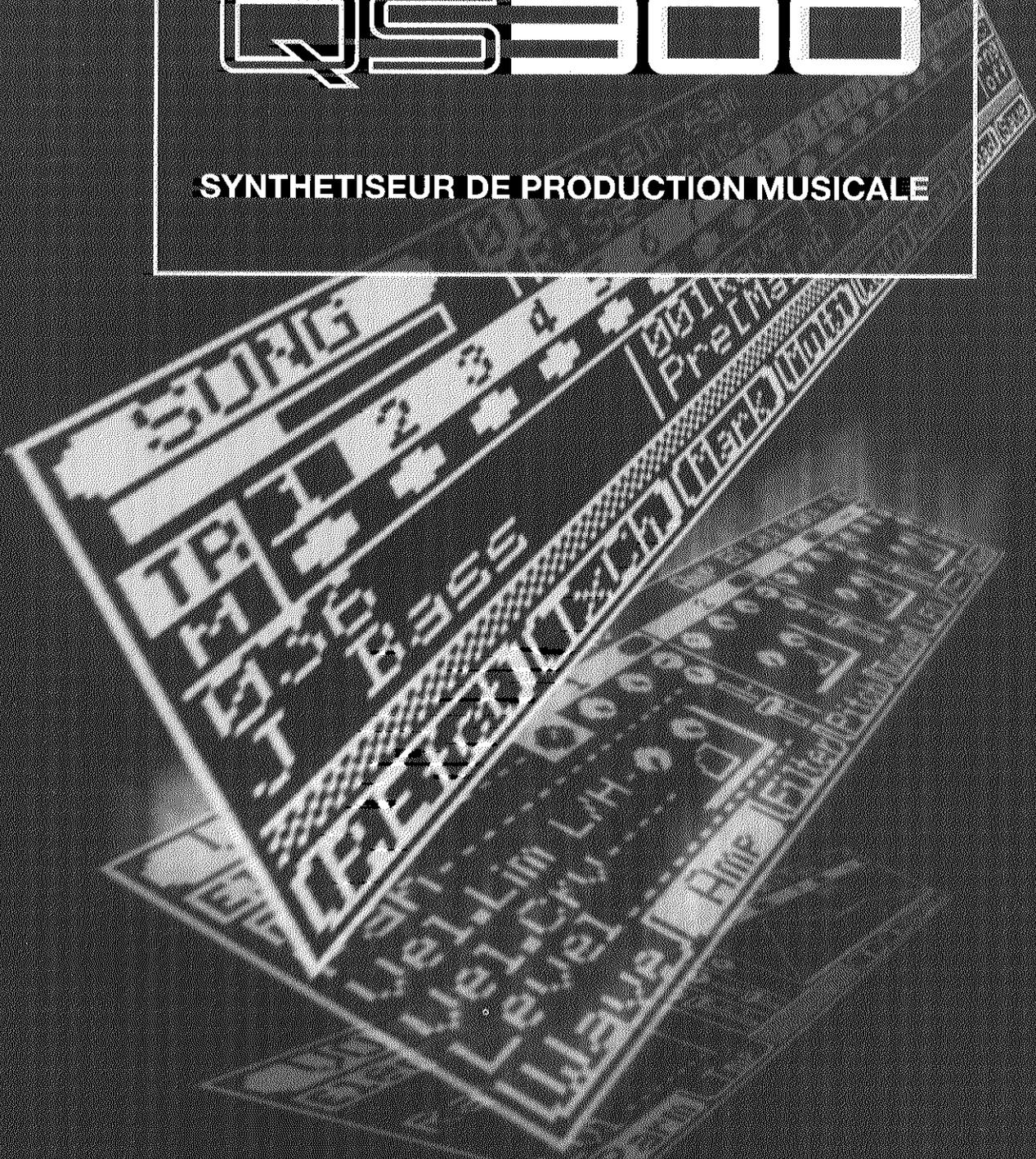


**YAMAHA**

**QS300**

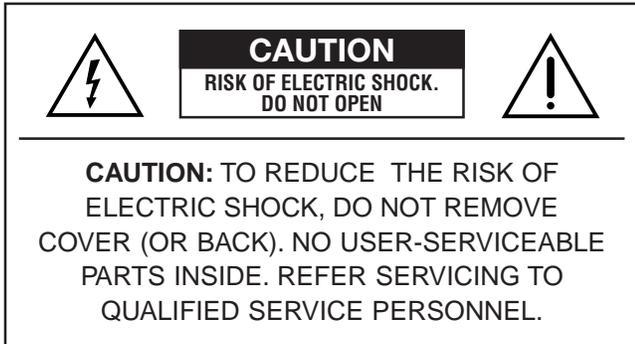
**SYNTHETISEUR DE PRODUCTION MUSICALE**



***Mode d'emploi***

# SPECIAL MESSAGE SECTION

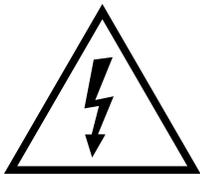
**PRODUCT SAFETY MARKINGS:** Yamaha electronic products may have either labels similar to the graphics shown below or molded / stamped facsimiles of these graphics on the enclosure. The explanation of these graphics appears on this page. Please observe all cautions indicated on this page and those indicated in the safety instruction section.



See the name plate for graphic symbol markings.



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



The lightning flash with arrowhead symbol within the 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 electrical shock.

**IMPORTANT NOTICE:** All Yamaha electronic products are tested and approved by an independent safety testing laboratory in order that you may be sure that when it is properly installed and used in its normal and customary manner, all foreseeable risks have been eliminated. DO NOT modify this unit or commission others to do so unless specifically authorized by Yamaha.

Product performance and/or safety standards may be diminished. Claims filed under the expressed warranty may be denied if the unit is/has been modified. Implied warranties may also be affected.

**SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE:** The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

**ENVIRONMENTAL ISSUES:** Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals. In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following:

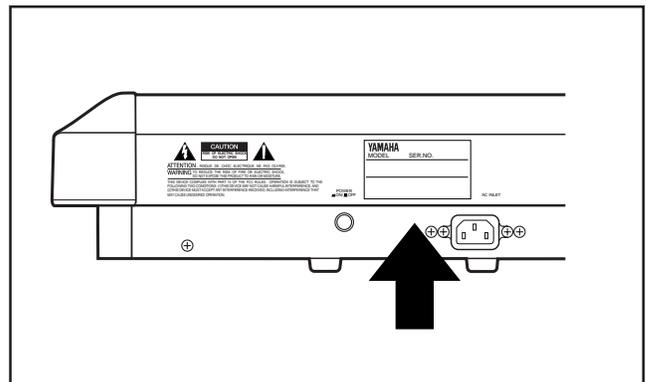
**BATTERY NOTICE:** This product MAY contain a small nonrechargeable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

**WARNING:** Do not attempt to recharge, disassemble, or incinerate this type of battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by applicable laws. Note: In some areas, the servicer is required by law to return the defective parts. However, you do have the option of having the servicer dispose of these parts for you.

**DISPOSAL NOTICE:** Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc.

**NOTICE:** Service charges incurred due to lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer's warranty, and are therefore the owner's responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

**NAME PLATE LOCATION:** The graphic below indicates the location of the name plate. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.



Model \_\_\_\_\_

Serial No. \_\_\_\_\_

Purchase Date \_\_\_\_\_

# IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

## INFORMATION RELATING TO PERSONAL INJURY, ELECTRICAL SHOCK, AND FIRE HAZARD POSSIBILITIES HAS BEEN INCLUDED IN THIS LIST.

**WARNING-** When using any electrical or electronic product, basic precautions should always be followed. These precautions include, but are not limited to, the following:

**1.** Read all Safety Instructions, Installation Instructions, Special Message Section items, and any Assembly Instructions found in this manual **BEFORE** making any connections, including connection to the main supply.

**2.** Do not attempt to service this product beyond that described in the user-maintenance instructions. All other servicing should be referred to qualified service personnel.

**3.** Main Power Supply Verification: Yamaha products are manufactured specifically for the supply voltage in the area where they are to be sold. If you should move, or if any doubt exists about the supply voltage in your area, please contact your dealer for supply voltage verification and (if applicable) instructions. The required supply voltage is printed on the name plate. For name plate location, please refer to the graphic found in the Special Message Section of this manual.

**4. DANGER-**Grounding Instructions: This product must be grounded and therefore has been equipped with a three pin attachment plug. If this product should malfunction, the ground pin provides a path of low resistance for electrical current, reducing the risk of electrical shock. If your wall socket will not accommodate this type plug, contact an electrician to have the outlet replaced in accordance with local electrical codes. Do **NOT** modify the plug or change the plug to a different type!

**5. WARNING:** Do not place this product or any other objects on the power cord or place it in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! If you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. NOTE: The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.

**6.** Ventilation: Electronic products, unless specifically designed for enclosed installations, should be placed in locations that do not interfere with proper ventilation. If instructions for enclosed installation are not provided, it must be assumed that unobstructed ventilation is required.

**7.** Temperature considerations: Electronic products should be installed in locations that do not seriously contribute to their operating temperature. Placement of this product close to heat sources such as; radiators, heat registers etc., should be avoided.

**8.** This product was **NOT** designed for use in wet/damp locations and should not be used near water or exposed to rain. Examples of wet /damp locations are; near a swimming pool, spa, tub, sink, or wet basement.

**9.** This product should be used only with the components supplied or; a cart ,rack, or stand that is recommended by the manufacturer . If a cart, rack, or stand is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.

**10.** The power supply cord (plug) should be disconnected from the outlet when electronic products are to be left unused for extended periods of time. Cords should also be disconnected when there is a high probability of lightning and/or electrical storm activity.

**11.** Care should be taken that objects do not fall on and liquids are not spilled into the enclosure through any openings that may exist.

**12.** Electrical/electronic products should be serviced by a qualified service person when:

- a. The power supply cord has been damaged; or
- b. Objects have fallen, been inserted, or liquids have been spilled into the enclosure through openings; or
- c. The product has been exposed to rain; or
- d. The product does not operate, exhibits a marked change in performance; or
- e. The product has been dropped, or the enclosure of the product has been damaged.

**13.** This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. Do **NOT** operate for a long period of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.

**IMPORTANT:** The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.

**14.** Some Yamaha products may have benches and / or accessory mounting fixtures that are either supplied as a part of the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured **BEFORE** using. Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

# PLEASE KEEP THIS MANUAL

## CANADA

THIS DIGITAL APPARATUS DOES NOT EXCEED THE "CLASS B" LIMITS FOR RADIO NOISE EMISSIONS FROM DIGITAL APPARATUS SET OUT IN THE RADIO INTERFERENCE REGULATION OF THE CANADIAN DEPARTMENT OF COMMUNICATIONS.

- This applies only to products distributed by Yamaha Canada Music LTD.

LE PRESENT APPAREIL NUMERIQUE N'EMET PAS DE BRUITS RADIOELECTRIQUES DEPASSANT LES LIMITES APPLICABLES AUX APPAREILS NUMERIQUES DE LA "CLASSE B" PRESCRITES DANS LE REGLEMENT SUR LE BROUILLAGE RADIOELECTRIQUE EDICTE PAR LE MINISTERE DES COMMUNICATIONS DU CANADA.

- Ceci ne s'applique qu'aux produits distribués par Yamaha Canada Music LTD.

## ADVARSEL!

Lithiumbatteri—Ekspløsningsfare ved feilagtig håndtering.  
Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type.  
Levér det brugte batteri tilbage til leverandoren.

## VARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte. Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren. Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

## VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu. Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin.  
Hävittä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

# Bienvenue dans le monde du QS300



*Félicitations! Nous vous remercions d'avoir porté votre choix sur le Synthétiseur de Production Musicale QS300 de Yamaha.*

*Comme son nom l'indique, le Synthétiseur de Production Musicale QS300 vous offre tous les outils nécessaires à la composition ainsi qu'à l'interprétation d'oeuvres musicales d'orchestration complète et de son professionnel. Le QS300 comprend un générateur de son extrêmement performant ainsi qu'un séquenceur complet vous permettant d'enregistrer et d'éditer vos performances.*

*Le générateur de son du QS300 vous propose 954 voix de haute qualité, une compatibilité intégrale Général MIDI ainsi qu'une compatibilité avec le nouveau format XG-MIDI, sans oublier les trois sections indépendantes d'effet numérique de traitement des voix. Le QS300 vous permettra grâce à sa capacité multi-timbrale de 16 canaux ainsi qu'à sa polyphonie de 32 notes de reproduire les données de morceau les plus élaborées. Utilisez l'ensemble complet de fonctions pour personnaliser les voix en toute facilité par de subtils changements, ou encore pour créer de nouvelles voix tout à fait uniques et personnelles.*

*Enregistrez vos propres performances – en temps réel ou manuellement (en enregistrement pas à pas) – sur les 16 pistes de la section séquenceur. L'enregistrement par insertion (punch-in) vous permettra d'enregistrer à nouveau toute portion d'une piste déjà enregistrée. Grâce aux fonctions d'édition sophistiquées, effectuez des opérations sur les données enregistrées – telles que la transposition, quantification, la modification de la longueur et de la vitesse des notes, la copie, ainsi que bien d'autres opérations.*

*Loin d'être uniquement un enregistreur de performances, le séquenceur comporte des fonctions d'accompagnement très souples et pratiques. Ces fonctions comprennent des phrases et figures spéciales fournissant des parties d'accompagnement complètes (batterie/basse/guitare/claviers/cordes, par exemple) qui vous soutiendront aussi efficacement qu'un groupe dans un large éventail de styles musicaux. De plus, l'harmonie de ces parties d'accompagnement changera selon les accords que vous définissez. Vous pouvez même affecter vos propres phrases originales à l'accompagnement automatique. Toutes ces caractéristiques vous permettront de créer très facilement des accompagnements rythmiques/d'accords complets adaptés à votre style musical, bien plus rapidement que si vous ne deviez enregistrer toutes les parties vous-même.*

# Table des matières

Précautions .....	4
Comment utiliser ce manuel .....	6
Qu'est-ce que le QS300 ? De quoi est-il capable ? .....	7
Commandes du panneau et bornes .....	10

## INITIATION

Régler le QS300 .....	16
Reproduire le morceau de démonstration .....	18
Chargement automatique ("Auto Loading") .....	19
Sélectionner et jouer des voix .....	20
Changer de banque de voix .....	21
Sélection rapide de variations de voix dans différentes banques – fonction de recherche automatique de voix de variation .....	22
Editer une voix .....	23
Changer la quantité de réverbération .....	23
Changer la quantité de chorus .....	24
Sélectionner un effet de variation .....	25
Régler la variation de hauteur ("PitchBend") .....	26
■ Comparer la voix éditée avec la voix originale .....	27
Modifier les réglages du générateur d'enveloppe ..	28
Donner un nom à la nouvelle voix et la sauvegarder .....	30
Enregistrer un morceau .....	32
Activer le mode Song et sélectionner un morceau vide ..	32
Enregistrer les figures d'accompagnement .....	33
Enregistrer les accords d'accompagnement .....	36
Enregistrer votre propre performance de clavier ..	38
Donner un nom au nouveau morceau et sauvegarder ce morceau ..	39
Autres caractéristiques du séquenceur .....	40

## REFERENCES

### Mode d'édition de voix (Voice Edit) 43

<b>Voix communes ("Common")</b> .....	
Voix communes Paramètres d'ensemble ("Overall") ..	44
Voix communes Paramètres des commandes ("Contrl") ..	46
Voix communes Paramètres des effets de variation ("Effect") ..	47

### Élément de voix (Voice Element) .....

Élément de voix Paramètres d'onde ("Wave") .....	48
Élément de voix Copie d'élément des paramètres d'onde ("ElCopy") .....	50
Élément de voix Paramètres d'amplitude ("Amp") .....	51
Élément de voix Paramètres du G.E. de filtre ("Filter") ..	53
Élément de voix Paramètres du G.E. de hauteur ("Pitch") ..	54
Élément de voix Paramètres d'édition du G.E. graphique ("Parm") – Amp, Filter et Pitch .....	55
Élément de voix Copie de modèle ("Tmp") – Amp, Filter et Pitch ..	57
Élément de voix Paramètre d'accordage ("Tuning") .....	58
Élément de voix Paramètres de l'OFB ("LFO") .....	59

### Autres fonctions de voix .....

Ensemble de batterie ("DrumSet") .....	60
Nom de voix ("Voice Name") .....	63
Sauvegarde de voix ("Store") .....	63
Comparaison de voix ("C") .....	64
Opération de voix Rappel d'édition ("Recall") .....	64

### Mode de morceau (Song Mode) 65

Charger un morceau .....	66
--------------------------	----

### Reproduction de morceau .....

Reproduction en boucle ("Loop") .....	67
Commandes de déplacement/d'emplacement .....	67
Paramètre de mesure/de temps .....	68
Fonction de marque et de saut ("Mark/Jump") .....	68
Tempo ("J") .....	69
Coupure de piste ("M") .....	69
Contournement des effets de reproduction .....	70

### Commandes de multi .....

Sauvegarde des valeurs des paramètres des commandes de multi ..	72
---	----

Multi de morceau <b>MIXER</b>	
Volume du mélangeur ("Mixer Volum") .....	73
Voix du mélangeur ("Mixer Voice") .....	74
Recherche dans le mélangeur ("Mixer Srch") .....	75

Multi de morceau <b>EFFECT</b>	
Envoi d'effet ("Effect Send") .....	76
Type d'effet ("Effect Type") .....	77
Paramètres d'effets .....	79

Multi de morceau <b>INSTRUMENT</b>	
Accordage/filtre d'instrument ("Inst Tun/FI") .....	82
Mode/vélocité d'instrument ("Inst Md/Vel") .....	83
Temps du G.E. d'instrument ("Inst EgTim") .....	84
Vibrato d'instrument ("Inst Vibrat") .....	85

### Édition de commandes .....

Commande de morceau Portamento ("Porta") .....	86
Molette MODULATION ("Modwhl") / molette PITCH ("Pchbnd") / pression après enfoncement ("Aftch") / commande au pied ("Footc") .....	87

### Effets de reproduction de morceau .....

Effets de reproduction de morceau Par piste ("perTR") ..	89
Effets de reproduction de morceau Quantification ("Quant") ..	90
Effets de reproduction de morceau Swing ("Swing") .....	91
Effets de reproduction de morceau Transposition/décalage d'horloge ("Trn/Stf") ..	92
Song Effets de reproduction de morceau Temps de seuil/vélocité ("GT/Vel") ..	93

### Autres fonctions de morceau .....

Morceau Canal de transmission de piste ("Track Transmit") ..	94
Morceau Fonction d'enchaînement de morceau ("Chain") ..	95

### Mode de morceau (Song Mode): Opérations d'enregistrement 97

Enregistrement en temps réel ("Real") .....	98
Enregistrement par insertion ("Punch") .....	99
Enregistrement de toutes les pistes "All Tr" (temps réel et insertion) ..	100
Enregistrement en pas à pas ("Step") .....	101
■ Affichage de mesure/temps/impulsion d'horloge .....	102
■ Affichages de notes et de clavier .....	103
■ Touches de fonction du mode d'enregistrement en pas à pas ..	103

### Mode de figure (Pattern Mode) 105

Un mot à propos des phrases, sections, figures et styles .....	106
Sélectionner et reproduire des figures .....	107
Changer les accords .....	108
■ Définir la note de basse d'un accord .....	109
■ Définir le type d'accord de la phrase de basse (harmonisation) ..	109

### Commandes de multi ("Multi") .....

Figure de multi <b>MIXER</b>	
Volume du mélangeur ("Volum") .....	110
Voix du mélangeur ("Voice") .....	111
Recherche dans le mélangeur ("Srch") .....	111
Figure de multi <b>EFFECT</b>	
Envoi d'effet ("Effect") .....	112

**Effets de reproduction de figure ("Play Effect")**

- Effets de reproduction de figure Par piste ("perTR") ... 113
- Effets de reproduction de figure Quantification ("Quant") ... 114
- Effets de reproduction de figure Swing ("Swing") ... 115
- Effets de reproduction de figure Transposition/décalage d'horloge ("Trn/Slr") ... 116
- Effets de reproduction de figure Temps de seuil/Vélocité ("GT/Vel") ... 116

**Autres fonctions de figure**

- Figure Canal de transmission de pistes ("Track Transmit") ... 117
- Figure Coupure de piste ... 118

**Enregistrement d'accompagnement** 119

- Enregistrement d'accompagnement en temps réel ("Real") ... 120
- Enregistrement d'accompagnement en pas à pas ("Step") ... 122
  - Entrée de figures ("Style") ... 123
  - Entrée d'accords ("Chord") ... 124

**Mode de phrase (Phrase Mode)** 125

- Sélectionner et reproduire des phrases ... 126
- Combiner des phrases (en mode Pattern) ... 127
  - Autres fonctions ... 128
- Enregistrer des phrases originales ... 129
  - Enregistrement de phrase en temps réel ... 129
    - Paramètres de redéclenchement et de type ... 131
  - Enregistrement de phrase en pas à pas ... 132
    - Affichage de mesure/temps/impulsion d'horloge ... 133
    - Affichages de notes et de clavier ... 134
    - Touches de fonction du mode d'enregistrement en pas à pas ... 134

**Opérations sur disquette** 135**Opérations directes de chargement et de sauvegarde — Depuis les modes de morceau (Song), de figure (Pattern) et de phrase (Phrase)**

- Mode de disquette Opération de chargement ("Load") ... 136
- Mode de disquette Opération de sauvegarde ("Save") ... 137

**Opérations de morceau (Song Jobs)** 139

- 00: Opération d'annulation/restauration ("Undo/Redo") ... 140
- 01: Quantification ("Quantize") ... 141
- 02: Modification de vélocité ("Modify Velocity") ... 143
- 03: Modification du temps de seuil ("Modify Gate Time") ... 144
- 04: Crescendo ("Crescendo") ... 145
- 05: Transposition ("Transpose") ... 146
- 06: Transposition de note ("Shift Note") ... 147
- 07: Décalage d'horloge ("Shift Clock") ... 148
- 08: Tri d'accords ("Chord Sort") ... 149
- 09: Copie d'événement ("Copy Event") ... 150
- 10: Effacement d'événement ("Erase Event") ... 151
- 11: Extraction d'événement ("Extract Event") ... 152
- 12: Réduction ("Thin Out") ... 153
- 13: Création de mesure ("Create Measure") ... 154
- 14: Effacement de mesure ("Delete Measure") ... 155
- 15: Copie de piste ("Copy Track") ... 156
- 16: Mélange de piste ("Mix Track") ... 157
- 17: Effacement de piste ("Clear Track") ... 158
- 18: Expansion d'accompagnement ("Expand Backing") ... 158
- 19: Initialisation des effets de reproduction ("Init Play Effect") ... 159
- 20: Normalisation des effets ("Normalize Effect") ... 159
- 21: Copie de morceau ("Copy Song") ... 160
- 22: Effacement de morceau ("Clear Song") ... 160
- 23: Nom de morceau ("Song Name") ... 161

**Opérations de figure (Pattern Jobs)** 163

- 00: Opération d'annulation/restauration ("Undo/Redo") ... 164
- 01: Copie de figure ("Copy Pattern") ... 165
- 02: Jonction de figure ("Append Pattern") ... 166
- 03: Partage de figure ("Split Pattern") ... 167
- 04: Initialisation des effets de reproduction ("Init Play Effect") ... 168
- 05: Effacement de figure ("Clear Pattern") ... 168
- 06: Nom de style ("Style Name") ... 168

**Opérations de phrase (Phrase Jobs)** 169

- 00: Opération d'annulation/restauration ("Undo/Redo") ... 170
- 01: Quantification ("Quantize") ... 171
- 02: Modification de vélocité ("Modify Velocity") ... 171
- 03: Modification du temps de seuil ("Modify Gate Time") ... 171
- 04: Crescendo ("Crescendo") ... 172
- 05: Transposition ("Transpose") ... 172
- 06: Transposition de note ("Shift Note") ... 172
- 07: Décalage d'horloge ("Shift Clock") ... 173
- 08: Copie de phrase ("Copy Phrase") ... 173
- 09: Jonction de phrase ("Append Phrase") ... 174
- 10: Partage de phrase ("Split Phrase") ... 174
- 11: Récupération de phrase ("Get Phrase") ... 175
- 12: Placement de phrase ("Put Phrase") ... 176
- 13: Effacement de phrase ("Clear Phrase") ... 177
- 14: Nom de phrase ("Phrase Name") ... 177

**Edition de morceaux et de phrases** 179

- Mode d'édition par changement ("Edit Change") ... 180
  - Autres fonctions ... 183
- Mode d'édition pas insertion ("Edit Insert") ... 184
  - Edition de la piste de tempo ... 186

**Mode utilitaire (Utility Mode)** 187

- Mode utilitaire Configuration du synthétiseur ("Synth") ... 188
- Mode utilitaire Configuration MIDI ("MIDI") ... 190
- Mode utilitaire Filtre d'entrée MIDI ("MIDIFlt") ... 191
- Mode utilitaire Configuration du séquenceur ("Seq") ... 192
- Mode utilitaire Zone d'accords joués à la main ("Fngzon") ... 193
- Mode utilitaire Configuration d'autres paramètres ("Other") ... 194

**Mode de disquette (Disk Mode)** 195

- Mode de disquette Opération de sauvegarde ("Save") ... 197
- Mode de disquette Opération de chargement ("Load") ... 198
- Mode de disquette Opération d'effacement ("Delete") ... 200
- Mode de disquette Opération de changement de nom ("Rename") ... 201
- Mode de disquette Opération de formatage ("Format") ... 202

**ANNEXE** 203

- Guide de dépannage ... 204
- Warning and Error Messages ... 206
- Specifications ... 208
- Index ... 209

# Précautions (VEUILLEZ LIRE CETTE SECTION AVANT D'UTILISER L'APPAREIL!!)

## ■ Emplacement

Evitez de placer l'instrument dans des endroits où il risque d'être soumis à des températures extrêmes (à la lumière directe du soleil, par exemple) ou à une humidité importante. Evitez également les endroits extrêmement poussiéreux ou soumis à de fortes vibrations. Ces facteurs pourraient entraîner des dommages mécaniques.

