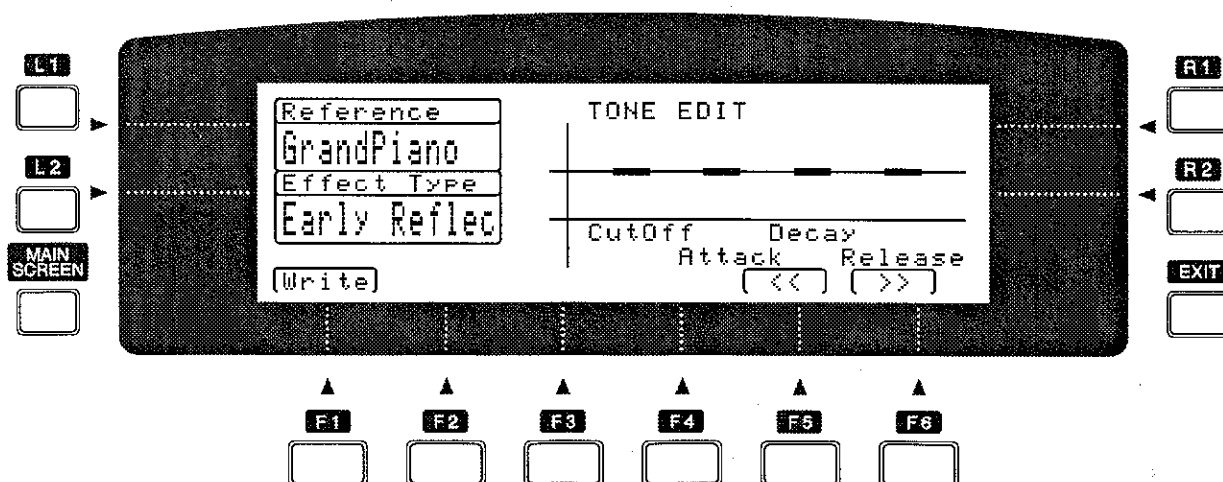
Commencez par sélectionner une banque de mémoire libre dans le groupe de style User. La conversion sera écrite dans cette banque de mémoire. Après avoir appuyé sur le bouton Disk, vous pouvez accéder au menu Style Convert avec les boutons F2 et F3. Le message INSERT STYLE CONVERT DISK vous demandes d'insérer la disquette contenant le module Style Convert dans le lecteur de disquettes. À ce moment, insérez le STYLE CONVERT DISK fourni avec le Z1000 et appuyez ensuite sur F6 (Execute). Le Z1000 commence à vérifier le contenu de la disquette et à faire une liste des titres de modules. Utilisez les boutons L1 et L2 pour sélectionner le module pour l'unité désirée et entrez la commande de chargement (load) en appuyant sur F6 (Execute). Après que le format de conversion est chargé (loaded), le message "Continue?" s'affiche à l'écran.

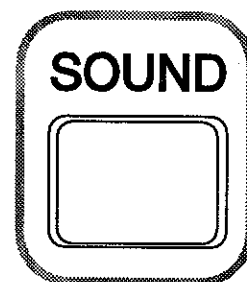
18 Style Convert (Opérations de la Disquette 2)

Confirmez en appuyant sur F6 une autre fois. On vous demandes maintenant d'insérer la disquette de style: "Please insert "xxx" Style Disk", le "xxx" correspond au nom des unités.

Dès que le contenu de la disquette est vérifié, une liste s'affiche montrant les styles contenues sur la disquette. Utilisez les boutons L1 et L2 pour sélectionner le style désiré. Confirmez une autre fois en appuyant sur F6 (Execute). Le nom du style converti est utilisé tel quel. Dans la plupart des cas, la conversion des styles des autres manufacturiers produira des sons légèrement différents sur le Z1000, que ceux auxquels vous êtes habitués avec l'instrument original, car les composantes sont conçues pour des systèmes différents pré-requis. S.V.P., utilisez les fonctions disponibles dans les sections Easy Style Edit et Advanced Style Edit pour marier les résultats acoustiques ou pour les ajuster intérieurement, par exemple en ajustant par après, les positions panoramiques et les volumes des pistes individuelles d'accompagnement ou pour assigner des effets au style.

19 Édition de Sons (Sound Edit)





Utilisez le bouton Sound pour consulter la section Editor, quand vous voulez modifier les sons existants ou quand vous voulez créer vos propres voix mélodiques. Du côté gauche de l'écran, vous pouvez sélectionner les formes d'ondes (waveform) pour un son que vous désirez créer à partir de rien, en utilisant le bouton L1 (Reference). Les 128 premières options de la liste procurent des formes d'ondes (waveform) échantillonnées numériquement (digitalized) ou échantillons (samples) définies pour le standard GM, suivies par des formes d'ondes alternatives qui sont utilisées prioritairement dans la deuxième banque de sons. Utilisez le bouton L2 pour appeler les effets individuels de son; l'effet est sauvegardé avec le son comme faisant partie du programme de son. Veuillez consulter la section "Effect Setting Style & Sound" pour plus d'informations et pour apprendre à programmer les effets individuels. Les fonctions individuelles de synthétiseur sont sélectionnées avec les boutons F5 et F6. Vous pouvez créer l'enveloppe désirée pour la progression de génération sonore dans cette section.

A. CutOff (Coupure)

Ce paramètre procure un filtre "low-pass". Vous pouvez l'utiliser pour définir l'étendue de fréquences au-dessus desquelles le filtre limitera les coupures d'harmoniques, et permettre seulement le passage des basses fréquences. La ligne du centre est égale à la position zéro. Comme vous voyez, le signe de la valeur d'ajustement (en haut, dans le coin droit) change en signe de soustraction quand vous déplacez le filtre de fréquences en dessous de la ligne. Le Cadran offre la méthode la plus utile pour ajuster les paramètres de synthétiseur. Si vous déplacez la valeur du filtre vers le bas, le son devient moins propre. Il peut, par contre, être varié

dynamiquement, en ajustant la vélocité. Quand les touches (notes) sont frappées avec plus de force, les filtres s'ouvrent une autre fois vous permettant de contrôler les variations de timbre sonores, dépendant de la pression appliquée sur les touches du clavier.

B. Attaque (Attack)

Sur le Z1000, le paramètre Attack s'applique aussi bien au filtre qu'à l'amplitude. Quand ce paramètre est ajusté à une valeur positive, il occasionne un délai de l'attaque. Par exemple, cela vous permet d'éliminer le bruit d'attaque de la forme d'ondes échantillonnée ou, avec un ajustement plus haut, vous pouvez appliquer les caractéristiques d'attaque de cordes (strings) à des formes d'ondes à attaque percussive. Quand la valeur Cutoff (Coupure) est en étendue positive, l'attaque est employée seulement comme délai de l'amplitude (l'apparition "fade-in" de l'attaque prend place dans le volume). Quand la valeur Cutoff est en étendue négative, l'attaque module aussi la réponse d'attaque du filtre.

C. Decay (Décalage)

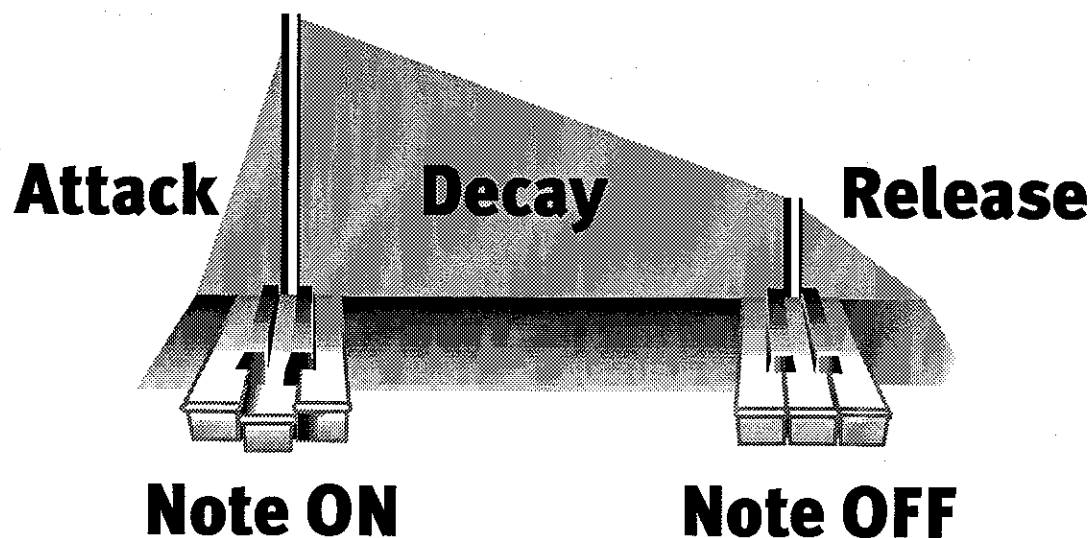
Le paramètre Decay (Décalage) vous permet d'appliquer des caractéristiques de décalage typique au son. L'effet de décalage se rapporte aux notes (touches) enfoncées sur le clavier: en étendue positive, la note est retenue aussi longtemps que l'échantillon sélectionné le permet (enveloppe d'orgue), la position zéro correspond approximativement au temps de décalage d'un instrument à cordes, et en étendue négative le temps de décalage devient graduellement plus court.

D. Release (Relâchement)

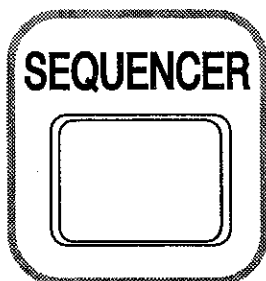
Le paramètre final se rapporte aux caractéristiques de son, après le relâchement des touches (notes du clavier): en étendue positive, le son est soutenu et contient un genre de réverbération et en étendue négative le son est silencieux (muted).

E. Write (Écriture)

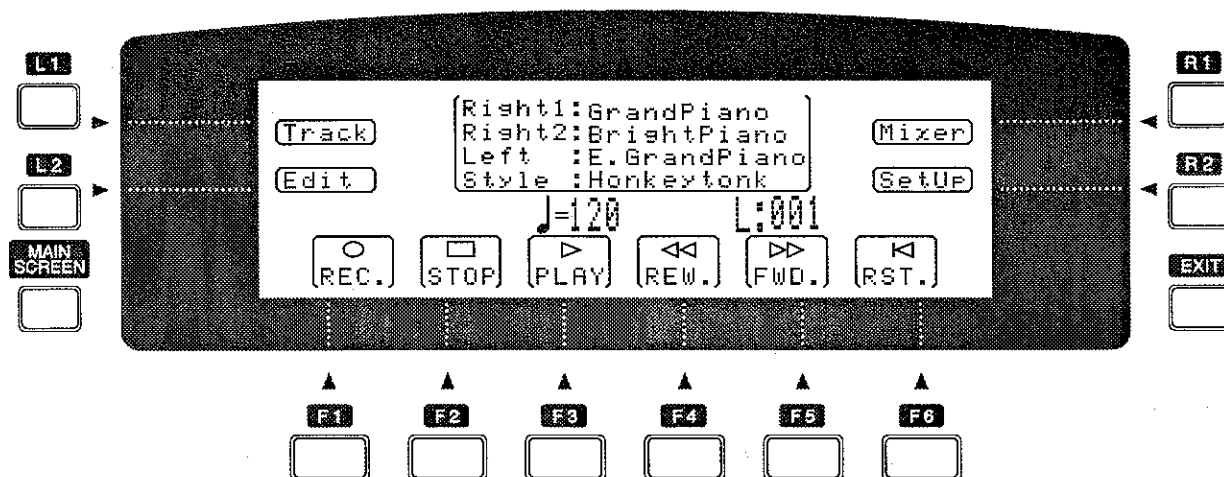
Utilisez le bouton F1 pour ouvrir la page d'écran sur laquelle vous pouvez créer les ajustements pour l'opération d'écriture (Write). La position du curseur indique la banque de mémoire de la section User ou vous devez sauvegarder le nouveau son. Utilisez le cadran ou les boutons "+" et "-" pour sélectionner une banque appropriée. En utilisant les boutons L2 et R2, vous pouvez vous déplacer à travers les caractères individuels de nom du son pour renommer votre nouveau son. La fonction Execute confirme l'opération d'écriture et vous ramène au menu Edit.



20 Séquenceur



Le bouton Séquenceur (Sequencer) ouvre la page d'écran contenant les fonctions d'enregistrement. Vous retrouverez aussi ces fonctions d'enregistrement, dans les pages Mixer et Track vous permettant de les opérer à partir de ces pages aussi. Comme vous remarquerez, ces fonctions sont les mêmes que les boutons d'opérations d'un enregistreur (magnéto) à cassettes.



A. Fonctions d'Enregistrement**1) Record (F 1) (Enregistrement)**

Tout comme sur un enregistreur à cassettes, on peut appuyer sur le bouton Record simultanément avec le bouton Play, mais en appuyant sur le bouton Record seulement, vous activez aussi la fonction d'enregistrement. Toutes les boîtes (carrés) de fonctions sont utilisées pour sélectionner le mode d'opération. L'enregistrement actuel débute en appuyant sur le bouton Start/Stop ou les boutons d'opérations qui contrôlent aussi les fonctions de styles. Vous pouvez donc commencer une séquence d'enregistrement avec Sync ou laisser l'intro débiter.

2) Stop (F 2) (Arrêt)

Le bouton Stop arrête l'enregistrement, mais il est quand même nécessaire d'utiliser le bouton Start/Stop pour l'arrêter.

3) Play (F 3) (Jouer)

Le bouton Play spécifie le mode de jeu (Play). L'écoute (playback) de l'enregistrement est contrôlée par le bouton Start/stop.

4) Rewind (F 4) (Rembobinage)

Il est possible, en utilisant Rewind, de revenir rapidement en arrière à travers la séquence déjà enregistrée; cette fonction est similaire à la fonction Rewind d'un enregistreur à cassettes.

5) Forward (F 5) (Avance Rapide)

De la même façon, Fast Forward peut être utilisé pour se déplacer en Avance Rapide à travers la séquence enregistrée. Ce qui vous permet de sélectionner un certain nombre de mesures à partir desquelles vous voulez débiter la séquence, par exemple, de façon à vouloir commencer le prochain enregistrement à un certain point de la séquence actuelle.

6) Reset (F 6) (Réinitialisation - Réajustement)

La fonction Reset est utilisé pour retourner au début de la séquence.

7) J = Tempo (cadran "dial")

Les indications de Tempo s'affiche en haut de ces carrés. Vous pouvez changer le tempo en utilisant le Cadran (Dial) ou les boutons "+" et "-".

8) Position Indiquée (Position Display)

La position indiquée L (endroit) de la mesure courante du séquenceur s'affiche à côté de l'indication de tempo. L'indication "L:002-03", par exemple, vous informe que le séquenceur est sur la troisième noire de la deuxième mesure. Cette indication sert aussi à déterminer les positions pendant l'opération "rewind" et "fast-forward".

B. Pistes (L1) (Tracks)

La page Piste (Track) procure une vue générale du statut des 16 pistes du séquenceur, la piste d'Accompagnement (Acc), et de la piste de tempo (Temp). Utilisez les boutons S pour vous déplacer à travers les pistes individuelles du séquenceur. Le statut pour chaque piste, s'affiche comme suit:

- empty track(piste vide)
- recorded track(piste enregistrée)
- ✕ recording status(statut d'enregistrement)
- mute status(la piste est enregistrée mais silencieuse)

Quand la fonction Record (F1) est choisie (indication en surbrillance ou marquée), vous pouvez ajuster les fonctions de la piste sélectionnée.

C. Mixer (R1) (Mélangeur)

Le volume des fonctions du mélangeur et de balance stéréo (Panorama) sont aussi disponibles pour le séquenceur. Les procédures d'opération sont similaires à celles des Mélangeurs (Mixer) de Sons (Sound) et de Styles.

Pour effectuer des ajustements pour les fonctions respectives, déplacez vous à travers les pistes en utilisant les boutons L et R correspondants, comme suit: avec le L1 et R1, vous sélectionnez la piste désirée pour créer les ajustements de Panorama, avec le L2 et R2, vous sélectionnez la piste pour faire les ajustements de Volume. Les ajustements peuvent être faits en utilisant, soit le cadran ou le clavier numérique (chiffres).

D. Ajustement (R2) (Setup)

La page Setup vous offre trois options pour les ajustements se rapportant à l'opération du séquenceur.

1. Setup Record Mode (L1) (Mode d'Ajustement de l'Enregistrement)

En Mode Record, vous pouvez créer les ajustements reliés à l'enregistrement:

1) Mode

Le mode Erase spécifie la méthode d'enregistrement avec effacement simultané des data précédents. Quand vous faites un nouvel enregistrement, les data déjà contenus sur la piste sont effacés. En mode Merge, l'enregistrement prend place en s'ajoutant comme complément aux data déjà enregistrés sur la piste et la nouvelle séquence est combinée sur la piste. Cette méthode est aussi connue sous le nom de mode Dub et peut aussi être retrouvée dans le Style Sequencer (Fonctions Style Maker). Cette méthode est très utile pour créer les pistes de batterie (drum) et de percussion quand les instruments individuels doivent être enregistrés successivement.



Truc: en exécutant votre mélodie ou vos accords, vous devriez toujours éviter de doubler les tonalités car les notes enregistrées en double causent toujours des effacements affectant négativement le son des voix instrumentales respectives.

Le Step Record (Enregistrement par Étapes) spécifie le mode pour enregistrer des étapes individuelles. Dans ce mode, l'horloge interne est "découplé", et les notes peuvent être placées à des positions spécifiques dans la mesure, sans écoute concurrente ou comparative de la séquence. Les entrées en mode Step sont aussi disponibles en mode Merge, rendant possible l'ajout de nouvelles entrées de notes, aux notes déjà existantes.

2) Acc Réserve

Les canaux MIDI ON - 8 sont réservés pour ACC et ne peuvent être utilisés pendant un enregistrement de séquence. Cette caractéristique prend en considération l'enregistrement de séquence avec accompagnement de style. Si vous voulez convertir le style qui a été utilisé dans l'enregistrement complet de la piste de data, vous pouvez assigner ces data aux pistes 4 à 11. La conversion subséquente de l'accompagnement en événements MIDI offre les possibilités suivantes:

- Les pistes d'accompagnement peuvent être éditées. Tout comme dans le cas des pistes "enregistrées (recorded)", vous pouvez faire des changements pour chaque piste sur une base "cas par cas ou un à un".
- Quand vous sauvegardez la chanson dans un format différent (Q-80 ou Standard MIDI), les pistes de l'accompagnement sont physiquement présentes et la séquence peut être rejouer en utilisant un générateur de son (module), sans que cet appareil soit équipé avec les options d'accompagnement automatique du Z1000, de façon à ce que vous puissiez jouer le style correspondant en parallèle. OFF

- L'ajustement par défaut OFF, permet une utilisation sans restriction de toutes les pistes.

3) Métronome

L'ajustement Record est la position normale utilisée pour le métronome incorporé. Le son du métronome peut être entendu seulement pendant l'enregistrement. Si vous sélectionnez l'ajustement All, le son du métronome sera aussi audible pendant l'écoute (playback) de la séquence. En position OFF, le métronome est désactivé. Il peut être nécessaire, par exemple, d'arrêter le métronome pendant un enregistrement avec accompagnement automatique, le style procurant un rythme suffisant d'orientation.

4) Record Bar/Measure (Enregistrement Temps/Mesure)

Ici, vous pouvez sélectionner la signature de temps pour votre enregistrement. En utilisant le cadran pour choisir votre sélection, vous pouvez vous déplacer continuellement à travers les valeurs disponibles de signatures de temps, en unités de noires, de croches et de triples-croches.

2. Setup Input Quantize (L2) (Ajustement d'Entrée de Résolution)

L'ajustement OFF spécifie le mode normal d'enregistrement pour entrer la résolution (quantization). Les notes jouées sur le clavier sont enregistrées et rejouées sans résolution, ex. temps réel.

1) Input Quantize (Entrée de Résolution)

L'ajustement ON spécifie que les notes jouées au clavier seront résolues (quantized). Pendant cette opération, les notes rythmiques imprécises sont "redressées" et écrites sur la piste avec leur temps rythmiques déjà ajustés (quantized). Si vous avez sélectionnés l'ajustement ON comme entrée de résolution, vous devez spécifier le genre de note utilisée comme résolution.

2) Résolution

Le paramètre de Résolution, (lire Précision et ne pas confondre avec le Quantize), sélectionné à l'aide du bouton L2, vous offre un choix entre des ajustements en unités de noires, de croches, de doubles-croches et de 32èmes. En plus, la résolution utilisant les triplets de ces valeurs de note est aussi disponible; dans ce cas, le chiffre "3" est indiqué en arrière du symbole respectif de la note. Veuillez voir le "Style Maker" dans la section "Quantize" pour plus d'informations concernant la procédure de résolution (quantize).

3) Setup Effect (R1) (Ajustement d'Effet)

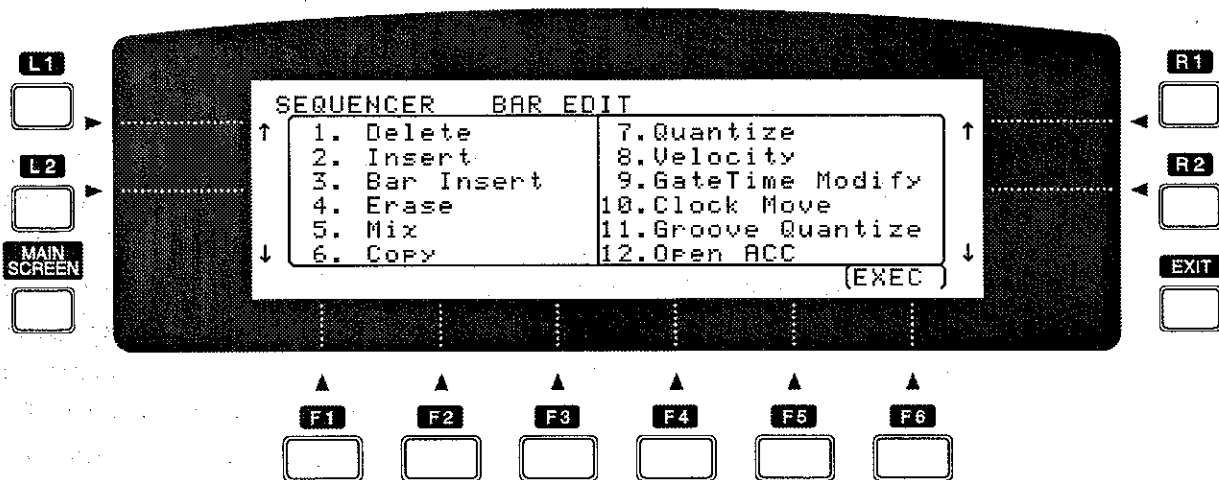
La page d'assignation d'effets est une extension de la page Mixer. Ici, vous pouvez déterminer pour chaque piste, de quelle façon les effets s'appliqueront à la piste de séquence respective.

E+R spécifie les deux genres d'effets pour la piste: L'effet de son pour la piste respective et l'effet de réverbération. Reverb Low (R: Lo) et Reverb High (R: Hi) utilise l'effet de réverbération exclusivement.

L'intensité respective de réverbération correspond aux ajustement faits pour Low Depth et High Depth de la page Reverb. Utilisez les boutons L1 et R1 pour déplacer la marque à travers la ligne du bas (Pistes 9-16). Vous pouvez changer l'assignation d'effet en utilisant le cadran ou les boutons "+" et "-".

E. Edit (L2) (Édition)

En fonction Edit, vous pouvez choisir entre les deux groupes de travail Bar Edit (L1) et Event Edit (R1). Le Bar Edit permet l'édition de la séquence à être éditée en accord avec les critères musicaux, tels que l'édition de chansons et de pistes, les changements de notes, le mélange (mixing), l'effacement, la copie et la résolution (quantize). Le Event Edit est relié au sujet des événements MIDI. Ici, vous pouvez éditer chaque événement enregistré individuellement. Les



événements MIDI peuvent être des changements de notes, des changements de programmes, des data de tempo ou des data de contrôleurs; l'édition de ces événements incluent l'effacement, l'insertion (génération) ou le changement de ces data.