## ■ Alimentation

Evitez de raccorder l'instrument à une prise secteur alimentant déjà de gros consommateurs de courant tels que des appareils de chauffage ou des fours électriques. Evitez également d'employer des adaptateurs multi-prises, car ceux-ci peuvent nuire à la qualité du son et même entraîner des dégâts.

## ■ ASSUREZ-VOUS QUE L'APPAREIL EST HORS TENSION AVANT D'EFFECTUER OU DE DEFAIRE TOUTE CONNEXION

Afin d'éviter d'endommager l'instrument ou tout appareil connecté, mettez toujours le QS300 hors tension avant de connecter ou de déconnecter des câbles. Mettez également l'instrument hors tension lorsque vous ne l'utilisez pas et débranchez le cordon d'alimentation secteur pendant les orages.

## ■ CABLES MIDI

N'utilisez que des câbles de haute qualité prévus spécifiquement pour la transmission de données MIDI lors de la connexion de l'instrument à tout autre équipement MIDI. Evitez également d'utiliser des câbles d'une longueur supérieure à 15 mètres. En effet, ces câbles sont susceptibles de provoquer des erreurs de transmission.

## ■ MANIEZ L'INSTRUMENT AVEC SOIN

Bien que cet instrument ait été conçu pour résister aux contraintes liées à l'utilisation normale, garantissant ainsi une solidité et une fiabilité optimales, évitez de le soumettre à des chocs physiques violents (laisser tomber l'appareil ou le cogner, par exemple). Le QS300 est un appareil électronique de précision. Aussi, évitez d'appliquer toute force excessive aux commandes. Avant de déplacer l'instrument, déconnectez toujours l'adaptateur secteur et tous les autres câbles afin d'éviter d'endommager les câbles et les bornes. Déconnectez toujours les câbles en tenant fermement la fiche et non pas en tirant sur le cordon.

## ■ NETTOYEZ L'INSTRUMENT A L'AIDE D'UN CHIFFON DOUX ET SEC

N'utilisez jamais de solvants comme la benzine ou du diluant pour nettoyer l'instrument. Ces produits endommageraient la finition du boîtier ou décoloreraient les touches. Pour nettoyer le QS300, essuyez-le à l'aide d'un chiffon doux et sec. Si nécessaire, employez un chiffon doux, propre et légèrement humide. N'oubliez pas dans ce cas d'essuyer ensuite le boîtier à l'aide d'un chiffon sec.

## ■ INTERFERENCES ELECTROMAGNETIQUES

Evitez d'utiliser le QS300 à proximité de téléviseurs, de radios ou de tout autre appareil générant des champs électromagnétiques. La proximité de tels appareils pourrait causer un dysfonctionnement du QS300 et pourrait engendrer un bruit d'interférence dans les autres appareils.

## ■ Sauvegarde de données

Le QS300 dispose d'une batterie spéciale longue durée au lithium qui préserve le contenu de la mémoire interne (données des voix utilisateur et données du système) même lorsque l'appareil est hors tension. Cette batterie devrait assurer la sauvegarde des données pendant plusieurs années. Quand la batterie de sauvegarde doit être remplacée, le message "Battery Low" s'affichera à la mise sous tension de l'appareil. Dans ce cas,

faites remplacer la batterie par un service après-vente qualifié Yamaha.

**N'ESSAYEZ PAS DE REMPLACER LA BATTERIE DE SAUVEGARDE VOUS-MEME!**

Les données de la mémoire interne pourraient être corrompues suite à une fausse manœuvre. Assurez-vous de sauvegarder régulièrement vos données importantes sur disquette. Ceci constituera une copie de sauvegarde à laquelle vous pourrez avoir recours si un problème entraînait la perte ou corruption des données en mémoire. Notez également que les champs magnétiques peuvent endommager les données sur la disquette. Il est donc recommandé d'effectuer une seconde copie de secours des disquettes contenant des données vitales et de conserver les disquettes de secours dans un endroit sûr entièrement à l'abri de champs magnétiques parasites (c'est-à-dire à l'abri des haut-parleurs, d'appareils contenant un moteur électrique, etc.).

■ **Maniez les disquettes et le lecteur de disquette avec soin.**

- Utilisez exclusivement des disquettes 2DD ou 2HD de 3,5 pouces (les disquettes 2HD disposant du format 2DD ne peuvent être utilisées).
- Ne pliez pas la disquette et n'y appliquez pas de pression. Ne glissez pas le volet et ne touchez pas la surface interne de la disquette.
- Ne soumettez pas la disquette à des températures élevées (à la lumière directe du soleil, à l'intérieur d'une voiture, par exemple).
- N'exposez pas la disquette à des champs magnétiques. Les champs magnétiques sont susceptibles d'effacer partiellement ou entièrement les données sur la disquette, rendant celle-ci illisible.
- Pour éjecter une disquette, appuyez doucement sur le bouton d'éjection jusqu'au bout de sa course. Lorsque la disquette est complètement éjectée, retirez-la à la main.
- N'essayez pas d'éjecter une disquette lorsque le témoin lumineux de fonctionnement du lecteur de disquette est allumé.

Il se peut que la disquette ne soit pas correctement éjectée si le bouton d'éjection est enfoncé trop rapidement ou s'il n'est pas enfoncé jusqu'en bout de course (le bouton d'éjection pourrait se bloquer à demi-course et la disquette ne sortir que de quelques millimètres de l'ouverture du lecteur). Dans ce cas, n'essayez pas de tirer la disquette partiellement éjectée. Recourir à la force dans une telle situation pourrait entraîner des dommages au mécanisme du lecteur de disquette ou à la disquette. Pour retirer une disquette partiellement éjectée, appuyez à nouveau sur le bouton d'éjection ou enfoncez la disquette dans son logement et répétez délicatement la procédure d'éjection.

N'insérez que des disquettes dans le lecteur de disquette. Tout autre objet risquerait de causer des dommages au lecteur ou à la disquette.

■ **N'OUVREZ PAS LE BOITIER ET N'ESSAYEZ PAS DE REPARER L'INSTRUMENT VOUS-MEME!**

Cet instrument ne contient aucune pièce réparable par l'utilisateur. N'ouvrez jamais le boîtier et n'effectuez jamais quelque opération que ce soit sur les circuits internes. Il pourrait en résulter des dommages au QS300. Pour tout travail de réparation, confiez l'instrument à un technicien qualifié Yamaha.

■ **Logiciels d'autres fabricants**

La responsabilité de Yamaha ne peut être engagée pour des logiciels produits pour cet appareil par d'autres fabricants. Veuillez adresser directement toute question ou commentaire relatif à ces logiciels à leur producteur ou à leurs agents.

**YAMAHA ne peut être tenue responsable pour des dommages provoqués par un maniement ou une utilisation erronée.**

# Comment utiliser ce manuel

---

Vous brûlez probablement d'impatience d'essayer votre nouveau Synthétiseur de Production Musicale QS300 et d'entendre les sons qu'il est capable de produire plutôt que de devoir lire une masse d'instructions avant de pouvoir en tirer le premier son.

Toutefois, afin de tirer le meilleur parti de votre QS300, nous vous recommandons fortement de lire les sections suivantes dans l'ordre donné:

## 1) Précautions

Cette section vous donne les informations nécessaires à l'entretien de votre nouveau QS300, vous expliquant comment éviter tout dommage et comment garantir un fonctionnement fiable à long terme.

## 2) Qu'est-ce que le QS300 ? De quoi est-il capable ?

Cette section consiste en un survol des fonctions et des caractéristiques du QS300 et fournit des conseils importants relatifs à une utilisation efficace de l'appareil.

## 3) Commandes du panneau et bornes

Cette section vous présente les commandes du panneau ainsi que les bornes. Parcourir cette section vous permettra de vous familiariser avec certaines opérations de base.

## 4) Initiation

Cette section très importante du manuel guidera l'utilisateur dans ses premiers pas avec le QS300 : elle vous aidera à régler l'instrument, à le jouer et vous initiera à l'utilisation de plusieurs fonctions et caractéristiques-clés. L'expérience pratique acquise au fil de cette section vous permettra de voyager sans problème d'une section à l'autre du manuel.

## 5) Références

Cette section s'adresse à l'utilisateur familiarisé aux sections ci-dessus. Elle consiste en un guide complet de toutes les fonctions d'édition. Il n'est pas nécessaire de lire toutes ces informations d'une traite. Ce guide sert avant tout de point de référence pour toute question que vous pourriez vous poser à propos d'une caractéristique ou fonction particulière.

## 6) Annexe

Selon les besoins, vous pouvez recourir aux diverses sections de l'annexe. Ainsi, par exemple, la section "**Index**" fournira rapidement des explications pour tout point précis. D'autres sections comme les sections "**Guide de dépannage**" et "**Messages d'erreur**" fourniront des renseignements complémentaires utiles.

## 7) Brochure des listes de sons et des données MIDI

Enfin, cette brochure de supplément vous fournit les listes complètes des voix, effets et paramètres d'effets disponibles, ainsi que des informations détaillées relatives aux données MIDI.



# Qu'est-ce que le QS300 ? De quoi est-il capable ?

Comme son nom l'indique, le Synthétiseur de Production Musicale QS300 est plus qu'un simple synthétiseur. Il s'agit d'un appareil de production musicale d'équipement complet vous offrant tout ce que vous souhaitez pour jouer et produire une musique de son professionnel.

## Qu'est-ce que le QS300 ?

Le QS300 comprend un générateur de son extrêmement performant comprenant une série complète de fonctions d'édition, trois **sections de multi-effet** numérique, un **séquenceur** disposant de toutes les commandes nécessaires à l'enregistrement et à l'édition de vos performances, ainsi qu'un système flexible d'accompagnement automatique assurant un soutien musical complet dans une série de styles. Le QS300 comporte également un **lecteur de disquette** permettant de sauvegarder et d'organiser vos données importantes.

### ■ Section générateur de son

Le générateur de son du QS300 comprend 954 voix de qualité supérieure réparties dans 47 différentes banques de voix. (Reportez-vous à la brochure "Sound Lists & MIDI Data".) Ce générateur offre également une compatibilité intégrale avec le format Général MIDI et avec le nouveau format XG-MIDI. Sa polyphonie de 32 notes vous permettra les données de morceau les plus élaborées. Créez vos propres voix utilisateur grâce à son ensemble complet de fonctions d'édition de voix. (Reportez-vous à la section "**Edition de voix**" ci-après.) De plus, sa capacité de mémoire interne lui permet de sauvegarder jusqu'à 128 voix utilisateur – sans oublier que son lecteur de disquette vous offre une capacité de sauvegarde illimitée.

### ■ Sections d'effet

Les trois sections d'effet du QS300 – effets de réverbération, de chorus et de variation – fournissent un ensemble ultra-complet d'outils d'amélioration des voix. Le QS300 propose 11 types de réverbération, 11 types de chorus et un ensemble complet de 42 différents types d'effets de variation comprenant délai, enceinte rotative, distorsion et wah automatique.