1. Bar Edit (Édition de Mesures)

À la page d'écran Bar Edit, vous sélectionnez la fonction désirée avec les boutons L et R correspondants: L1 et L2 sont utilisés pour déplacer la marque dans la colonne de gauche, R1 et R2 sont utilisé pour déplacer la marque dans la colonne de droite. La fonction Execute (F6) active le mode d'édition et ouvre une autre page d'écran sur laquelle vous définissez la région de travail exacte et le genre de changement. Quand vous appuyez sur Execute (F6) une autre fois, l'édition actuelle de la séquence prend effet. Après que l'opération est complétée, le carré Undo s'affiche au dessus de F5. Si vous voulez défaire la dernière opération, vous pouvez maintenant retourner à la version précédente. Veuillez noter que la mémoire dans laquelle la vieille version est conservée, contient seulement la dernière étape de l'opération précédente. Si vous faites plus qu'un changement, la version précédente du changement courant seulement, sera tamponnée.

Les opérations suivantes sont disponibles en Bar Edit:

1) Delete: suppression de data (couper et coller)

La première spécification s'applique à l'étendue. En utilisant le cadran ou les boutons "+ et -", vous pouvez supprimer chacune des 16 pistes (Trk01 à Trk16), la piste de tempo (TEMPO), l'accompagnement (CHORD), le patron (PTN) et, ou la séquence complète (ALL). Pour définir l'étendue à supprimer, utilisez R1, pour déplacer la marque à la position de la mesure ou commencera la section à supprimer, définissez ensuite la deuxième valeur pour la fin de la section à supprimer. Si une piste est vide, l'étendue des mesures ne peut être ajustée. La fonction Delete découpe la section définie et replace le reste du contenu de la piste à la position de la coupure.



Truc: Vous pouvez aussi utiliser la fonction Delete pour déplacer le contenu des pistes. Par exemple en supprimant les mesures 001 à 003 de façon à ce que le phrasé de la mesure 4 se déplace en position 001.

2) Insert: insertion de data

Cette fonction vous permet d'insérer des mesures vides ou, comme dans la fonction suppression (delete), de déplacer des sections d'une piste. Vous pouvez aussi utiliser cette fonction pour choisir entre les pistes 1 à 16, le Tempo, Chord, Pattern et ALL. Après avoir fait votre sélection, déplacez la marque (en utilisant R1) au début (la position à laquelle l'insertion de mesures vides doit commencer) et continuez vos ajustements avec le cadran. L'item suivant concerne la position de fin des mesures insérées.

3) Bar Insert (Insertion de Mesures) insertion mesure par mesure.

Dans Length, vous spécifiez le nombre de mesures à être inséré. Utilisez L1 et L2 pour déplacer la marque à la piste désirée. (Pistes 1 à

16, Tempo, Chord, Pattern et ALL) et sélectionnez l'item.

L'indication Bar/Measure (B/M=4/4) vous informe du temps de signature courant.

4) Effacement (Erase) : effacement de data (en préservant le contenu restant de la piste)

Tout comme dans la fonction Delete, la position du commencement et de la fin de l'étendue à effacer, doit être définie. En utilisant le cadran et les boutons "+ et -", vous pouvez effacer chacune des 16 pistes (Trk01 à Trk16), la piste de tempo (TEMPO), l'accompagnement (CHORD), le patron (PTN) et la séquence complète (ALL). Au contraire du Delete, le contenu des pistes restantes ne se déplacera pas à la position de la section effacée, mais l'étendue effacée restera vide.

5) Mix (Mélange)

Cette fonction est utilisée pour combiner les contenus de deux pistes en spécifiant "from (de)" (piste source) et "to (à)" (piste cible). Les data mélangés sont sauvegardés ensemble sur la piste cible. De cette façon, vous pouvez par exemple, enregistrer les pistes de drum (batterie) et de percussion séparément et les mélanger par après.

Pendant le mélange, portez une attention spéciale pour assortir (marier) les voix instrumentales du canal. Si nécessaire, changez le canal de la piste cible ou sélectionnez une piste cible qui vous assurera un mariage avec les voix instrumentales ajoutées.

6) Copie

En copiant les pistes ou les sections "from" et "to", notez la source et la cible auxquelles les contenus combinés doivent être sauvegardés. Spécifiez la position de mesure désirée pour la piste source (from) en déplaçant la marque vers la droite avec R1 ou vers la gauche avec L1.

7) Quantize (Résolution)

La fonction Quantize est utilisée pour changer la résolution de la piste enregistrée.

Durant le procédé de résolution (Quantize), le réglage rythmique des notes imprécises est ajusté à sa précision de base ("straight") sur l'unité d'ajustement sélectionnée. Le genre de précision (résolution) choisi, dicte le genre d'unité d'ajustement utilisé pour arrondir les notes. Si vous avez déjà enregistré votre séquence avec une résolution (quantize) (voir la section "Input Quantize" ci-dessous), vous pouvez l'éditer une autre fois en utilisant cette fonction. À l'item "at" (position), vous pouvez sélectionner la piste et l'étendue des mesures. En spécifiant l'étendue de notes, vous pouvez résoudre (quantize) les événements individuels. La spécification C1 - C1 par exemple, affectera seulement la grosse caisse (bass drum) d'une piste de batterie (drums), laissant les autres instruments non-résolus (unquantized) L'ajustement suivant "width" (résolution), s'applique à l'unité d'ajustement utilisée pour la résolution (quantization). Les options suivantes sont disponibles:

1. 4 Ceci correspond à l'unité d'ajustement de course la plus rapprochée pour déplacer toutes les notes vers la noire la plus proche.
2. 6 Ajuste l'espace entre les notes à l'intérieur d'une mesure avec une résolution de 1/16ème et correspond à une résolution élargie en triplets.
4. 8 Les notes sont déplacées vers la croche la plus rapprochée.
5. 12 Correspond à une résolution de 1/12ème ou de triples noires.
6. 16 L'unité d'ajustement est une double-croche.
7. 24 Correspond à une résolution de 1/24ème ou de triple-croches.
8. 32 Résolution de 1/32ème (32 triple-croches)
9. 48 Résolution de 1/48ème triplets de double-croches

10. 64 1/64ème
11. 96 Ceci est l'unité d'ajustement avec la plus haute résolution (1/96ème); la résolution se rapproche le plus près possible de l'enregistrement original (mode temps réel).

Le paramètre Range vous procure une fonction déterminant la largeur d'étape dans laquelle vous pouvez spécifier la sensibilité de l'unité de résolution (quantize). Les deux valeurs d'étendue peuvent être comparées à une sorte de rayon de détection entourant la valeur de la largeur spécifiée: chaque note ayant un temps imprécis et étant dans l'étendue avant et arrière, la prochaine unité d'ajustement (dans l'étendue de droite ou de gauche de la valeur) est détectée par résolution (quantization). Les notes en dehors de ces deux zones sont ignorées dans le procédé de résolution et restent sur leurs "positions de temps réel". Les étapes disponibles dans le paramètre Range correspondent à la précision de résolution spécifiée. Veuillez noter qu'en plus des signes (+ ou -), la largeur de positions gauche et droite peut être entrée indépendamment. En application pratique, il est avantageux pour obtenir des résultats de résolution optimum, de régler les valeurs Range aussi large que possible, car de cette façon toutes les notes seront détectées. Pour résoudre (quantize) les pistes rythmiques complexes, un rayon plus étroit est préférable pour pouvoir retenir une vitalité de performance et pour obtenir un rythme précis.

8) Velocity Modify (Modification de Vitesse)

Vous pouvez utiliser ce paramètre pour changer la vitesse utilisée pendant et après l'enregistrement. Le paramètre Vitesse comprend 128 étapes en accord avec les caractéristiques MIDI. Vous pouvez donc diminuer la vitesse en étendue négative par la valeur spécifiée, ou l'augmenter en étendue positive par le montant

correspondant. Cet ajustement occasionne des changements au volume et au timbre de la voix instrumentale correspondante. Sélectionnez la piste et l'étendue de mesures sur la ligne "at" (L1/R1) et entrez la valeur sous "modify" (L2).

9) Gate Time Modify (Temps de Modification Gate)

Le Gate Time est la longueur de la note spécifiée dans la séquence enregistrée. Entrez la piste et l'étendue de mesures pour faire l'édition, comme d'habitude, sur la ligne "at". Le paramètre "Modify" vous permet de faire des changements de longueurs de notes enregistrées, sous forme de pourcentages. Tout changement fait, s'appliquera à toutes les notes et il sera possible de raccourcir ou d'agrandir les longueurs par le pourcentage spécifié. 100% signifie qu'il n'y a aucun changement apporté à la longueur de la note; les valeurs moindre que 100% rétrécissent les notes et les valeurs plus hautes que 100% les agrandissent.



Truc: Si vous avez l'intention d'unifier les longueurs de notes d'une piste, vous pouvez utiliser les changements de Gate Time de différentes façons: premièrement, vous raccourcissez toutes les longueurs de notes à leurs valeurs minimales (10% - si des longueurs de notes très différentes se produisent, vous devrez appuyer sur Execute plusieurs fois). Ensuite, vous agrandissez la piste complète une autre fois, avec un nouveau Gate Time. De cette façon, vous obtiendrez des longueurs identiques pour toutes les notes de la piste. Il sera peut être nécessaire de répéter la procédure d'agrandissement plusieurs fois, étant donné que l'agrandissement maximum de 30% ne produit pas un changement significatif pour les notes raccourcies au minimum.

10) Clock Move (Déplacement de l'Horloge)

Chacune des 16 pistes peut avoir un délai (retard) ou une avance séparée pour atteindre un temps exact dans le cas de sons à réponses grandement différentes ou pour compenser pour les différences de réponses de différents appareils (instruments) en opération synchronisée. Sélectionnez la piste devant être déplacée à l'aide de L2. Le signe "moins" signifie que la piste est avancée, le signe "plus" signifie que toutes les notes sont retardées.

11) Groove Quantize (Résolution Groove)

Le sujet Groove a déjà été mentionné dans la section "Advanced Style Edit". Le Groove procure 10 patrons de résolution (Quantize) pré-réglés, dont les effets ont déjà été expliqués dans cette section. Généralement parlant, le terme "Groove" doit être perçu comme un genre d'interprétation se situant entre un phrasé "straight" et un phrasé "swinging" du rythme. Sur la ligne du haut, vous sélectionnez la piste et l'étendue des mesures. Le paramètre "strength" (force), vous permet de spécifier l'intensité. Utilisez les boutons L1 et R1 pour sélectionner les paramètres de la ligne d'écran du haut, et L2/R2 pour la ligne du bas.

12) Open ACC (ACC Ouvert)

Pour pouvoir éditer la piste ACC en utilisant le Event Edit, il est nécessaire de convertir le contrôle pur de data de la piste, en notes actuelles et en d'autres data MIDI. Avec le Open ACC, les data de la piste ACC sont convertis et transférés aux pistes 4 à 11, et après, ils deviennent disponibles pour plus d'édition.

Pour faire les data de séquences musicales des pistes de style disponibles, sous forme d'évènements de note après l'enregistrement, il n'est pas nécessaire de les enregistrer au même moment que les autres data, car ils peuvent être convertis plus tard.

Vous pouvez réserver à l'avance les pistes de séquenceur requises pour cette opération subséquente, pour toutes les pistes ACC. Utilisez la fonction ACC Reserve dans le Sequencer Setup comme préparation.

L'ajustement Reserve n'est pas un pré-requis nécessaire pour convertir les événements d'accompagnement de data de piste. Elle rend l'utilisation des pistes 4 à 11 impossible pour l'enregistrement. Si vous excluez ces pistes à l'avance de la sélection de pistes, les data d'accompagnement peuvent leur être transférés, sans problèmes. Si vous avez déjà utilisés ces pistes, vous devriez copier leurs contenus à d'autres pistes vides. Si la fonction de conversion (Open ACC) rencontre une piste enregistrée, son contenu est remplacé avec les data de la piste d'accompagnement.