### ■ Edition de voix

Les fonctions d'édition de voix vous fournissent une série impressionnante de commandes permettant de modifier le son d'une voix ainsi que la manière dont cette voix répond à différentes commandes de performance en temps réel. En gros, ces fonctions vous permettent soit d'améliorer une voix de manière subtile, soit d'en changer radicalement la nature.

Il est possible de créer une voix unique en combinant jusqu'à quatre différentes formes d'onde ou "éléments". Ces derniers constituent les matériaux de base dans la construction acoustique sur le QS300. Jusqu'à 205 formes d'onde sont disponibles. Ces éléments peuvent être assignés à différentes sections du clavier et joués à des vitesses différentes, avec des enveloppes différentes. De plus, il est possible de leur assigner des paramètres de filtre, de générateur d'enveloppe de hauteur, d'accordage et d'OFB complètement indépendants (page 43). Cette souplesse vous permettra de créer des voix extrêmement complexes pouvant changer de texture et de hauteur et dont la dynamique peut être modifiée selon votre jeu.

En outre, vous pouvez assigner à chaque voix que vous créez ses propres paramètres de volume, de réponse à la vitesse et de portamento (page 45).

### ■ Section de séquenceur – reproduction et enregistrement de morceaux

La section de séquenceur comprend 16 pistes destinées à l'enregistrement de vos propres performances (page 97) – que ce soit en temps réel ou manuellement (par enregistrement en pas à pas). Trois pistes additionnelles – de figures, d'accords et de tempo – vous permettent d'enregistrer des pistes d'accompagnement entièrement automatiques ainsi que des variations de tempo (page 119). L'enregistrement par insertion (punch-in) vous permettra d'enregistrer à nouveau toute portion d'une piste déjà enregistrée (page 99). En plus des paramètres indépendants de panoramique, de volume, d'accordage et d'envoi d'effet de voix, il est possible d'attribuer à la voix de chaque piste des paramètres différents de filtre et de vibrato ainsi qu'une réponse différente à la vitesse. Il est même possible d'assigner à la voix de chaque piste des paramètres indépendants de générateur d'enveloppe et de commande MIDI (page 71). Toutes les commandes sont organisées dans un écran de type "console de mélange", pour une commodité d'utilisation remarquable. De plus, le QS300 dispose d'une myriade de fonctions d'édition – dans les opérations de morceau (page 139) – permettant de modifier des données enregistrées — telles que la transposition, la quantification, les changements de longueur de note et de vitesse, la copie, ainsi que bien d'autres fonctions.

### ■ **Accompagnement automatique**

Le séquenceur du QS300 se singularise par ses fonctions très pratiques d'accompagnement automatique. Celles-ci vous assurent des parties de soutien aussi efficace qu'un groupe dans un large éventail de styles musicaux (page 33). Vous pourrez même changer harmoniquement ces parties d'accompagnement selon des accords que vous définirez vous-même, ou encore appliquer l'accompagnement automatique à des parties que vous aurez créées. Toutes ces caractéristiques vous permettront de créer bien plus facilement et rapidement qu'auparavant des accompagnements rythmiques/d'accords complets adaptés à vos morceaux.

### ■ **Compatibilité et commandes de reproduction complètes**

Sa compatibilité complète avec le format Général MIDI et le nouveau format XG-MIDI assurent au QS300 une reproduction de haute qualité et le mettent à même de reproduire littéralement toute donnée de morceau. Le QS300 dispose également de commandes complètes exclusives de reproduction (page 89), vous permettant de modifier différents aspects de la reproduction des données de morceau – notamment la quantification, la transposition/l'accordage, le temps de seuil (gate) et la réponse à la vitesse.

### ■ **Edition de données enregistrées**

Le QS300 comprend également des commandes d'édition complètes et souples facilitant la correction d'erreurs ou le changement de piste enregistrée et vous assistant dans le peaufinage de votre son. Ces commandes vous permettront de modifier indépendamment la durée, la hauteur (note), le temps de seuil (longueur) ainsi que la vitesse (force) de chaque note enregistrée. Grâce à ces commandes, vous pourrez aussi modifier les valeurs des données d'autres éléments enregistrés, tels que la variation de hauteur, la modification de programme et la pression après enfoncement. Un mode spécial d'édition par insertion vous permet d'introduire à tout point des données enregistrées des spécifications de changement spécifique de note, de variation de hauteur, de changement de programme, de changement de commande, de pression après enfoncement ou encore des spécifications exclusives. (Reportez-vous à la page 179.)

### ■ **Opérations sur disquette et mode utilitaire (Utility mode)**

Le lecteur de disquette intégré au QS300 permet de stocker et de récupérer facilement toutes les données. Ce lecteur facilite également la gestion des données, vous permettant de créer une bibliothèque personnelle et bien organisée de vos données sur disquette. (Reportez-vous à la page 195.)

Le mode utilitaire est équipé d'un nombre de fonctions importantes pour le fonctionnement général du QS300. Ces fonctions comprennent le traitement des données MIDI, l'interface avec des éléments externes, des paramètres et commandes globaux de séquenceur, l'exploitation du système d'accompagnement ABC, ainsi que d'autres fonctions. (Reportez-vous à la page 187.)

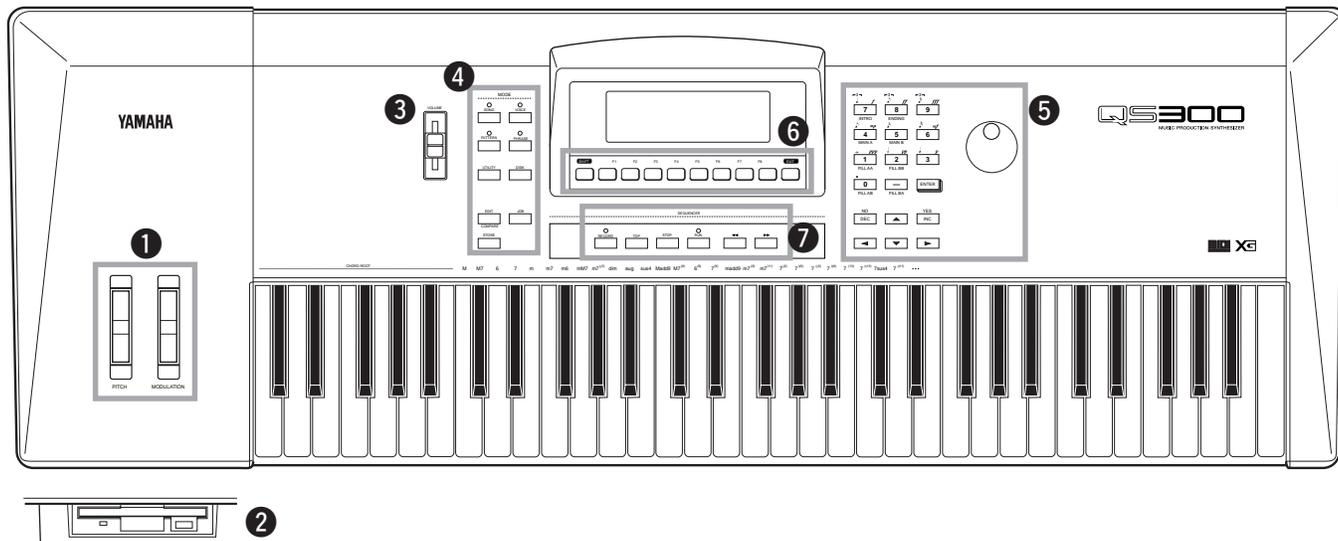




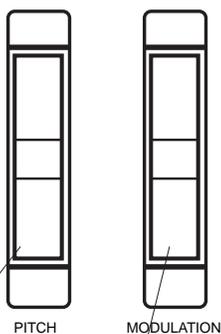
# Commandes du panneau et bornes

Le QS300 est un instrument d'utilisation extrêmement aisée. L'interface de commande est simple, cohérente et entièrement intuitive. Veuillez toutefois lire cette section afin de vous familiariser avec les commandes et les bornes de l'instrument.

## Panneau avant



### 1 Molettes de variation de hauteur PITCH et de modulation MODULATION .....

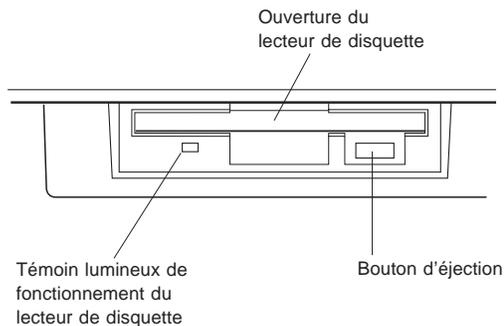


● **Molette de variation de hauteur PITCH**  
 Cette molette permet d'augmenter ou de diminuer de manière continue la hauteur d'une voix.

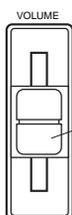
● **Molette de modulation MODULATION**  
 Cette molette permet de modifier de manière continue la quantité de modulation d'une voix. (Les effets de modulation dépendent eux des paramètres de la voix; reportez-vous à la page 46.)

### 2 Lecteur de disquette .....

Le lecteur de disquette vous permet de sauvegarder des données importantes sur disquette.  
 (Pour plus de détails, reportez-vous au point "Maniez les disquettes et le lecteur de disquette avec soin." dans la section "Précautions" à la page 5, ainsi qu'à la section "Mode de disquette" à la page 195.)



3 Curseur de volume VOLUME .....



● **Curseur de volume VOLUME**  
Ce curseur vous permet de régler le volume de sortie du son (ce curseur exerce un effet sur la borne de sortie OUTPUT et la borne pour casque PHONES).

4 Touches de mode MODE .....

Ces touches vous permettent d'appeler les modes principaux de fonctionnement du QS300. Lorsque le mode Song, Voice, Pattern ou Phrase est sélectionné, le témoin lumineux de la touche correspondante s'allume.

**SONG**

Cette touche vous permet d'appeler le mode de morceau Song. Vous pourrez dans ce mode effectuer des opérations d'enregistrement et de reproduction via le séquenceur. (Reportez-vous à la page 65.)

**PATTERN**

Cette touche vous permet d'appeler le mode de figure Pattern. Vous pourrez dans ce mode combiner des phrases afin de créer des figures d'accompagnement. (Reportez-vous à la page 105.)

**UTILITY**

Cette touche vous permet d'appeler le mode utilitaire Utility. Vous pourrez dans ce mode effectuer diverses opérations liées au fonctionnement général. (Reportez-vous à la page 187.)

**EDIT**

Cette touche vous permet d'appeler le mode d'édition Edit correspondant lorsque le mode Song, Voice ou Phrase est sélectionné. (Reportez-vous aux pages 23.)

**STORE**

Cette touche n'est pas uniquement une touche de mode. Elle vous permet – lorsque le mode Voice est sélectionné – d'appeler l'opération de mémorisation de voix "Voice Store". (Reportez-vous à la page 31.)

**VOICE**

Cette touche vous permet d'appeler le mode de voix Voice afin de sélectionner et de reproduire des voix. (Reportez-vous à la page 43.)

**PHRASE**

Cette touche vous permet d'appeler le mode de phrase Phrase afin de sélectionner, de reproduire et de créer des phrases d'accompagnement utilisées dans des figures. (Reportez-vous à la page 125.)

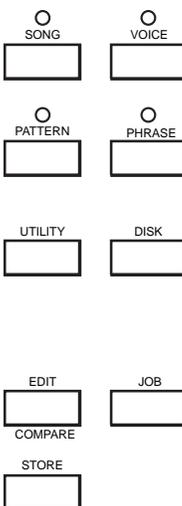
**DISK**

Cette touche vous permet d'appeler le mode de disquette Disk afin d'effectuer des opérations de sauvegarde de toutes les données ainsi que des opérations de disquette. (Reportez-vous à la page 195.)

**JOB**

Cette touche vous permet d'appeler l'ensemble d'opérations (fonctions importantes rattachées à chaque mode) correspondant lorsque le mode Song, Voice, Pattern ou Phrase est sélectionné. (Reportez-vous aux pages 139.)

.....  
MODE  
.....



- **Pavé numérique**
- **Touche de confirmation** **ENTER**
- **Commande rotative**
- **Touches** **DEC/INC**
- **Touches de curseur**

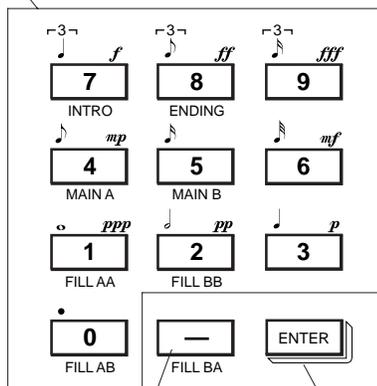
## 5 Commandes d'entrée des données : .....

Ces commandes vous permettent de déplacer le curseur (emplacement mis en évidence) dans l'affichage et de changer ou de définir des valeurs (exemples : numéros de voix, réglages de paramètres, etc.).

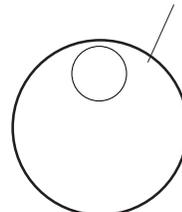
Le pavé numérique sert en général à entrer des valeurs déterminées. La touche de confirmation **ENTER** est généralement utilisée pour valider l'entrée des valeurs et exécuter certaines fonctions et opérations. La commande rotative vous permet d'augmenter ou de diminuer rapidement les valeurs. Cette commande vous sera particulièrement utile pour couvrir de vastes plages de valeurs. Les touches **DEC/INC** servent respectivement à diminuer ou à augmenter les valeurs. Les touches de curseur déplacent le curseur (emplacement mis en évidence) dans l'affichage et vous permettent de sélectionner les paramètres disponibles pour l'édition.

Le pavé numérique peut également vous servir (dans certaines opérations d'édition et d'enregistrement) à entrer des longueurs de note et des valeurs de dynamique (vélocité) spécifiques (indiquées au-dessus de chaque touche). (Reportez-vous à la page 102.)

De plus, certaines touches du pavé numérique peuvent être utilisées afin de changer les "sections" ("Intro", transitions "Fills", "Ending", etc.) de figure en mode de reproduction de figure et en mode d'enregistrement de morceau. (Reportez-vous à la page 102.)



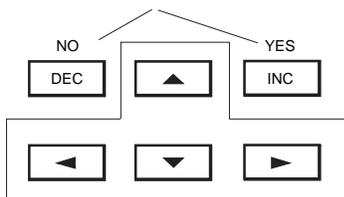
La commande rotative est utilisée pour les valeurs d'incrément/de décrément. Cette commande vous sera très utile si vous souhaitez passer rapidement en revue un vaste ensemble de données.



La touche moins permet d'entrer des valeurs négatives. (Vous pouvez appuyer sur cette touche avant ou après l'entrée d'une donnée via le pavé numérique.)

La touche de confirmation **ENTER** est utilisée pour valider l'entrée d'une valeur déterminée. Elle permet également d'exécuter certaines fonctions.

Les touches **DEC/INC** vous permettent d'augmenter ou de diminuer les valeurs. Maintenez enfoncée une de ces touches si vous souhaitez vous déplacer de manière continue dans les données.



Les touches de curseur vous permettent de déplacer le curseur ou de mettre des paramètres en évidence dans l'affichage.

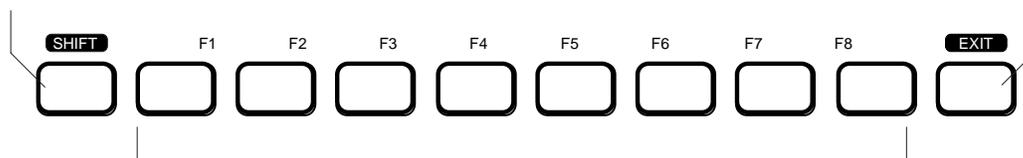
## 6 Touche **SHIFT** / Touches de fonction (F1 à F8) / Touche de sortie

**EXIT** .....

La touche **SHIFT** est utilisée en combinaison avec d'autres touches (dans certaines situations) afin d'accéder à des fonctions secondaires ou d'alternative. Les touches de fonction — F1 à F8 — sont des touches spéciales "sensibles" dont les fonctions changent selon l'affichage activé. Ces touches permettent de sélectionner les articles de menu inscrits juste au-dessus d'elles dans l'affichage. La touche de sortie **EXIT** vous permet de retourner à la page d'écran sélectionnée précédemment ou encore de vous "échapper" d'une opération ou fonction particulière.

La touche **SHIFT** vous permet d'accéder à certaines fonctions secondaires.

La touche de sortie **EXIT** vous permet de retourner à la page d'écran précédente ou de quitter une fonction particulière.



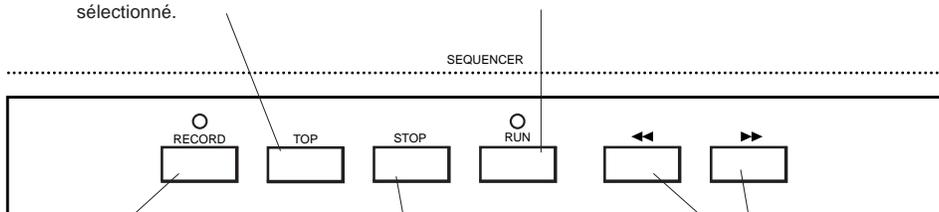
Les touches de fonction (F1 à F8) vous permettent de sélectionner les articles de menu ainsi que les pages d'écran dans l'affichage.

## 7 Commandes du séquenceur .....

Ces commandes servent à commander l'enregistrement et la reproduction, mais également à effectuer certaines opérations de déplacement dans les modes Song, Pattern et Phrase.

La touche de retour **TOP** vous permet de retourner au début de la phrase ou du morceau sélectionné.

La touche d'exécution **RUN** déclenche l'enregistrement ou la reproduction (si le mode d'attente d'enregistrement n'est pas activé, cette opération déclenchera la reproduction). Le témoin lumineux d'exécution clignote sur le tempo sélectionné durant l'enregistrement ou la reproduction.



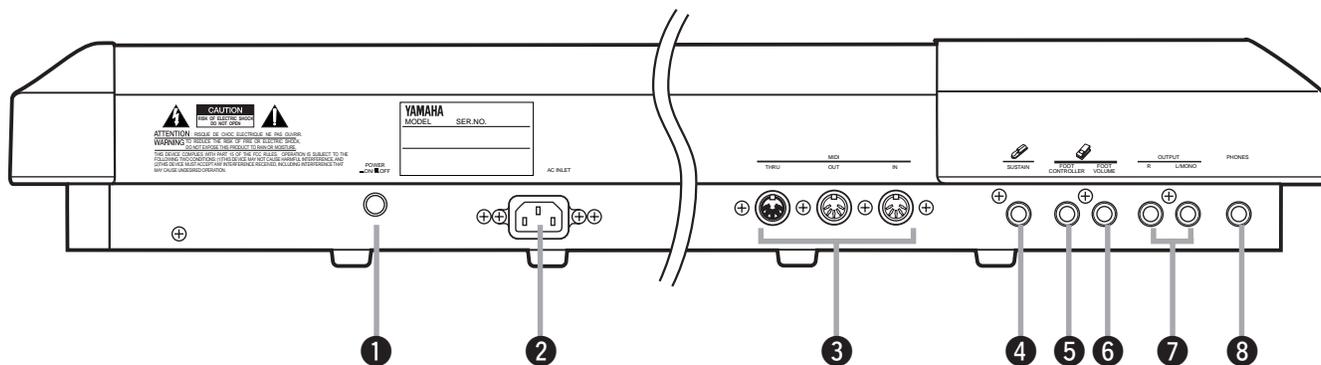
La touche d'enregistrement **RECORD** active le mode d'attente d'enregistrement. Le témoin lumineux s'allume lorsque le mode d'attente d'enregistrement est activé.

La touche d'arrêt **STOP** arrête la reproduction ou l'enregistrement.

Ces touches vous permettent de vous déplacer à travers les mesures d'un morceau, d'une figure ou d'une phrase.



## Panneau arrière



### ❶ Interrupteur d'alimentation POWER .....

Appuyez sur cet interrupteur pour mettre l'appareil sous tension. Une nouvelle pression sur l'interrupteur mettra l'appareil hors tension.

### ❷ Borne d'alimentation secteur AC INLET .....

Raccordez à cette borne une extrémité du cordon d'alimentation fourni et connectez l'autre bout du cordon à une prise d'alimentation secteur appropriée.

### ❸ Bornes MIDI IN/OUT/THRU .....

Ces bornes vous permettent d'effectuer des connexions avec d'autres appareils MIDI. Ainsi, par exemple, vous pouvez connecter le QS300 à un clavier MIDI, à un générateur de son, à un séquenceur ou à un ordinateur (équipé d'une interface MIDI). La borne d'entrée MIDI IN sert à la réception de données MIDI, la borne de sortie MIDI OUT à la transmission de données MIDI. Connectez la borne MIDI OUT du QS300 à la borne MIDI IN d'un autre appareil si vous souhaitez contrôler/reproduire/enregistrer les données du QS300 depuis cet appareil. La borne MIDI THRU vous permet de connecter "en guirlande" d'autres QS300 ou d'autres instruments MIDI.

### ❹ Borne pour pédale de soutien SUSTAIN .....

Cette borne vous permet de connecter une pédale (telle que la pédale Yamaha optionnelle FC4 ou FC5). Une fois connectée, la pédale contrôlera le déclenchement et l'arrêt du soutien.

### ❺ Borne pour commande au pied FOOT CONTROLLER .....

Cette borne vous permet de connecter une commande au pied (telle que la commande au pied optionnelle Yamaha

FC7). Une fois connectée, la commande au pied peut être utilisée pour changer de manière continue différents aspects et fonctions du son. Ces changements dépendent des réglages effectués dans les modes Voice et Song. (Reportez-vous aux pages 46 et 87.)

### ❻ Borne pour commande de volume au pied FOOT VOLUME .....

Cette borne vous permet de connecter une commande au pied (comme la commande optionnelle Yamaha FC7). Une fois connectée, la commande au pied peut être utilisée pour changer de manière continue le volume général de l'instrument.

### ❼ Bornes de sortie OUTPUT (L/MONO, R).....

Vous disposez d'une sortie mono ou stéréo. Connectez ces bornes aux entrées d'un mélangeur ou d'un amplificateur. Si seule la borne L/MONO (gauche/mono) est connectée, le QS300 transmettra un mélange mono du signal stéréo via le câble.

**ATTENTION!** Afin d'éviter tout dommage à votre matériel (ainsi qu'à votre ouïe!), assurez-vous que le QS300 et le système connecté sont hors tension avant d'effectuer toute connexion.

### ❽ Borne pour casque d'écoute PHONES .....

Cette borne vous permet de connecter un casque d'écoute stéréo. Connecter un casque d'écoute à cette borne ne coupera pas le signal de sortie aux bornes de sortie OUTPUT.

# INITIATION

*Cette section courte mais très importante du manuel guidera l'utilisateur dans ses premiers pas avec le QS300. Les sections suivantes vous apprendront comment:*

- *Régler correctement le QS300.*
- *Reproduire le morceau de démonstration.*
- *Sélectionner et jouer des voix.*
- *Effectuer des changements (ou "éditer") sur une voix et sauvegarder cette voix pour des utilisations ultérieures.*
- *Enregistrer un morceau à l'aide des figures et de l'accompagnement automatique ainsi que vos propres parties de clavier.*
- *Utiliser certaines autres fonctions pratiques du séquenceur.*
- *Sauvegarder votre morceau original pour pouvoir le récupérer à tout moment.*

*La maîtrise des opérations de base de ces sections vous fournira l'expérience et les connaissances nécessaires à une utilisation en toute confiance de chacune des fonctions plus élaborées reprises plus loin dans la section "**Références**".*

# Régler le QS300

Cette section vous apprendra à régler le QS300 – qu’il soit utilisé seul ou dans votre configuration actuelle. Il est impératif que vous suiviez les instructions à la lettre afin d’éviter tout dommage à votre équipement.