2. Event Edit (Édition d'Événement)

À la page Event Edit, vous pouvez éditer les événements MIDI des pistes enregistrées.

Utilisez le bouton L1 pour sélectionner la piste à éditer de la piste 1 à 16, Tempo, Chord et Pattern.

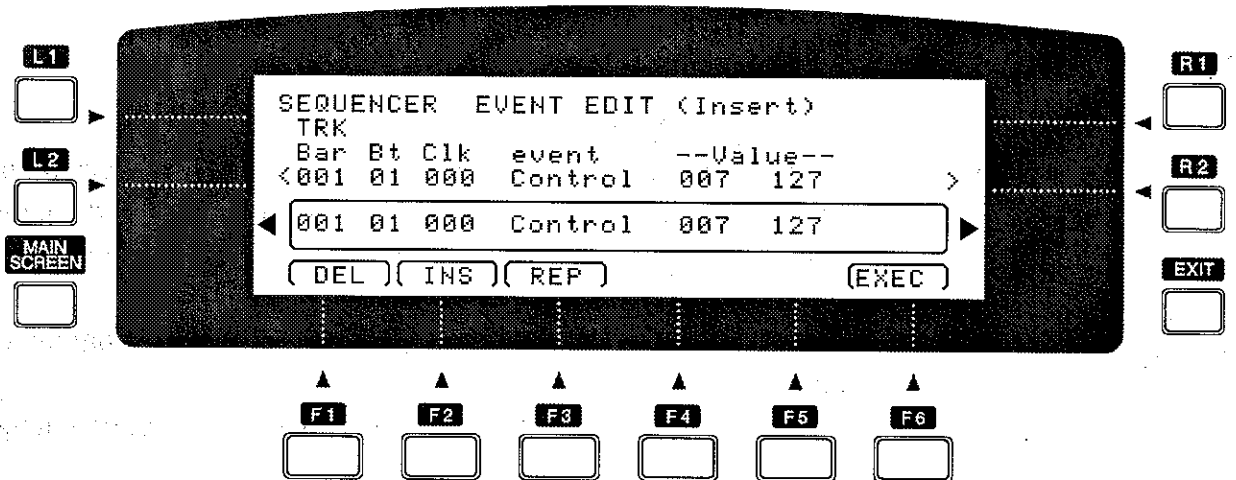
Avec L2, vous pouvez chercher la position désirée. Les indications s'affichent pour Bar, Beat, Clock, Event et Value. Les lignes en dessous de ces indications vous procurent une vue d'ensemble des contenus courants de la piste, tandis que la ligne du haut (avec <XXXXX> entre parenthèses) affiche l'événement courant.

Utilisez le cadran pour vous déplacer à travers les événements; vous pouvez vous déplacer vers l'avant ou l'arrière.

Les boutons F sont utilisés pour l'édition de ces items, L2 et R2 sont utilisés pour déplacer la marque à travers les valeurs d'ajustements.

La fonction Delete (F1) supprime l'événement courant.

La fonction Insert (F2) vous permet d'insérer n'importe quel événement à la position courante. Un carré s'ouvre dans lequel vous



pouvez spécifier encore une fois la position de la mesure avec les trois premières valeurs: mesure, noire (quarter note) et position à 1/96ème. Le carré suivant vous permet de spécifier le genre d'événement à insérer.

Les événements suivants sont possibles:

NT = Note

Cet ajustement requiert une spécification de trois ajustements additionnels: la première valeur spécifie la note (C2 à G8), la suivante est pour la vélocité (0 - 127), celle du côté droit indique la longueur de la note. Chaque noire est divisée en 96 parties. La valeur 0096 correspond à une noire; en conséquence, la longueur 0048 correspond à une croche et si vous insérez la valeur 0192, vous spécifiez une blanche. Si vous tenez le bouton F4 (x100) enfoncé en même temps, les valeurs changent en unité de 100 pour accélérer la procédure d'ajustement.

KeyPres = Pression par note ou après-touche polyphonique

Cet ajustement requiert une spécification de deux autres événements additionnels: la première valeur spécifie la note, la seconde l'intensité.

Control = Contrôleur MIDI

Tous les contrôleurs, selon les spécifications MIDI. Ceci requiert la spécification du numéro du contrôleur pour la valeur de gauche et une spécification de la valeur du contrôleur pour la valeur de droite.

Program = Numéro de Changement de Programme (Program Change number)

Les valeurs entre 0 et 127 peuvent être spécifiées pour changer les sons.

ChPres = Pression du Canal ou après-touche monophonique

Une spécification d'intensité seulement est requise pour le Channel Pressure.

Bender = Événement Pitch Wheel

La valeur de position du centre est de 00000. Les valeurs négatives signifient que le pitch (diapason) sera abaissé, les valeurs positives signifient que le pitch (diapason) sera augmenté.

La fonction Replace (F3) s'applique à la valeur couramment affichée et permet de changer la valeur. La procédure est la même que Insert.



Truc: Vous pouvez aussi utiliser la fonction Replace pour déplacer les événements

A. Début rapide d'Enregistrement

Le processus d'enregistrement conventionnel en utilisant le séquenceur, peut être activé immédiatement; dans ce cas, toutes les pistes sont enregistrées, l'une après l'autre. Nous mentionnerons ci-dessous, plusieurs spécifications à être prises en considération quand vous enregistrez avec l'accompagnement automatique mais premièrement, nous discuterons de la méthode d'enregistrement spontanée.

Dès que le Z1000 est mis en marche, le séquenceur peut être utilisé immédiatement pour enregistrement rapide d'une idée musicale, par exemple. Pour ajuster le son courant, les trois premières pistes sont activées (Record F1) pour Right 1, Right 2 et Left dès que la fonction d'enregistrement est sélectionnée. Le mode même d'enregistrement fonctionne avec un départ synchronisé: l'enregistrement débute dès que vous jouez la première note au clavier. Dans ce cas, vous commencez l'enregistrement directement, ex. sans utiliser de décompte.

1. Automatic recording start (Début d'enregistrement automatique)

Appuyez sur le bouton Sequencer suivi du bouton Record et commencez à jouer.

2. Manual recording start (Début d'enregistrement manuel)

Le départ d'enregistrement synchronisé peut être inadéquat pour les chansons qui débutent à contretemps. En plus, les enregistrements de séquences qui utilisent la fonction de décompte pour obtenir une orientation du tempo d'enregistrement, peut devenir une habitude rapidement. Si donc vous préférez débiter l'enregistrement sans synchronisation, appuyez sur le bouton Play (F3) pour débiter l'enregistrement, et commencez à jouer les notes de la mélodie plus tard, dans un autre temps. (Évidemment, la fonction Record doit être activée!) Appuyez sur F 2 pour arrêter l'enregistrement.

3. Playback of the recording (Écoute de l'enregistrement)

En appuyant sur F3, vous pouvez faire l'écoute de la séquence enregistrée. Si vous interrompez l'écoute et appuyez sur Play une autre fois, l'écoute de la séquence reprendra à la position courante d'arrêt.

Si vous voulez continuer à partir d'une certaine position, vous pouvez utiliser Rewind (F4) et Forward (F5) pour vous déplacer à travers les séquences enregistrées. Reset (F6), réinitialise la séquence au début.

4. Pistes d'enregistrements additionnelles

Si vous appuyez sur Record (F1) une autre fois, la page d'écran Track s'ouvre pour vous procurer une vue d'ensemble du statut courant de la séquence et pour vous permettre de faire des ajustements additionnels. Vous remarquerez que les trois premières pistes sont maintenant assignées au statut "recorded" et affiche le symbole ►. Si pendant l'enregistrement, seulement une des composantes de son (par exemple Right 1) est activée, les data de séquence seront présents seulement sur la piste correspondante (piste 1 dans l'exemple).

À la page d'écran Track, vous pouvez maintenant faire les ajustements pour un autre enregistrement sur chaque piste. Utilisez les boutons L1 et R1 pour vous déplacer à travers les pistes de 1 à 9 et les boutons L2 et R2 pour sélectionner les pistes sur la ligne du bas (de 10 à 16, Accompaniment et Tempo). Les ajustements sont exécutés en utilisant le cadran ou les boutons "+" et "-".

Les ajustements possibles sont:

- ✕ ("Muting" rendre la piste silencieuse pendant l'écoute)
- (mode écoute "playback") et
- (mode d'enregistrement "recording mode")

Le symbole — indique une piste non-enregistrée. Si vous voulez activer une piste libre pour un autre enregistrement, déplacez la marque à la piste désirée et utilisez le cadran pour sélectionner ● pour l'enregistrement.

Pour sélectionner un son différent pour cette piste, vous devez quitter la page Track en utilisant Exit et appuyer sur n'importe quel bouton du Sound Selection. Si vous utilisez maintenant le cadran, vous remarquerez que les sons pour Right 1 défilent à l'écran. Le son spécifié pour Right 1 est maintenant assigné à la piste prête pour l'enregistrement. Réinitialisez (Reset) la séquence au début et commencez l'enregistrement en jouant la première note au clavier. Répétez cette procédure pour les autres pistes, si désiré.



Truc: Pour ré-enregistrer une piste, il n'est pas nécessaire de l'effacer à l'aide du Bar Edit. Au lieu, vous pouvez simplement activer le mode d'enregistrement pour la piste à être remplacée et commencer un nouvel enregistrement.

5. Mode Merge (Fusion) pendant l'enregistrement

Si vous avez l'intention d'enregistrer plusieurs fois sur une seule piste, par exemple de façon à doubler la batterie (drums) ou les instruments de percussion successivement, nous vous recommandons de sélectionner un mode d'enregistrement dans lequel les notes existantes précédentes (ou événements) ne seront pas effacées mais qui sont déjà combinées sur la piste avec les data nouvellement enregistrés. Après avoir mis le Z1000 en marche, l'ajustement par défaut pour le mode enregistrement du séquenceur est effacé "Erase". Procédez comme suit pour changer le mode d'enregistrement:

1. Sélectionnez Setup (R2 de la page principale du séquenceur).
2. Sélectionnez Rec Mode (bouton L1).
3. Set Mode = à fusionner "Merge".
4. Appuyez sur le bouton Exit deux fois pour retourner à la page principale du séquenceur.

21 Le Séquenceur mis en pratique

B. Enregistrement avec accompagnement

Pendant l'enregistrement avec l'accompagnement automatique, l'opération des fonctions de style est enregistrée en premier lieu: Start/Stop, Intro/Ending, changement des variations de style et appel des fill-ins.

1. Préparation des pistes

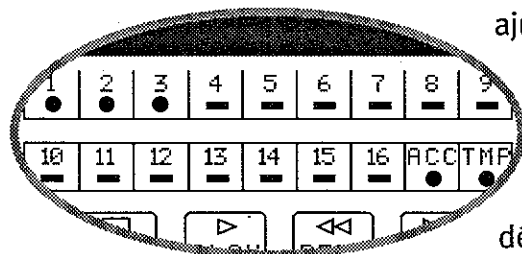
Faites les préparations suivantes pour enregistrer avec l'accompagnement automatique:



1. Sélectionnez un style en appuyant sur n'importe quel bouton du Style Selection et utilisez le cadran pour sélectionner le style désiré.

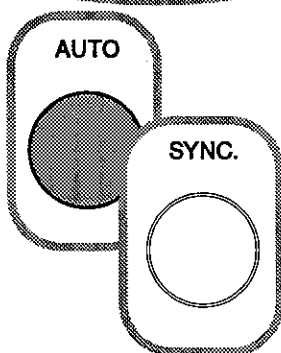
2. Ouvrez la page de piste "Track".

3. Opérez la fonction d'enregistrement "Record" (F 1). Les pistes de son de 1 à 3 seront activées pour l'enregistrement. En plus, ajustez ACC et TMP pour le mode d'enregistrement.



4. Activez le mode Auto pour l'accompagnement (le voyant LED s'allumera).

5. Spécifiez un départ synchronisé pour l'accompagnement (en appuyant sur le bouton SYNC), démarrez ensuite l'accompagnement et l'enregistrement en même temps. Si requis, vous pouvez démarrer l'enregistrement avec une introduction - dans ce cas, vous devez aussi appuyer sur le bouton Intro/Ending avant de jouer la première note au clavier (ex. avant le départ actuel de l'enregistrement). Si vous préférez que le rythme commence plus tard, vous devez démarrer l'enregistrement à l'aide du bouton Play (F3) sans appuyer sur le bouton Sync en premier. L'accompagnement peut être séparé, démarré ou terminé en tout temps (même pendant l'enregistrement). Les changements utilisés pour ces opérations



sont enregistrés sur la piste ACC. En opération non-synchronisée, par contre, vous devez prévoir un début d'accompagnement précis.