## Ce que cette configuration requiert

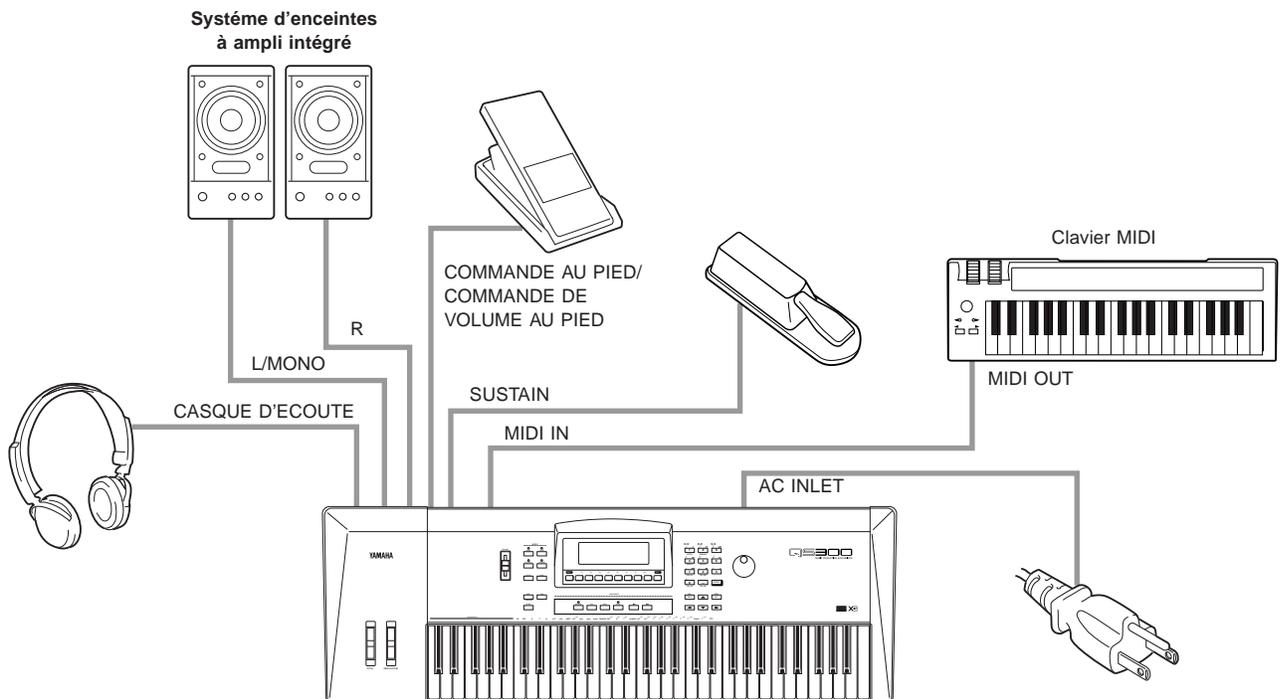
- Le QS300 et son cordon d’alimentation (fourni)
- Un système amplificateur/enceintes, de préférence stéréo Il est également possible d’utiliser un casque d’écoute stéréo.
- Des câbles de connexion audio

## Effectuer les connexions

### ● Marche à suivre .....

1. Connectez les câbles audio aux bornes de sortie OUTPUT R, L/MONO du QS300 et aux bornes d’entrée appropriées de l’amplificateur (comme illustré ci-dessous).

**ATTENTION!** Avant d’effectuer toute connexion, assurez-vous que tous les appareils à connecter sont hors tension et que l’adaptateur secteur du QS300 n’est pas raccordé à une prise secteur.



Si l'amplificateur ne dispose que d'une seule borne d'entrée, utilisez la borne de sortie L/MONO du QS300 pour effectuer la connexion. Pour utiliser un casque d'écoute stéréo, raccordez-le à la prise de casque d'écoute PHONES du panneau arrière.

2. Connectez le cordon d'alimentation à la borne d'alimentation secteur AC INLET du QS300 et raccordez l'autre extrémité du cordon à une prise secteur de tension appropriée.
3. Assurez-vous que toutes les commandes de volume (du QS300 et de l'amplificateur connecté) sont positionnées au minimum. Mettez ensuite le QS300 sous tension.

Après le message de bienvenue, un des affichages suivants apparaîtra (selon le dernier mode sélectionné avant la mise hors tension) :

● mode de voix (Voice) :



● mode de morceau (Song) :



● mode de figure (Pattern) :



● mode de phrase (Phrase) :



4. Enfin, réglez la commande de volume du QS300 aux 3/4 de sa course, réglez le volume de l'amplificateur à un niveau approprié et mettez ensuite l'amplificateur sous tension.

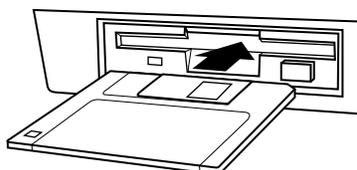
**ATTENTION!** Afin d'éviter tout dommage à votre système amplificateur/enceintes, suivez cette règle élémentaire : l'amplificateur est le dernier élément à mettre sous tension et le dernier élément à mettre hors tension.

# Reproduire le morceau de démonstration

Une fois tous les réglages appropriés effectués, essayez de reproduire le morceau de démonstration intégré. Ce morceau de démonstration vous dévoilera les voix de qualité supérieure ainsi que le système AWM2 de génération de son du QS300.

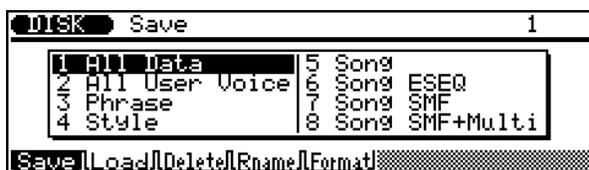
## ● Marche à suivre .....

1. Introduisez la disquette de démonstration fournie dans le lecteur de disquette.



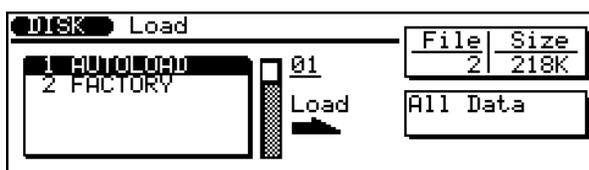
2. Appuyez sur la touche **DISK**.

L'affichage suivant apparaîtra :



3. Sélectionnez l'option de chargement en appuyant sur la touche de fonction **F2**.

4. Sélectionnez "1 All Data" à l'aide des touches de curseur ou de la commande rotative et appuyez sur la touche de confirmation **ENTER**.



5. Appuyez à nouveau sur **ENTER** et répondez à l'interrogation en bas de l'affichage à l'aide des touches **DEC** ("No") et **INC** ("Yes").



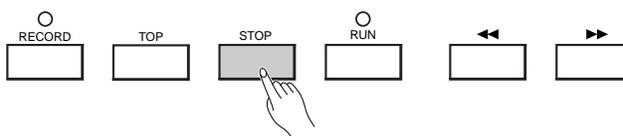
**REMARQUE:** Vous ne pouvez utiliser aucune commande du panneau (à l'exception de la touche de sortie **EXIT** et de la commande **VOLUME**) durant la reproduction du morceau de démonstration.

**REMARQUE:** Si vous souhaitez reproduire tous les morceaux de démonstration de manière continue, utilisez la fonction d'enchaînement de morceau ("Song Chain") en appuyant sur **[F6]** (Chain). (Pour des détails, reportez-vous à la page 95.)

6. Appuyez sur la touche **[SONG]** pour retourner au mode Song.
7. Sélectionnez le numéro souhaité de morceau de démonstration (mettez en évidence le numéro de morceau et changez la valeur) et appuyez ensuite sur la touche **[RUN]** afin d'entamer la reproduction du morceau de démonstration sélectionné.

La reproduction du morceau de démonstration commence immédiatement et est répétée indéfiniment en boucle jusqu'à ce qu'elle soit interrompue (à l'étape 8 ci-après).

8. Pour interrompre la reproduction du morceau, appuyez sur la touche d'arrêt **[STOP]**.



Pour retourner en mode de reproduction de voix, appuyez sur la touche de mode **[VOICE]**.

## Chargement automatique ("Auto Loading")

La fonction de chargement automatique vous permet de charger automatiquement le contenu d'une disquette dans la mémoire interne à la mise sous tension.

### ● Pour utiliser la fonction de chargement automatique: .....

Une fois l'appareil mis hors tension, insérez une disquette appropriée dans le lecteur de disquette. Mettez ensuite le QS300 sous tension.

Le message "Auto Loading..." s'affichera, accompagné d'une barre graphique vous indiquant le déroulement de l'opération.

#### ATTENTION!

- N'essayez pas d'éjecter la disquette quand la fonction de chargement automatique est en cours.
- Toute voix utilisateur contenue dans la mémoire sera effacée lors de l'opération de chargement automatique. Aussi, veillez à sauvegarder sur disquette toutes les voix utilisateur que vous souhaitez conserver avant d'activer l'opération de chargement automatique.

# Sélectionner et jouer des voix

Le QS300 compte un total de 954 voix de qualité supérieure, toutes créées à l'aide du système AWM2 (Advanced Wave Memory 2) de génération de son.

1. Appuyez sur la touche **VOICE**.  
Cette opération appellera l'affichage normal des voix.
2. Sélectionnez la voix souhaitée à l'aide de la commande rotative, des touches **DEC/INC** ou du pavé numérique.

Indique la catégorie ou le type général de voix.  
(Dans cet exemple, "Pf" signifie pianoforte ou indique la catégorie piano.)

Numéro de programme



Nom de la voix

## Fonction de changement rapide de programme

La fonction de changement rapide de programme ("Quick Program Change") vous permet de sélectionner rapidement depuis le pavé numérique des numéros de programme dans un groupe de 10 numéros.

**Pour utiliser cette fonction :**.....

1. Appuyez sur la touche **VOICE** depuis le mode de reproduction de voix, de sorte à ce que l'indication "Quick Program Change" apparaisse à l'affichage comme illustré ci-dessous.



Indique la fonction de changement rapide de programme.

2. Appuyez sur la touche du pavé numérique correspondant au dernier chiffre du programme que vous souhaitez sélectionner.

Ainsi, par exemple, depuis l'étape ci-dessus, appuyer sur les touches **0** à **9** sélectionnera directement les voix 030 à 039 respectivement.

Appuyez à nouveau sur la touche **VOICE** pour annuler la fonction. Vous pouvez appeler une autre "banque" de dix voix (le choix de la méthode d'entrée des données est libre) et répéter les étapes 1 et 2 décrites ci-avant afin de sélectionner des voix dans cette "banque".

# Changer de banque de voix

Vous pouvez également changer la banque de voix du QS300. Chaque banque peut contenir un maximum de 128 voix différentes. Le QS300 dispose d'un total de 47 banques : "XG" 001 à 101, "SFX" (effets spéciaux), "Pre" (préprogrammée) et "Usr" (utilisateur). Bien que toutes les banques ne disposent pas d'une série entièrement différente de voix, le QS300 propose 954 voix réparties dans ses 105 banques.

**Pour sélectionner une banque :**.....

- Utilisez les commandes de banque ◀▶ (touches [F6] et [F7]).
- Appuyez sur [F1], [F2] ou [F3] pour directement sélectionner respectivement la banque de voix XG, préprogrammées ou utilisateur.
- Maintenez enfoncée la touche **SHIFT** et appuyez simultanément sur une des commandes de banque ◀▶ ([F6] ou [F7]) afin de sélectionner rapidement les banques XG, d'effets spéciaux, préprogrammées et utilisateur.

Banque et numéro de voix

Maintenez enfoncée cette touche et appuyez sur [F6] ou [F7] afin de sélectionner rapidement les banques XG, d'effets spéciaux, préprogrammée et utilisateur.

Appuyez sur une de ces touches pour sélectionner directement la banque correspondante:

- [F1]: XG
- [F2]: préprogrammée
- [F3]: utilisateur

Appuyez sur [F6] ou [F7] pour vous déplacer dans les banques.

Appuyez sur [F8] pour appeler le répertoire de voix (voir ci-dessous).

**Pour parcourir le répertoire de voix et appeler différentes voix d'une banque déterminée :**.....

- Appuyez sur [F8] (Dir).

Déplacez-vous dans la liste à l'aide des touches de curseur ou de la commande rotative, mettez en évidence différentes voix pour ensuite les jouer. La voix mise en évidence sera automatiquement sélectionnée pour la reproduction.

Indique la position dans le défilement des noms de voix affichés.

Voix sélectionnée

## Sélection rapide de variations de voix dans différentes banques – fonction de recherche automatique de voix de variation

Les 47 banques comprennent différentes variations de voix pour bon nombre des numéros de programme. Toutefois, pour certains numéros de programme, la voix sera identique dans de nombreuses banques. Il vous est possible de rapidement sauter ces programmes identiques dans les banques afin de trouver et d'appeler uniquement des voix différentes au moyen de la fonction de recherche automatique de voix de variation.