2. Transfert des événements MIDI

La conversion d'événements de data de style est disponible en utilisant la fonction Edit (L2). En mode Bar Edit (L1), sélectionnez l'option Open ACC. Confirmez cette opération avec Execute (F6). Pour vous réassurer, l'écran vous informe une autre fois de l'écriture effaçant les pistes de 4 à 11 ("Data d'accompagnement Open sur les pistes TRK 04 - TRK 11"), que vous confirmez une autre fois en appuyant sur Execute (F6). Après une conversion réussie, le message "Execute" disparaît, et vous pouvez retourner à la page principale du séquenceur en appuyant sur le bouton "Exit" trois fois. Si vous observez maintenant la page d'écran Track, vous verrez que les pistes 4 à 11 sont enregistrées avec les data d'accompagnement transférés et indiquant le symbole ►.

3. Sauvegarde (Saving)

Une mémoire volatile est disponible pour enregistrer à l'aide du séquenceur; la séquence de chanson enregistrée doit être sauvegardée sur une disquette avant de mettre le Z1000 hors tension (Off); sinon, les data seront perdus. Un message vous rappellera de le faire avant de quitter le séquenceur. En fait, par mesures de précaution, nous vous recommandons de sauvegarder le matériel enregistré, immédiatement après avoir quitter le séquenceur, pour que vous n'ayez pas à retenir le statut courant de gestion de data chaque fois que vous terminez une session sur le Z1000.

Appuyez sur le bouton Disk pour sauvegarder les data. Deux formats sont disponibles pour la sauvegarde de vos chansons: Song (recommandé, ce format est celui du séquenceur de chansons du Z1000) et SMF (Standard MIDI File pour conversion).

C. Assignment des pistes/gestion des pistes

Au commencement du premier enregistrement d'une session de séquenceur, les trois premières pistes sont automatiquement activées. Pour assurer une procédure d'enregistrement plus convenable, l'ajustement par défaut prend en considération l'assignation la plus complexe pour la mélodie (voix mélodique), l'activation nommément des trois composantes suivantes: Right 1 pour la piste 1, Right 2 pour la piste 2 et Left pour la piste 3.

Si, comme c'est souvent le cas, la piste est déjà enregistrée exclusivement avec Right 1, le premier enregistrement indique la piste 2 et la piste 3 comme étant enregistrée "recorded", même si elles demeurent vides pendant l'enregistrement.

Concernant la procédure d'enregistrement, vous devriez toujours vous souvenir par conséquent, que dans le cas décrit ci-haut, un nouvel enregistrement peut être fait immédiatement sur les pistes 2 et 3. Si vous voulez prévenir que les pistes 2 et 3 jouent en concurrence avec l'enregistrement de la piste 1, vous pouvez désactiver la fonction Rec. pour ces pistes dans la fenêtre Track.

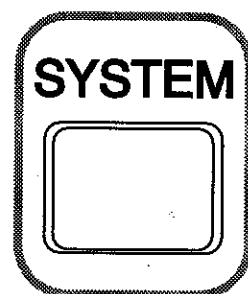
La méthode uniforme d'assignation du symbole > à une piste qui a été activée pendant l'enregistrement mais qui ne contient aucuns événements MIDI, peut vous confondre au début quand vous vérifier le contenu actuel des pistes. Cette méthode, par contre, offre un avantage pratique pendant l'édition des pistes: comme il est impossible d'éditer une piste inutilisée, une piste peut être disponible en "pro forma" avec des contenus de cette façon, en la préparant pour des opérations d'édition subséquentes.

Si, par exemple, vous avez l'intention d'éditer une piste en insérant manuellement des notes ou d'autres événements MIDI, vous préparez cette piste en l'activant pour l'enregistrement et débutez brièvement l'enregistrement.

Système/MIDI

Le bouton Système/MIDI vous permet de créer des ajustements reliés à l'opération générale du Z1000, aux assignations de canaux et de filtres de transmission et de réception de data MIDI.

Ces ajustements sont automatiquement sauvegardés quand vous sortez des menus. Le message "WAIT..." s'affiche pour un court instant. Après avoir appelé les fonctions System/MIDI, vous pouvez accéder à la fonction désirée en appuyant sur les boutons L ou R correspondants.



A. Système (L1)

Les boutons L1 et L2 sont utilisés pour déplacer le curseur à travers les items individuels du menu. Pour créer l'ajustement, veuillez utiliser le cadran Tempo/Dial ou les boutons "+" et "-".

1. Ajustement 1 (Setting 1)

1) System Tune (Accordage du Système)

Ce paramètre est utilisé pour ajuster le diapason général du Z1000.

Vous pouvez augmenter ou diminuer le diapason en étapes de 63 demi-tons.

2) Program Mode (Mode Programme)

Ici, vous pouvez spécifier si le Z1000 opérera dans son propre mode ou en accord avec les spécifications du Général MIDI. Ces ajustements s'adressent premièrement aux changements de programmes des 128 sons définis et à l'ensemble de batterie standard (standard drum kit). L'ajustement GM est effectif seulement pour les instruments définis, de façon à assurer la compatibilité avec les autres formats ou modules de sons (tone generators). Quand vous transmettez, recevez ou

sauvegardez en mode GM, les data sont "understood" - (identifiés) à travers les systèmes.

En spécifiant le mode Z1000, le nombre de changements de programmes possible et l'utilisation des sons sont élargis par les banques de mémoire de la section User, par les 10 autres ensembles de batterie (drum kits) et par le Bank Alternate Sounds (Banque de Sons Alternatifs). Les changements de programmes sauvegardés ou transmis dans ce mode, sont interprétés différemment par les appareils MIDI des autres fabricants, donc, la compatibilité n'est pas assurée.

3) Effet

Ici, vous pouvez spécifier si les assignations d'effets des styles et des sons se marieront aux ajustements qui sont sauvegardés pour ces derniers (Preset) ou si la combinaison appelée, opérera avec les effets couramment ajustés (Panel).

4) Velocity Curve (Courbe de Vitesse)

À l'aide des 2 genres de courbes et de l'interrupteur OFF, vous définissez la sensibilité de réponse du clavier du Z1000 par la force avec laquelle vous frapperez les notes. OFF désactive la vitesse (off); pendant que le plus haut niveau est atteint sans tenir compte de la force avec laquelle les notes sont frappées.

L'ajustement Curve 1 est l'ajustement normal et offre une courbe linéaire avec une étendue dynamique complète.

Curve 2 est une compression exponentielle, pour qu'un pianissimo puisse s'étendre jusqu'à une valeur de 0 et que la valeur fortissimo s'apparente au maximum des autres ajustements.

5) Wheel Function (Fonction de la Manette)

Vous pouvez assigner des fonctions de contrôle différents pour la manette de modulation. L'ajustement normal est Modulation et assigne une modulation de diapason LFO (vibrato) à la manette (wheel). Le volume vous permet d'utiliser la manette de modulation comme

contrôle de volume pour la mélodie (voix mélodique). "Panpot" assigne le mouvement de la mélodie à travers un panorama stéréophonique (left/right "gauche/droite") à la manette. Expression peut être utilisée pour assigner la fonction d'une pédale d'expression (au pied) à la manette quand il n'y a aucune pédale d'expression branchée au Z1000. Reverb Depth vous permet de contrôler l'intensité de la réverbération en utilisant la manette. Cette fonction s'applique à l'effet global de réverbération situé au menu principal (main menu) à la suite des fonctions de mixer. Chorus Depth vous permet de contrôler l'intensité de l'effet de chorus individuel.

2. Setting 2 (Ajustement 2)

Next/Back (Suivant/Arrière)

Le bouton F6 ouvre une autre page d'écran sur laquelle les ajustements de système sont continués. Vous pouvez retourner au premier menu Setting en utilisant le bouton F5 ou Exit.

1) Contraste de l'Écran à Cristaux Liquides

(Liquid Crystal Display Contrast)

Ici, vous pouvez ajuster le contraste de l'écran à votre angle de vision. 20 positions sont disponibles.

2) Assignment de Pédale (Pedal Assignment)

Les ajustements faits ici, se rapportent au branchement d'une pédale au pied (Foot Pedal input). L'ajustement normal assigne la fonction retenue (hold) à la pédale, qui porte aussi le nom de pédale de sustain (soutien).

Si vous changez cette assignation, vous pouvez utiliser la pédale pour contrôler les fonctions de style, tel que la mise en marche des "fill-ins", le départ et l'arrêt de l'accompagnement, le commencement d'une chanson avec une introduction ou la fermeture avec une finale, et vous pouvez aussi spécifier la fonction synchro-start du rythme.

La fonction Registration Incrément (augmenter les numéros de registration) est utilisée pour spécifier les déplacements à travers les différentes registrations; en utilisant la pédale, cela vous permet d'appeler les registrations de séquence enchaînée, à l'aide de votre pied.

L'ajustement Rotary slow/fast, vous permet d'assigner le déplacement entre l'effet de Leslie lent et rapide, à l'aide de la pédale.

3) Polarité de la Pédale (Pedal Polarity)

Les ajustements Normal et Reverse (polarité inversée) peuvent être utilisés pour changer les caractéristiques de la pédale au pied, branchée. Certains fabricants utilisent différentes connexions de lignes neutres ou en phase de la prise. Cette fonction vous permet de brancher les pédales des autres fabricants au Z1000 et de les ajuster en mode d'opération adéquate et compatible, en renversant simplement la polarité.

4) Horloge (Clock)

La fonction Clock vous permet de changer le temps de synchronisation utilisé pour la synchro MIDI du Z1000. L'ajustement normal Internal spécifie que l'horloge interne du Z1000 est utilisé pour contrôler le temps de synchro du séquenceur ou des styles. Le Z1000 opère en mode contrôleur ou maître (master) et indique la vitesse de l'horloge. S'il est nécessaire de marier le Z1000 comme unité de réception (unité esclave) à une pulsation de temps externe, tel qu'une réception synchronisée de séquences, veuillez sélectionner le mode External.

5) Bender Range (Étendue de Tension)

En utilisant la manette d'étendue de tension (pitch bend wheel), vous pouvez spécifier le nombre de variations de demi-tons avec lesquelles vous affecterez le diapason. Le contrôle d'étendue maximum de variation est d'une octave, cependant, la valeur la plus convenable est normalement considérée comme étant l'intervalle d'une deuxième majeure (2 demi-tons, ajustement "2").

B. MIDI (L2)

De la fonction System/MIDI, vous aurez accès à la page d'écran pour les ajustements MIDI, en appuyant sur le bouton L2. Les fonctions sont divisées en 3 pages. En utilisant les boutons F6 (next) et F5 (back), vous pouvez vous déplacer vers l'avant ou l'arrière entre ces pages. Le bouton Exit vous retourne à la page System/MIDI. Tous les ajustements faits ici, s'appliquent autant à la transmission (send) qu'à la réception (receive) des data MIDI.

1. Setting 1 (Ajustement 1)

Sur la première page, vous pouvez changer les assignations de canaux MIDI des sons et des styles.

L'ajustement par défaut comporte 3 composantes, ou zones de la voix mélodique, étant assignées aux 3 premiers canaux MIDI comme suit:

Le Canal (Channel) 1 est assigné au Right 1.

Le Canal (Channel) 2 au Right 2.

Le Canal (Channel) 3 au Left.

Le standard GM assigne le canal 10 à la batterie (drums); le canal MIDI 11 est pré-réglé pour votre travail avec un deuxième ensemble de batterie (drum kit).

En état de pré-réglage (preset), les pistes des styles sont numérotées dans la séquence suivante:

Bass sur le canal 4,

Acc. 1 main sur le canal 5,

Le canal 6 est réservé pour la piste d'accouplement Acc.1 sub.