### Comment utiliser la fonction de recherche automatique de voix de variation : .....

Sélectionnez le numéro de programme souhaité et appuyez ensuite en maintenant enfoncée la touche **F6** ou **F7** – **F6** si vous souhaitez reculer dans les banques, **F7** si vous souhaitez avancer dans celles-ci. Le QS300 passera en revue les banques successives du numéro de programme sélectionné et arrêtera automatiquement la recherche à la première voix différente (des voix précédentes dans la recherche) qu'il trouvera.

### Catégories de voix

Il vous est également possible de parcourir les voix selon leur catégorie générale. Pour effectuer ce type de recherche, appuyez sur **F8** (**Catg**), puis utilisez les touches **F4** et **F5** pour vous déplacer dans les différentes catégories de voix. Bien sûr, il est toujours possible si vous le souhaitez d'utiliser les touches **F6** et **F7** depuis cette page d'écran afin de sélectionner différentes banques.



Utilisez ces touches pour vous déplacer dans les catégories de voix.

Chaque pression de la touche **F4** ou **F5** sélectionnera la première voix d'une catégorie de voix différente. Ces catégories permettent une recherche rapide à travers les voix selon le type de voix que vous souhaitez utiliser.

### Pour retourner à l'affichage normal des voix depuis toute page de répertoire:.....

- Appuyez sur **EXIT** (ou **VOICE**).

# Editer une voix

Cette courte section vous présentera certaines des fonctions d'édition de voix du QS300. Ces fonctions d'édition vous permettent de modifier le son d'une voix, ou encore de la "personnaliser" selon les utilisations que vous lui réservez.

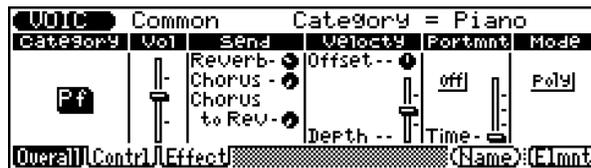
Le QS300 renferme une variété impressionnante de réglages modifiables (également appelés "paramètres"). La présente section se contentera d'en explorer quelques-uns, vous expliquant comment :

- Changer la quantité de réverbération et de chorus appliquée à une voix.
- Changer de type d'effet de variation.
- Déterminer le taux de variation de hauteur.
- Comparer une voix que vous venez d'éditer avec la voix originale.
- Modifier les réglages du générateur d'enveloppe (la forme du son dans le temps).
- Sauvegarder la nouvelle voix créée pour des utilisations futures.

## Changer la quantité de réverbération

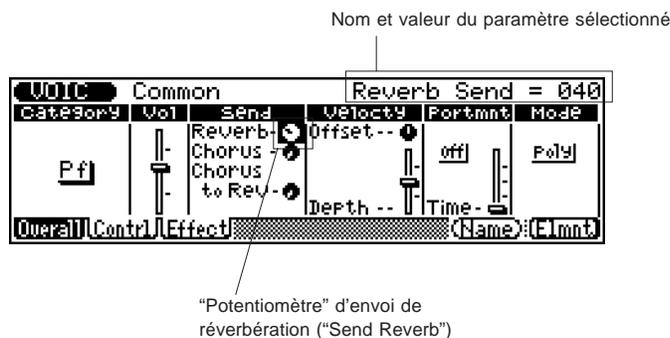
Le QS300 comprend trois sections d'effet indépendantes : la réverbération, le chorus et la variation. Vous apprendrez dans cette section comment changer la quantité de réverbération appliquée à une voix.

1. Depuis l'affichage du mode de voix, appuyez sur la touche d'édition **[EDIT]**.



Si l'affichage reproduit ci-dessus n'apparaît pas, appuyez sur **[F1]** (**Overall**) afin de sélectionner la page générale ("Overall").

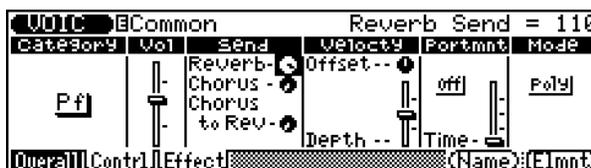
2. Depuis cette page d'écran, sélectionnez le "potentiomètre" d'envoi de réverbération ("Send Reverb") – utilisez les touches de curseur pour vous déplacer dans l'affichage.



3. Une fois le potentiomètre de réverbération sélectionné, réduisez le paramètre d'envoi de réverbération à environ 0 au moyen de la commande rotative.

Jouez la voix et comparez le son obtenu au son disposant de réverbération. Notez comme ce son obtenu est "sec". Vous remarquerez également que le réglage du potentiomètre à l'affichage changera également selon la nouvelle valeur adoptée.

4. Réglez à présent l'envoi de réverbération à une valeur d'environ 110 à l'aide de la commande rotative.

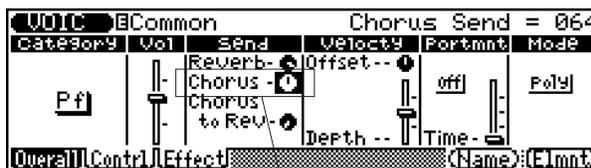


Jouez à nouveau la voix et comparez avec le son de réverbération.

## Changer la quantité de chorus

Les effets de chorus du QS300 modulent le son. Ils permettent ainsi d'ajouter de subtiles améliorations ou de créer des effets sonores spéciaux très étonnants.

Essayez de modifier le paramètre d'envoi de chorus en effectuant les mêmes opérations que pour la réverbération ci-dessus. Tout d'abord, sélectionnez l'envoi de chorus ("Send Chorus") à l'aide des touches de curseur depuis la page d'écran de la section précédente.



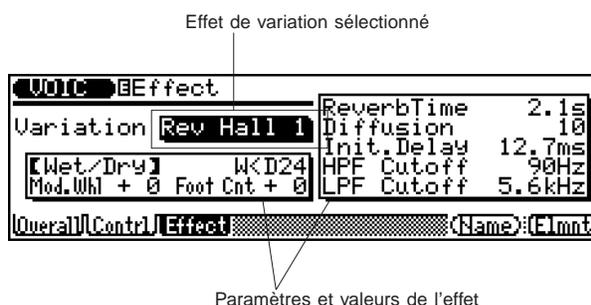
Envoi de chorus ("Send Chorus")

Déterminez ensuite une valeur intermédiaire ou même supérieure à l'aide de la commande rotative. Enfin, jouez à nouveau la voix et écoutez l'effet de transformation du chorus sur le son.

## Sélectionner un effet de variation

Le troisième ensemble d'effets du QS300 est constitué des effets de variation. La variation comprend tous les effets des sections de réverbération et de chorus, mais offre également une foule d'effets supplémentaires tels que la distorsion, le délai, l'effet d'enceinte rotative, ainsi que d'autres. Cette courte section vous apprendra comment changer d'effet de variation.

1. Appuyez sur **[F3]** (Effect) depuis la page d'écran de la section précédente. L'affichage suivant (ou un affichage similaire) apparaîtra :



2. Sélectionnez l'effet wah automatique ("Auto Wah") à l'aide des touches **[DEC]** / **[INC]** ou de la commande rotative.



Jouez la voix et écoutez à nouveau les transformations effectuées sur le son. Essayez également de sélectionner d'autres effets de variation et d'écouter le son qu'ils produisent.

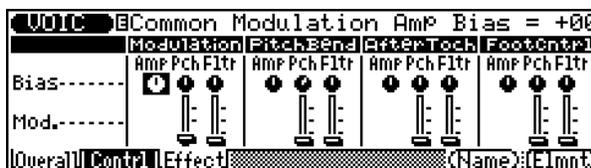
Pour plus de détails relatifs à la variation ainsi qu'à la manière de modifier les réglages de variation, reportez-vous à la page 47 de la section "Références".

## Régler la variation de hauteur ("PitchBend")

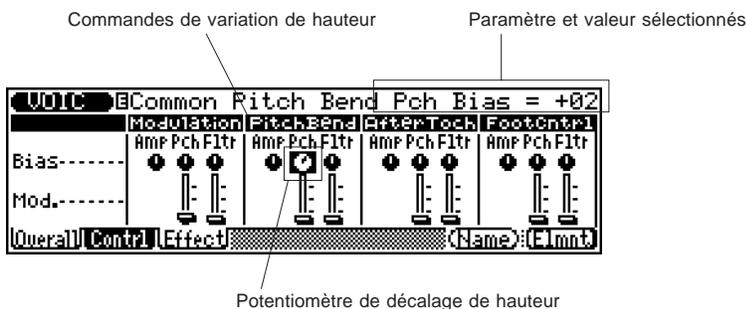
La molette de variation de hauteur **PITCH** à la gauche du clavier vous permet de varier tout en jouant la hauteur d'une voix vers le haut ou vers le bas. Les commandes de variation de hauteur ("PitchBend") vous permettent de déterminer de diverses manières l'effet de la molette sur le son. Cette courte section s'attardera à deux de ces commandes. Pour plus de détails relatifs aux commandes de variation de hauteur, reportez-vous à la page 46 de la section "Références".

1. Appuyez sur **[F2]** (**Contrl**) depuis la page d'écran reproduite dans la section précédente (ou depuis la page d'écran "Overall").

L'affichage suivant apparaîtra :



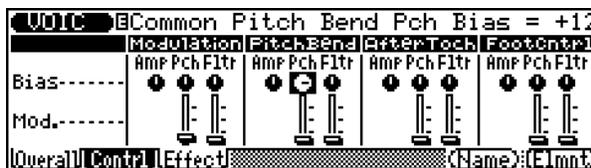
2. Sélectionnez le potentiomètre "Pch" de décalage de hauteur dans les commandes de variation de hauteur à l'aide des touches de curseur.



Essayez de jouer la voix en adoptant ce réglage. Jouez-la en roulant la molette **PITCH** de haut en bas. Prêtez attention au son de la voix.

3. Modifiez à présent le réglage (à l'aide des touches **[DEC]**/**[INC]** ou de la commande rotative).

Essayez un réglage de 12. Jouez à nouveau avec la molette **PITCH** et notez comme la variation de hauteur a changé.



**CONSEIL – Utilisation du pavé numérique**

Le pavé numérique vous permet d'entrer rapidement des valeurs de paramètres. Ainsi, par exemple, pour entrer une valeur de 12 :

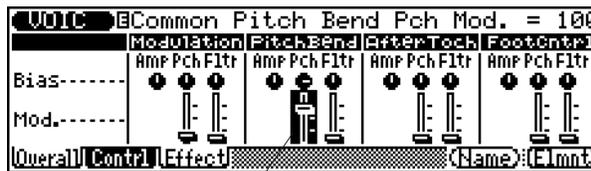
1. Tapez "1-2". (La valeur clignotera à l'affichage.)
2. Appuyez sur la touche de confirmation **ENTER** pour introduire la valeur.

Vous pourrez introduire des valeurs négatives pour certains paramètres (comme le paramètre de décalage de hauteur décrit ci-dessous). Pour entrer une valeur négative :

1. Appuyez sur la touche **[-]** et tapez ensuite le nombre sur le pavé numérique (ou vice versa).
2. Appuyez sur **ENTER**.

**4. Tant que vous êtes toujours dans les commandes de variation de hauteur ("PitchBend"), essayez de modifier un autre paramètre de variation de hauteur : la modulation de hauteur("Pch").**

Pour ce faire, sélectionnez à l'affichage le curseur de modulation de hauteur en appuyant sur la touche de curseur inférieur (**▼**) et sélectionnez une valeur proche de 100.



Curseur de modulation de hauteur

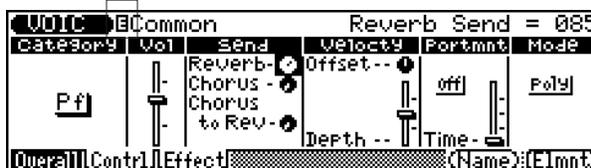
Jouez à nouveau la voix et roulez la molette **PITCH** vers le haut. Notez comme la nature du son original change du tout au tout lorsque vous tournez la molette.

**■ Comparer la voix éditée avec la voix originale.....**

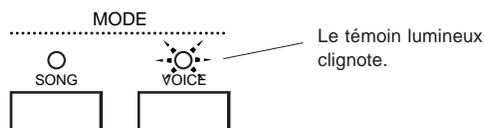
Le QS300 comprend une fonction très pratique de comparaison vous permettant d'écouter les changements que vous avez apportés à une voix et de les comparer instantanément au son de la voix originale. Pour pouvoir utiliser la fonction de comparaison, il vous faut être en mode d'édition et avoir effectué au moins une modification à un paramètre.