Les assignations des autres pistes d'accompagnement suivent analogiquement:

Acc.2 sur le canal 7,
Acc.3 sur le canal 8,
Acc.4 sur le canal 9.

Quand vous changez les assignations de canaux, assurez-vous d'éviter le dédoublement d'utilisation de numéro de canal, car dans ce cas, 2 pistes accèderont au même son.

2. Setting 2 (Ajustement 2)

NEXT

Sur la page MIDI suivante (next), vous pouvez activer (on) ou désactiver (off) la réception ou la transmission de data pour les pistes internes. Les assignations de pistes sont les mêmes pour les 3 composantes de mélodie et les 8 canaux de style.

3. Setting 3 (Ajustement 3)

NEXT

Sur la dernière page d'écran, vous activez (ou désactivez) la transmission ou la réception des data de changements de programmes et de contrôles MIDI sur lesquels le Z1000 peut transmettre aux unités externes. L'ajustement "off" est utilisé pour filtrer le genre de data respectifs, l'ajustement "on" permet la transmission.

Comme résultat des options d'assignations pour la manette manuelle et les pédales, le genre de data généré est ici le facteur effectif pendant la réception et la transmission, et non le contrôleur, ex. levier (lever), pédale et manette (wheel) utilisés pour générer les data.

Quand une information de changement de volume (Volume) est transmise ou reçue, l'effet de ces événements est le même sans tenir compte si l'effet a été généré par un contrôleur linéaire (slide control), une manette ou une pédale. Le filtre de la page 3 s'applique donc au numéro de contrôleur transmis qui identifie les événements respectifs.

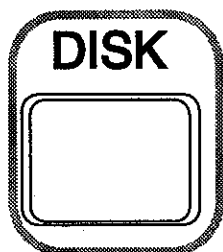
Pour cette raison, une seule distinction seulement s'applique aux 2 genres de data:

1. Interrupteurs, consistant en quelques data (On et Off ou numéro de programme) et détenant l'information et les changements de programme sont associés.
2. Les contrôleurs continus, qui enregistrent les changements continus en position de contrôle. Ceux-ci incluent les data de mouvements de la pédale d'expression, de la modulation et de la tension du diapason (pitch bender).

Les data pouvant être filtrés ici, sont listés en accord avec les numéros de contrôleurs de la définition MIDI et en accord avec les appareils qui les génèrent principalement:

Nom	Événement	Appareil
Changement de Programme:	Programme	Boutons de Programme/ Interrupteur au pied (foot switch)
Modulation:	1	Manette de Modulation(Wheel)
Volume:	7	Pédale (genre expression)
Panpot:	10	Contrôle continu (variable)
Expression:	11	Contrôle continu (variable)
Hold (Retenu):	64	Sustain ON/OFF (Genre Interrupteur)
Bender:	Pitch wheel	Pitch Bend wheel (Manette de Tension du Diapason)

23 Opérations de la Disquette 3



Le bouton Disk vous amène à la page d'écran où vous pouvez faire les ajustements reliés aux opérations du lecteur de disquettes (Disk Command).

Le sujet Quick Play a été discuté dans la section "Opérations de la Disquette 1", fonction Style Convert au chapitre 2 des opérations du lecteur de disquettes. Ici, les quatre fonctions de base seront décrites, de façon à démontrer que le lecteur de disquettes du Z1000 n'est pas très différent de celui d'un ordinateur: Load, Save, Delete et Format. Chaque fonction est accessible en utilisant le bouton L ou R correspondant.

A. Format (R2) (Formatage/Initialisation)

Étant donné que les trois autres fonctions sont reliées au travail avec le même genre de data, le processus de formatage est tout de même une exception: cette opération comporte une seule procédure: elle sert à préparer une disquette standard de 3.5" au format de data du Z1000, pour que ces différents fichiers, de genres différents, puissent être sauvegardés sur cette disquette, et reconnus pour lecture plus tard. Si vos disquettes sont déjà initialisées en format DOS, un nouveau formatage n'est pas nécessaire, car le format de disquettes du Z1000 correspond au format DOS.

Vous pouvez choisir d'initialiser une disquette à double-côté avec une double densité (2 DD). La capacité des champs de sauvegarde sera de 720 KB. Vous pouvez aussi préparer des disquettes de format double-côté à haute densité (2HD). Dans ce cas, la capacité de sauvegarde sera de 1.44MB. Veuillez vérifier le format requis sur l'étiquette de la disquette et sélectionnez la densité correspondante avec le bouton L1 et L2. Utilisez le bouton F6 (Execute) pour confirmer le processus de formatage.



Prudence!

Si vous travaillez avec des disquettes contenant déjà des data, assurez-vous que les data de cette disquette ne sont plus utiles avant d'initialiser la disquette en question, sinon tous les data existants seront effacés pendant ce procédé! Quand le formatage est complété, le message Execute s'affichant pendant le processus, disparaît.

B. Load (L1) (Chargement)

Utilisez le bouton L1 pour avoir accès à l'opération "Load". Vous pouvez sélectionner le genre de fichier désiré avec les boutons L1 et L2. Après avoir appuyé sur F6 (Load), le lecteur de disquettes commence à chercher les fichiers présents sur la disquette et listent les noms du genre de fichier trouvé. Pour charger une chanson, sélectionnez-la à l'aide des boutons L1 et L2, confirmez ensuite en appuyant sur F6 (Execute).

C. Save (L2) (Sauvegarde)

Pour sauvegarder un fichier (bouton L1 de la page Disk Command), vous sélectionnez le genre de fichier comme d'habitude, avec les boutons L1 et L2, confirmez ensuite avec le bouton F6 (Execute). Utilisez les boutons L2 et R2 pour déplacer le curseur à travers les lettres de façon à entrer le nom sous lequel le fichier sera sauvegardé. Dans le cas d'une sauvegarde pour "User style", l'entrée additionnelle d'un numéro de banque de mémoire est nécessaire.

D. Delete (R1) (Effacement/Suppression)

La fonction Delete est désignée pour vous aider à faire de la place sur vos propres disquettes. Vous pouvez l'utiliser pour effacer des data de certains genres rendant l'espace ainsi libérée disponible à la sauvegarde de nouveaux data. Sélectionnez le genre de data comme d'habitude avec les boutons L1 et L2, confirmez ensuite avec F6 (Execute). Le contenu de la disquette s'affichera à l'écran. Déplacez le curseur vers le fichier à être effacé et confirmez ensuite à l'aide de F6 (Execute).

E. File types (Genre de Fichiers)

Comme vous voyez à partir des listes de chaque fonction individuelle, le Z1000 génère un maximum de 8 genres de fichiers avec lesquels vous pouvez travailler individuellement ou en conjonction avec le lecteur de disquettes. Des procédures identiques sont utilisées pour les commandes Load, Save et Delete. Pour charger ou effacer une chanson, faites une sélection à partir de la liste en utilisant les boutons L1 et L2. Pour cette raison, nous vous donnons une autre fois, une liste des choix possibles de fichiers, ci-dessous:

1. Song (Chanson)

Le format Song, sauvegarde le contenu de la mémoire du séquenceur en format Z1000 ou charge une chanson dans la mémoire de travail du séquenceur.

2. Conductor

Ce format de fichier est utilisé pour les ajustements faits en Easy et Advanced Style Edit. Tous les 120 styles Easy Conductor et tous les 40 styles Advanced Conductor sont sauvegardés/chargés ensemble sur un seul fichier.

3. Style

Les styles User sont sauvegardés et chargés individuellement. La sauvegarde des styles User ne s'applique pas seulement aux styles

que vous avez créer vous-mêmes, mais peut aussi être exécutée quand les data ont été convertis avec le Style Converter pour utilisation avec le Z1000. En sauvegardant les styles convertis, veuillez vous souvenir qu'il est avantageux d'ajuster la balance de volumes des pistes individuelles et d'assigner les effets aux pistes.

4. Registration

Les 50 registrations sont sauvegardées et chargées sur un seul fichier.

5. Sound (Son)

Ce format peut être utilisé pour sauvegarder tous les 10 "User sounds" sur une disquette, pour les charger plus tard à partir de cette même disquette.

6. SMF

Le format Standard MIDI File s'applique exclusivement au séquenceur. Le Z1000 est capable de charger les formats 0+1 et de sauvegarder en format 0. Le format SMF assure la compatibilité de système-indépendant de la séquence. Le pré-requis de compatibilité avec les sons d'instrument des autres appareils GM est l'utilisation de la première banque de sons et de l'ensemble de batterie (drum set) Standard 1.

7. Q-80

Le format Q-80 vous permet de charger les chansons de l'appareil/séquenceur Q-80 de KAWAI dans le séquenceur du Z-1000.

8. All (Tous)

Pour sauvegarder ou charger tous les data pouvant être sauvegardés dans le Z1000, veuillez utiliser la fonction All en appuyant sur le bouton R1.

A. Gestion des data de Système

Le système d'opération est sauvegardé dans une mémoire pouvant être effacée pour permettre la mise à jour du système de logiciels en utilisant une disquette.

B. Copie de sécurité des Data

Dans des cas assez rare, les fluctuations de voltage peuvent causer des problèmes pendant certaines procédures de chargement et de sauvegarde.

Il est recommandé de faire une copie de sécurité de façon régulière, sur des disquettes, chaque fois que vous mettez à jour des fichiers importants User.

C. Chargement du logiciel de système

Si le message "User data may be broken. Shut down the power and install the system software" s'affiche, vous devez installer le logiciel de système en utilisant la Disquette "System Disk" fournie avec votre Z1000.

Mettez le Z1000 hors tension (Off). Insérez la disquette System Disk dans le lecteur de disquettes et appuyez sur le bouton de Style Selection "Pops" en le gardant enfoncé pendant que vous remettez le Z1000 sous-tension (On). Les messages suivants s'afficheront à l'écran après que le Z1000 sera mis sous-tension: "Find System", suivi peu de temps après de "Loading System". Pendant que le logiciel/système se charge, la ligne pointillée indique le progrès du processus de chargement. Veuillez s.v.p. attendre que le processus de chargement soit terminé. Quand le système est chargé complètement et prêt pour opération, la fenêtre principale apparaît à l'écran.

Si le message "File In? Err 08h" s'affiche, cela signifie que la disquette insérée ne contient pas le système d'opération requis ou intact. Dans ce cas, veuillez remplacer cette disquette par une disquette contenant le système.

1. Kawai Z1000 Introduction.....	4
2. Instructions Importantes sur les Mesures de Sécurité ..	5
A. Générales.....	6
B. Réparations	7
C. Alimentation	8
D. Nettoyage	9
3. Pièces et Noms.....	10
Panneau Avant	10
Panneau Arrière	12
Accessoires.....	12
4. Opérations de Base.....	14
A. L'Écran/ Écran Moniteur Multi-Fonctions	14
B. Entrée	15
5. Démonstrations	16
A. Démonstrations de Chansons.....	17
B. Concert Magic.....	17
6. Les Premières Étapes	18
A. Choisir un Son	18
B. Sélectionner un Style.....	18
C. Sélection Rapide(Dernier Son pré-Réglé utilisé).....	19
7. Utilisation des Styles	19
A. Débuts Rapides	19
B. Intro Start	21
C. Structure de Styles	21
D. Sélection de Styles.....	22
E. Contrôles	24
F. Mode Auto.....	27
G. Mémoire.....	29

H. Right Mode	29
I. Fill-In Mode	29
J. Split (Séparation)	30
K. One-Two Play	32
8. Conductor (Partie 1)	33
9. Concert Magic	37
A. Performance Concert Magic	37
B. Opération de Base	37
C. Playing Mode (Mode Jeu)	38
D. Jouez une Chanson d'une Disquette Concert Magic	39
10. Sons mis en Pratique	41
A. Assignment des Sons/Effets Sonores aux Zones du Clavier	41
B. Mode de Performance des Sons	44
C. Dual Sound (Son Dual)	44
11. Effets de Performance	45
12. Mélangeur (Mixer)	46
A. Mélangeur de Sons (F3)	46
B. Mélangeur de Styles (F2)	48
13. Ajustements des Effets	49
A. Presets (Présélections)	49
B. Effets Globaux (Global Effects)	50
C. Réverbération	51
D. Effet/Égalisateur	53
E. Ajustements EFX R1/L2 (R1)	55
F. Ajustements de Styles EFX (R2)	55
G. Ajustements d'Effets (Effets Individuels)	56
14. Assignment d'Effet	60
A. Effet Sonore	60
B. Effet de Style	62

15. Quick Play (Opérations de la Disquette 1)	64
16. Régistration	66
A. Rappel	66
B. Sauvegarde	67
17. Conductor (Partie 2)	68
A. Groove (L1)	69
B. Pan/Volume	70
C. Effet	70
D. Programme	70
E. Write (F1) (Écriture)	72
F. Style Make (Faire un Style)	72
1. Ajustements	72
2. Recording "Enregistrement"	73
3. Commencez l'Enregistrement	82
4. Erase (F1) (Effacement)	82
18. Conversion de Styles (Opérations de la Disquette 2) ..	83
19. Édition de Sons	84
A. CutOff (Coupure)	85
B. Attaque (Attack)	86
C. Decay (Décalage)	86
D. Release (Relâchement)	87
E. Write (Écriture)	87
20. Séquenceur	88
A. Fonctions d'Enregistrement	89
B. Piste (L1) (Track)	90
C. Mixer (R1) (Mélangeur)	90
D. Ajustements (R2) (Setup)	91
1. Mode d'Ajustement de l'Enregistrement (L1)	91
2. Ajustement d'Entrée de Résolution (L2) (Quantize)	93
3. Ajustement d'Effet (R1)	94

E. Édition (L2) (Edit)	94
1. Bar Edit (Édition des Mesures)	95
2. Event Edit (Édition d'Évènements)	102
21. Le Séquenceur mis en Pratique	105
A. Début Rapide d'Enregistrement	105
1. Automatic recording start(Début d'Enregistrement Auto)	105
2. Manual recording start(Début d'Enregistrement Manuel) ...	105
3. Playback of the recording(Écoute de l'Enregistrement)	106
4. Pistes d'Enregistrement Additionnelles	106
5. Merge Mode (Fusion) pendant l'Enregistrement	107
B. Enregistrement avec Accompagnement	108
1. Préparation des Pistes	108
2. Transfert des évènements MIDI	109
3. Sauvegarde	109
C. Assignment des Pistes/Gestion des Pistes	110
22. Système/MIDI	111
A. Système (L1)	111
1. Ajustement 1	111
2. Ajustement 2	113
B. MIDI (L2)	115
1. Ajustement 1	115
2. Ajustement 2	116
3. Ajustement 3	116
23. Opération de la Disquette 3	118
A. Format (R2) (Formatage/Initialisation)	118
B. Load (L1) (Chargement)	119
C. Save (L2) (Sauvegarde)	119
D. Delete (R1) (Effacement/Suppression)	120
E. File Types (Genre de Fichiers)	120

24. System updates (Mise à jour du Système).....	122
A. System Data Management(Gestion de Data du Système)	122
B. Copie de Sécurité des Data.....	122
C. Chargement du Logiciel Système.....	122
25. Table des Matières	123
26. Index	128
27. Annexe.....	131
A. Tableau de Formation d'Accord.....	131
B. Liste des Chansons Concert Magic	134
C. Liste des Styles (Intros & Endings).....	136
D. Caractéristiques	138
E. Tableau de Mise en Application MIDI	139

Effet 3D 51; 53; 54

A

Accompagnement 21; 22; 33; 47; 48; 58; 62;

75; 78; 80; 91; 93; 115

Accélération 58

Alternatif (Alternate) 43; 71; 112

Amount (Montant) Montant d'Effet 56; 57; 59

Auto Mode (Mode Auto) 20; 24; 26; 27; 29; 30;

39; 42; 56; 61

B

Bar (Mesure) 73; 93; 94; 95; 96

Basic 73; 74; 78

Beat (Temps) 72; 73

C

Céleste 59

Chorus 57; 59; 113

Coarse (Course) 59

Concert Magic 16; 17; 37; 38; 39

Conductor (Conducteur) 33; 68; 74

Copy (Copie) 77; 97

Cross (Croisement) 59

Cursor (Curseur) 14; 87

Cut off (Coupure) 85; 86; 93

D

Delay (Délai) 52; 53; 56; 57; 58; 59

Delete (Effacement/Suppression) 77; 96; 118; 120

Depth (Profondeur) 51; 53; 56; 57; 58; 59; 94; 113

Dial (Cadran) 15; 18; 19; 31; 36; 38; 47; 54; 55; 77;

80; 86; 87; 89; 91; 93; 96; 97; 112

Display - LCD (Écran LCD) 14; 15

Distorsion 58; 62

DOS (Disk Operation System) (Système d'Exploitation de Disquettes) 64

Drive (Lecteur) 62

Drum - Drums, Drumkit (Batterie -Ensemble de Batterie) 21; 22; 24; 27; 29; 33;

34; 48; 62; 71; 73; 74; 78; 79; 82; 112; 115; 121

Dual 58

Duet 45

E

Early Reflections (Réflexions Rapides) 56

Effect (Effet) 45; 49; 50; 53; 60; 61; 62; 63; 70; 85; 94; 112

Ending (Finale) > Intro / Ending

Ensemble 57

Equalizer (Égalisateur) - EQ 51; 53; 54; 55; 58; 59

Erase (Effacement) 83; 91; 97

Exciter 59

Execute (Exécution) 55; 77; 78; 84; 87; 95; 119; 120

Exit (Sortie) 15; 54; 55; 77; 79; 87; 113; 115

F

Fast (Rapide) 58; 89

Feedback (Retour) 56; 57; 58; 59

Fill In 23; 24; 74; 77; 78; 113

Fine (Ajustement Fin) 59

Fingered (à plusieurs doigts) 27; 28; 29

Flanger 59

G

GM /Général MIDI 22; 43; 65; 71; 87; 112; 115; 121
Groove 69; 70; 101

H

High, Hi (Haut) 51; 53; 57; 59; 60; 62; 63; 82; 94; 118
High Dump (Transfert Rapide) 53

I

Input (Entrée) 77; 93
Intro/Ending 21; 24; 25; 26; 27; 73

L

Layer (Superposition/Couche) 29; 41; 44; 51; 62
Left (Gauche) 27; 28; 31; 32
Level (Niveau) 56; 59
Limit (Limite) 28; 82
Low, Lo (Bas) 52; 58; 59; 61; 63; 85; 94

M

Main Screen, Main Display (Écran Principal) 15
Major, Major 7 (Majeur, Majeur 7) 74
Memory (Mémoire) 29
Menu 14; 15
Mid (Milieu/Centre) 82
MIDI (Musical Instrument Digital Interface)(Interface Numérique pour Instruments de Musique) 43; 64; 65; 71; 94; 111; 112; 114; 115; 116; 117; 121
Minor (Mineur) 74
Mixer (Mélangeur) 21; 45; 47; 48; 51; 60; 62; 68; 70; 88; 90; 94; 113
Mute (Silence) 34

O

Octave Shift (Changement / Déplacement d'Octave) 32
Off (Arrêt / Hors Tension) 29; 50; 65; 76
One-Two Play 32; 66

P

Pan (Stereo-Panorama) 47; 48; 85; 90; 91
Part (Partie) 74; 75; 76; 78; 79; 80
Pattern (Patron) 73
Percussion 71
Program (Program Number) (Programme / Numéro de Programme) 22; 34; 47; 61; 70; 71; 76; 85; 94; 112; 116; 117

Q

Quantize 70; 75; 93; 94; 98; 101
Quickplay (JouerRapidement) 64; 118

R

Registration 32; 66; 113; 121
Repeat (Répétition) 65
Reverb (Réverbération) 50; 51; 60; 61; 62; 63; 94; 113
Right 1 (Droit 1) (R1), Right 2 (Droit 2) (R2) 29; 31; 37; 41; 42; 44; 45; 47; 60; 61; 62; 115
ROM 43
Rotary (Rotatif) 51; 58; 114

S

Selector (Sélecteur) 16; 17
Sequencer (Séquenceur) 88; 105
Slope (Pente) 56
Slow (Lent) 58
SMF, Standard MIDI File (Fichier Standard MIDI) 64; 65;

Song (Chanson/Pièce) 16; 17; 26; 37; 38;
39; 40; 64; 65; 71; 94; 120
Sound (Son) 14; 18; 27; 29; 31; 32; 37; 41;
42; 43; 44; 45; 47; 48; 51; 56; 60; 61; 62;
63; 70; 71; 85; 87; 90; 92; 94; 112; 115;
121;
Speed (Vitesse) 56; 57; 58; 59
Split (Séparation) 24; 26; 27; 28; 29; 31;
41; 42; 44; 61
Start/Stop (Départ/Arrêt) 20; 24; 25; 82
Style 14; 18; 19; 20; 21; 22; 23; 24; 25; 32;
33; 34; 45; 47; 48; 50; 51; 56; 62; 68; 70;
71; 72; 73; 74; 75; 76; 77; 78; 82; 83; 84;
85; 90; 91; 93; 94; 112; 113; 114; 115; 116;
118; 121
Sustain (Soutien) 45; 113; 117
Swing 69
Sync, Synchronisation 24; 25; 26; 113; 114

T

Tempo 15; 18; 31; 37; 38; 47; 54; 76; 89;
90; 95; 96; 97
Time (Temps) 52; 53; 58; 59; 100
Transpose (Transposition) 45; 46; 77; 82
Tremolo 57

U

User (Utilisateur) 23; 43; 55; 72; 75; 78;
79; 83; 87; 111

V




































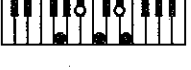














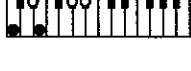

Variation - Style Variation (Variation de
Style) 33; 36
Vol - Volume 47





W




Wave (Onde) Waveform (Forme d'ondes)
56; 57
Whole Key (Ronde) 28
Width (Largeur) 53


A. Tableau de Formation d'Accords






C Maj					
C7					
C Δ7					
C6		C sus4		C aug	
C b5		C6 9			
C add9					
C9					
			C11		
C13					
C7 sus4					
C7 #5				C7 b5	
C7 b9					






Cm					
Cm7					
CmΔ7					Cm6 
Cm#5		Cm6 9			
Cm add9				Cm9	
					
Cm7 11		Cm9 11			
C7 #9					
					
C7 b9 11		C7 #11			C7 b9 #11 
C7 #9 #11		C9 13		C9 11 13	
C9 #11 13		C7 b9 13		C7 b9 11 13	
C7 #9 13		C7 b13		C9 b13	
C7 #9 b13		C7 b9 b13			