Une fois tout changement effectué à une voix, la lettre "**E**" (édition) apparaîtra dans le coin supérieur gauche de l'affichage:

"E" indique que la voix a été éditée.



Il vous suffira d'appuyer sur la touche d'édition **[EDIT]** pour utiliser la fonction de comparaison depuis un affichage de voix comportant la lettre "E" en haut de l'affichage. Lorsque la fonction de comparaison est activée, le témoin lumineux **VOICE** clignotera et la lettre "E" (comparaison) apparaîtra en haut de l'affichage, remplaçant "E". Les valeurs des paramètres originaux seront également affichées.



"E" indique que la fonction de comparaison est activée.



**REMARQUE:** Lorsque la fonction de comparaison est activée, tous les paramètres sont "verrouillés" et ne peuvent être modifiés.

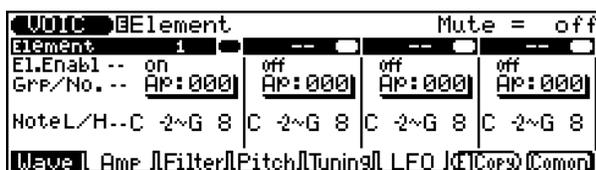
Appuyez à nouveau sur **[EDIT]** pour retourner à la voix que vous venez d'éditer ("E" se transforme alors en "E"). Vous êtes libre d'éditer d'autres paramètres. Il vous suffit d'appuyer sur **[EDIT]** lorsque vous souhaitez comparer le son édité au son original. (Appuyer sur **[EDIT]** vous fera passer de la voix originale à la voix éditée.)

## Modifier les réglages du générateur d'enveloppe

Avant de sauvegarder la nouvelle voix, il reste à effectuer deux dernières modifications. Dans l'exemple ci-dessous, les paramètres de composition du générateur d'enveloppe (G.E.), ou les paramètres de niveau ("Rate") du son ont été modifiés. Ces paramètres vous permettent de façonner le son d'une voix ou, en d'autres termes, de déterminer la manière dont le son change dans le temps.

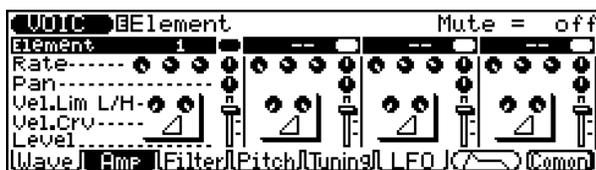
Les étapes suivantes visent à ralentir l'attaque du son et à allonger le relâchement.

1. Appuyez sur **[F8] (Elmnt)** depuis la page d'écran de la dernière section. L'affichage suivant apparaîtra :

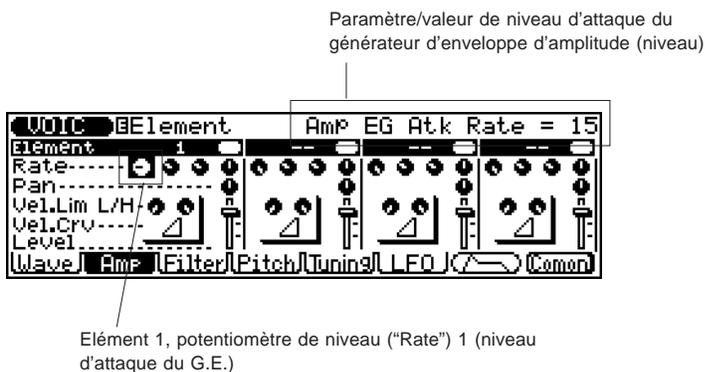


**2. Appuyez ensuite sur **[F2]** (Amp).**

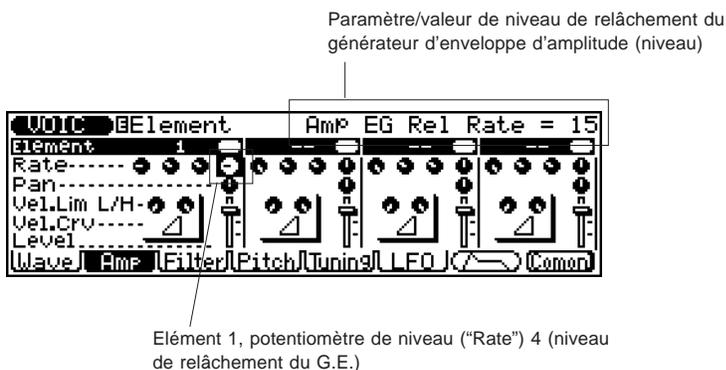
L'affichage suivant apparaîtra :



- 3. Sélectionnez depuis la page d'écran ci-dessus ("Element Amp") le premier potentiomètre de niveau "Rate" pour l'élément 1 (niveau d'attaque du générateur d'enveloppe) et changez la valeur à environ 15.**



- 4. Sélectionnez le quatrième potentiomètre de niveau "Rate" pour l'élément 1 (niveau de relâchement du générateur d'enveloppe). Sélectionnez également une valeur d'environ 15 pour ce paramètre.**

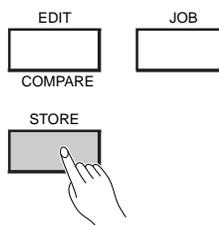


Jouez à nouveau la voix. Activez et désactivez la fonction de comparaison à l'aide de la touche d'édition **[EDIT]** et écoutez les changements apportés au son de la voix originale.



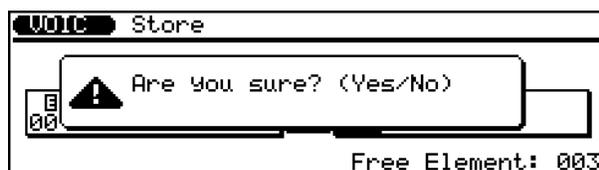
## ● Sauvegarder la voix.....

1. Une fois que vous avez donné un nom à la voix, appuyez sur la touche de sauvegarde **STORE**.



Vous pouvez à ce stade sélectionner un autre numéro (à l'aide de la commande rotative ou des touches **DEC/INC**). Toutefois, pour cet exemple, sauvegardez la voix au numéro utilisateur ("Usr") 001.

2. Appuyez sur **ENTER** pour sauvegarder votre nouvelle voix sous le numéro de mémoire utilisateur sélectionné.



3. Répondez à l'interrogation ci-dessus en appuyant sur la touche **INC** pour répondre affirmativement et sur la touche **DEC** pour répondre négativement. Appuyer sur la touche **INC** sauvegardera la voix. Lorsque l'opération de sauvegarde est terminée, le message "Completed" apparaîtra sur l'affichage et ce dernier retournera en mode de reproduction de voix.

Tous les réglages effectués dans les sections précédentes – sans oublier la quantité des effets de réverbération/chorus ainsi que l'effet de variation – seront sauvegardés avec la voix dans le nouvel emplacement utilisateur.

# Enregistrer un morceau

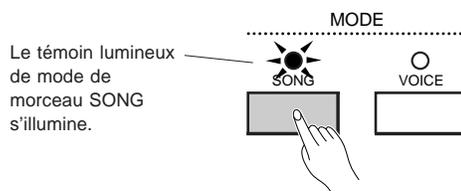
Cette section vous guidera à travers les étapes de base des enregistrements de morceau réalisés à l'aide du séquenceur et des fonctions d'accompagnement du QS300. Grâce à ces fonctions particulièrement utiles, vous pourrez enregistrer en toutes rapidité et facilité des compositions ainsi que des morceaux entiers exploitant les voix de haute qualité du QS300.

Cette section vous apprendra à :

- Activer le mode de morceau et sélectionner un morceau vide pour l'enregistrement.
- Enregistrer des figures et des accords d'accompagnement.
- Enregistrer vos propres performances de clavier.

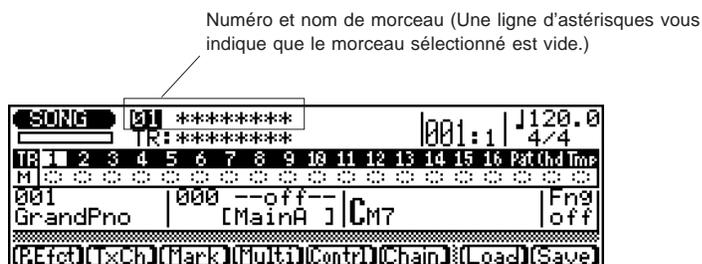
## Activer le mode Song et sélectionner un morceau vide

### 1. Appuyez sur **SONG** pour activer le mode Song.



### 2. Sélectionnez un morceau vide.

Déplacez le curseur de mise en évidence jusqu'au numéro de morceau à l'aide des touches de curseur et changez le numéro à l'aide des touches **DEC**/**INC** ou la commande rotative. Une série d'astérisques suivant le numéro de morceau vous indique que le morceau sélectionné est vide.

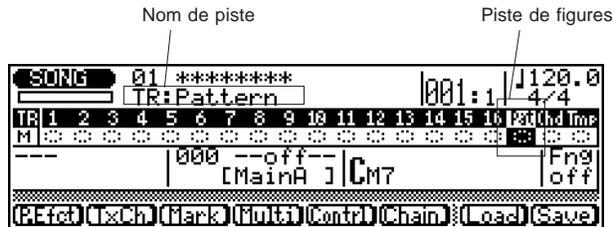


## Enregistrer les figures d'accompagnement

**REMARQUE:** Rien ne vous oblige à utiliser des figures dans un enregistrement – vous pouvez enregistrer votre propre performance sur n'importe quelle des 16 pistes numérotées sans utiliser les figures d'accompagnement.

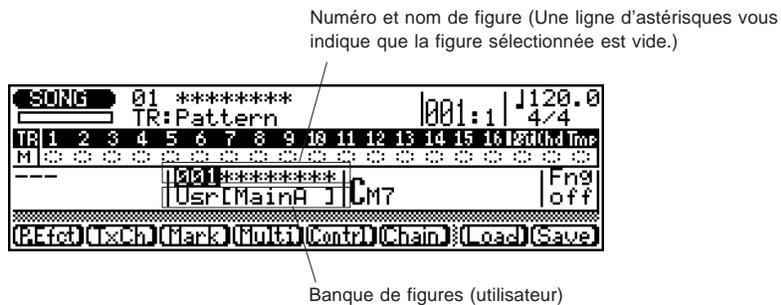
### 1. Sélectionnez la piste de figures (“Pat”) pour l’enregistrement.

Déplacez le curseur de mise en évidence jusqu’à la piste de figures (“Pat”) à l’aide des touches de curseur. Le nom de piste sera affiché juste sous le numéro et le nom de morceau.

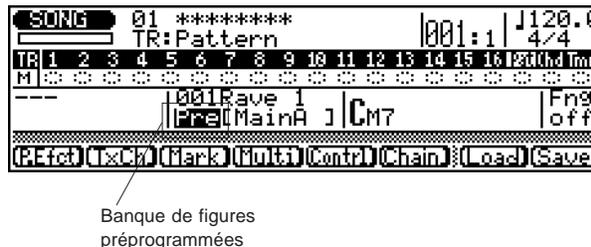


### 2. Déplacez le curseur de mise en évidence jusqu’au numéro de figure (dans la fenêtre de figure) et sélectionnez un nombre autre que 0.

Cette opération appellera la banque utilisateur de figures (qui est vide à ce stade).



### 3. Déplacez le curseur de mise en évidence jusqu’à la banque de figures utilisateur (“Usr”) et sélectionnez la banque préprogrammée (“Pre”).



### 4. Sélectionnez maintenant le style musical de la figure.

Dans l’affichage d’exemple reproduit ci-dessous, le style 007 “Casa” est sélectionné. Remplacez d’abord le curseur de mise en évidence sur le numéro de figure. Vous pourrez ensuite sélectionner rapidement le style en appuyant sur la touche [7] du pavé numérique et en appuyant ensuite sur [ENTER].



## 5. Sélectionnez la section du style (“Intro”, “Main”, “Fill” ou “Ending”).

Dans l’affichage d’exemple reproduit ci-dessous, la section “Intro” est sélectionnée. En effet, il s’agit ici du début du morceau. Déplacez le curseur de mise en évidence jusqu’à la section entre crochets dans la fenêtre de figure et sélectionnez “[Intro]”.



Nom de section (“Intro”, “Main A”, “Main B”, “Fill AA”, “Fill BB”, “Fill AB”, “Fill BA” et “