Cm7 b5    **Cm7 b5 9** 





Cm7 b5 b9  **Cm7 b5 11**  **Cm7 b13** 




Cm7 11 b13 







CΔ7 #5     **CΔ9 13** 



CΔ7 b5     **CΔ9 #11** 





CΔ9      





  **CΔ7 13**  

CΔ7 #11 13  **CΔ9 #11 13**  **CΔ9 #11 13** 

CmΔ9      

C dim   **C dimΔ7**  

C dim b13   **C dim 9**  **C dim 11** 

B. Liste des Chansons Concert Magic

CHANSONS POUR ENFANTS	ARRANGEMENT	NO.		ARRANGEMENT	NO.
Berçeuse de Brahms	Skillful	56	Deck The Halls	Melody Play	23
Frère Jacques	Melody Play	25	First Noël	Melody Play	24
Hickory Dickory Dock	Easy Beat	6	Hark! The Herald Angels Sing	Melody Play	28
Little Brown Jug	Melody Play	32	It Came Upon A Midnight Clear	Melody Play	30
London Bridge	Melody Play	33	Jingle Bells (Joyeux Noël)	Melody Play	31
Mary Had A Little Lamb	Melody Play	34	Joy To The World	Skillful	70
Mulberry Bush	Melody Play	36	O Come All Ye Faithful	Skillful	78
Old MacDonald Had A Farm	Melody Play	39	O Holy Night (Minuit Chrétien)	Easy Beat	11
Rock A Bye Baby	Easy Beat	13	O Little Town Of Bethlehem	Melody Play	38
Row, Row, Row Your Boat	Melody Play	42	Rock Of Ages	Melody Play	41
Ten Little Indians	Melody Play	45	Silent Night (Sainte Nuit)	Melody Play	44
Twinkle Twinkle Little Star	Melody Play	47	Twelve Days of Christmas	Melody Play	46
			We Three Kings Of Orient Are	Melody Play	48
			We Wish You A Merry Christmas	Skillful	95
			When The Saints Go Marching In	Melody Play	49
CHANSONS POPULAIRES AMERICAINNES			OCCASIONS SPECIALES		
Campton Races	Skillful	57	Ce n'est qu'un Au Revoir	Melody Play	19
Clementine	Skillful	61	Battle Hymn Of The Republic	Melody Play	20
Danny Boy	Easy Beat	2	Bridal Chorus, "Lohengrin"	Melody Play	22
Dixie	Skillful	62	Hail To The Chief	Melody Play	27
Down By The Riverside	Skillful	63	Mazel Tov	Easy Beat	9
For He's A Jolly Good Fellow	Easy Beat	4	My Country 'Tis Of Thee	Melody Play	37
Grandfather's Clock	Skillful	67	Wedding March, "A Midsummer Night's Dream"		
I've Been Working On The Railroad	Easy Beat	8	(Marche Nuptiale)	Skillful	96
Maple Leaf Rag	Skillful	74			
My Bonnie Lies Over The Ocean	Skillful	76			
Oh Susanna	Skillful	79			
Old Kentucky Home	Skillful	81			
Red River Valley	Easy Beat	12			
The Entertainer	Skillful	88	CHANSONS INTERNATIONALES		
Turkey In The Straw	Skillful	92	Annie Laurie	Skillful	53
Wabash Cannonball	Skillful	93	Chiapenecas	Skillful	59
YankeeDoodle	Skillful	99	Funiculi Funicula	Skillful	65
Yellow Roses Of Texas	Skillful	100	Hava Nagilah	Easy Beat	5
			La Bamba	Skillful	71
			La Paloma	Skillful	72
			My Wild Irish Rose	Easy Beat	10
HYMNS ET CHANSONS DE NOEL			Santa Lucia	Melody Play	43
Amazing Graze	Skillful	51	When Irish Eyes Are Smiling	Easy Beat	16
Angels We Have Heard On High	Skillful	52			
Ave Maria	Skillful	54			

CHANSONS CLASSIQUES

ARRANGEMENT

NO.

An Die Freude	Melody Play	17
Valse Du Danube Bleu	Skillful	55
Claire De Lune	Skillful	60
Valse De l'Empereur	Skillful	64
Fledermaus	Easy Beat	3
French Can Can	Skillful	58
Grand March, "Aida"	Skillful	66
Gymnopédie	Skillful	91
Gypsy Chorus, "Carmen"	Skillful	68
Habanera, "Carmen"	Skillful	69
Largo, "From The New World"	Skillful	73
Marche Militaire	Skillful	75
Danse Norvégienne	Skillful	77
Pierre Et Le Loup	Skillful	82
Pizzicato Polka	Skillful	83
Prélude En La	Melody Play	40
Roméo Et Juliette	Skillful	84
Rondeau	Skillful	85
Valse Des Patineurs	Skillful	86
Sleeping Beauty	Skillful	87
Symphonie Surprise	Melody Play	18
Thunder And Blazes	Skillful	89
Chanson Du Toréador, "Carmen"	Skillful	90
Symphonie Inachevée	Skillful	50
Voice Of Spring	Easy Beat	15
La Valse Des Fleurs	Skillful	94
Whistler And His Dog	Skillful	97
Ouverture, "William Tell"	Skillful	98

CHANSONS ROMANTIQUES

Beautiful Dreamer	Easy Beat	1
Blue Bells Of Scotland	Melody Play	21
Green Sleeves	Melody Play	26
Home Of The Range	Melody Play	29
Home Sweet Home	Easy Beat	7
Michael, Row The Boat Ashore	Melody Play	35
Old Folks At Home	Skillful	80
She Wore A Yellow Ribbon	Easy Beat	14

C. Liste des Styles (Intros & Endings)

GROUPES	NOM DU STYLE	INTRO	ENDING	GROUPES	NOM DU STYLE	INTRO	ENDING
POPS	1 Pops1	4	2	JAZZ	1 Fusion1	4	4
	2 Pops2	5	5		2 Fusion2	5	4
	3 Pops3	4	2		3 Fusion3	5	3
	4 Pops4	5	5		4 Modern_Jazz1	4	4
	5 Pops5	5	5		5 Modern_Jazz2	4	4
	6 Pops6	5	5		6 Swing1	4	4
	7 Pop_Ballad1	4	3		7 Swing2	5	4
	8 Pop_Ballad2	4	5		8 Big_Band1	5	5
ROCK	1 Soft_Rock1	5	5		9 Big_Band2	4	2
	2 Soft_Rock2	4	4		10 Jazz_Waltz1	4	5
	3 Hard_Rock1	5	5		11 Jazz_Waltz2	4	4
	4 50's_Rock	5	5		12 Dixieland1	4	3
	5 50's_Rock2	5	4		13 Dixieland2	5	5
	6 60's_Rock1	4	5		14 Latin_Jazz1	4	4
	7 60's_Rock2	5	5		15 Latin_Jazz2	4	4
	8 Boogie	4	4	BLUES	1 Blues1	5	5
	9 R&R	5	4		2 Blues2	5	5
	10 BritishRock1	5	4		3 Blues3	5	5
	11 BritishRock2	4	4		4 Blues4	5	5
	12 SouthernRock	4	5		5 R&B1	4	5
	13 Rock_Ballad1	5	5		6 R&B2	5	5
	14 Rock_Ballad2	4	4		7 R&B3	5	4
DANCE	1 Acid1	4	4	SOUL	1 Gospel	5	3
	2 Acid2	4	4		2 Motown1	4	4
	3 Acid3	4	3		3 Motown2	4	4
	4 Acid4	4	4		4 Soul1	4	5
	5 House	4	4		5 Soul2	4	4
	6 Disco1	3	5		6 Funk1	2	2
	7 Disco2	2	2		7 Funk2	5	4
	8 Rap1	4	4				
	9 Rap2	5	4				
	10 Techno1	4	4				
	11 Techno2	4	4				
	12 Hiphop	4	5				

GROUPE		NOM DU STYLE	INTRO	ENDING	GROUPE		NOM DU STYLE	INTRO	ENDING
STANDARD	1	Bossanova1	5	4	WORLD1	7	March1	4	4
	2	Bossanova2	5	5		8	March2	4	4
	3	Tango1	5	4		9	Jamaican	1	1
	4	Tango2	4	5		10	Pop_Reggae1	2	1
	5	Chacha1	5	4		11	Pop_Reggae2	2	1
	6	Chacha2	5	2		12	Ska	4	2
	7	Rhumba	5	3					
	8	Vienna_Waltz	5	4					
	9	English_Waltz	5	4					
	10	Foxtrot	4	4					
	11	Slow_Fox	4	4					
	12	Jive	4	4					
	13	Quick_Step	4	4					
	14	Paso_Double	4	4					
LATIN	1	Samba1	4	4	WORLD2	1	Polonaise	4	4
	2	Samba2	4	4		2	French_Waltz	4	4
	3	Mambo1	4	4		3	Flamenco	4	2
	4	Mambo2	4	4		4	Polka	2	2
	5	Merengue1	4	4		5	Irish Folk	4	4
	6	Merengue2	4	4		6	Oriental	4	3
	7	Socca1	4	2		7	Bavarian	4	4
	8	Socca2	4	4		8	Sirtaki	2	2
	9	Salsa1	4	4		9	Italo	4	4
	10	Salsa2	4	4		10	Schlager 1	5	4
	11	Beguine1	4	4		11	Schlager 2	4	4
	12	Beguine2	4	4					
WORLD1	1	Lambada1	4	4	COUNTRY	1	Traditional1	5	5
	2	Lambada2	4	4		2	Traditional2	2	5
	3	Bolero1	4	4		3	Traditional3	5	5
	4	Bolero2	4	3		4	Traditional4	5	3
	5	Hawaiian1	4	4		5	Modern_1	2	5
	6	Hawaiian2	4	4		6	Modern_2	5	5
						7	Modern_3	5	5
						8	Modern_4	4	5

D. Caractéristiques

Clavier	61 Touches Sensibles, Pesées
Sons	200 Sons Pré-Réglés, 10 Ensembles de Batterie (Drum Kits), Compatibilité Générale MIDI, 10 Banques de Mémoire "User", Échantillonnages 16 bit PCM
Polyphonie	64
Styles	120
Conductor	120 Easy Conductor, 40 Advanced Conductor, 10 Mémoires "User"
Contrôle de Style	Start/Stop, Intro/Ending, Sync., Variation 1-6, Fill-In 1-6
Accord (Chord)	One-Finger, Fingered, Whole-Keyboard (Clavier-Complet)
Split (Séparation)	64 genres (types) 3 Zones (Left, Right2, Right1), Variable Split Point (Point de Séparation Variable)
Registration	50 Registrations "User", 120 "One-Two-Play" Pré-Réglés (Presets)
Séquenceur	16 Pistes, 40,000 Notes, Piste d'Accompagnement, Piste de Tempo, Enregistrement en "Temps Réel" et par Étapes (Step & Real Time), Édition d'Événements, Édition de Mesure, Groove Design, etc.
Style Maker	Longueur de Mesure, Assignation de Son, Mélangeur, Groove, Quantize, Copie, Tempo Pré-Réglé, etc.
Convertisseur de Style	7 Modules (fournis par EMC Software)
Édition de Son	Enveloppe ADSR, Filtre
Effets	1 Réverbération avec 5 Algorithmes, 2 Processeurs d'Effets (Haut-Parleurs Rotatifs, 5 Délais, AutoPan, Chorus, Flanger, Ensemble, Céleste, Trémolo, Phaser, Exciter, Distorsion). Duet, Sustain, 3D
Concert Magic	100 Chansons
Quick Play (Jeu Rapide)	Écoute Directe (Direct Playback) des data SMF à partir de la Disquette.
Lecteur de Disquettes (Disk Drive)	Load/Save (Easy Conductor Styles, Advanced Conductor Styles, User Styles, Registrations, Chansons du Séquenceur (SMF 0+1), Sons User
Écran (Display)	240 X 64 Full Dot LCD (Backlit) (Plein Point LCD) (Éclairage Arrière)
Sortie (Output)	2 x 15W
Haut-Parleurs	2 x 12cm + 2 x 5cm
Prises	Line Out (L/Mono,R), Pédale au Pied, Pédale d'Expression, MIDI (IN/OUT/THRU), AC-In
Contrôleurs	Manette Pitch Bend, Manette de Modulation (assignable)

E. Tableau d'Application MIDI

MODEL: KAWAI DIGITAL KEYBOARD Z1000

Date: July 1996

Version: 1.1

Function ...	TRANSMITTED	RECOGNIZED	REMARKS
Basic Default	1—16	1—16	
Channel Changed	1—16	1—16	
Mode Default	3	×	
Message	×	×	
Altered	*****	*****	
Note Number	0—127	0—127	
True Voice	*****		
Velocity Note On	○	○	
Note Off	× 9n V=00	× 8n, 9n V=00	
After Key's	×	×	
Touch Ch's	×	○	
Pitch Bend	○	○	
Control 0, 32	○	○	Bank Select
Change 1	○	○	Modulation
6	×	○	Data Entry
7	○	○	Volume
10	○	○	Panpot
11	○	○	Expression
64	○	○	Hold
91	×	○	Reverb Low/High
92, 93	×	○	Effect1, 2 Off/On
100, 101	×	○	RPN
120	×	○	All sounds off
121	×	○	Reset all controllers
Program Change True#	○	○	

System Exclusive	○	○	
: Song Pos	×	×	
Common : Song Sel	×	×	
: Tune	×	×	
System : Clock	○	○	
Realtime : Command	○	○	
Aux : Local	×	×	
: All note off	×	○ (123-127)	
Messages : Active sense	○	○	
: Reset	×	×	
Notes			

Mode 1: OMNI ON, POLY
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 4: OMNI OFF, MONO

○ : YES
× : NO

KAWAI

Digital Keyboard Z1000

OM936F-L

Imprimé au Japon

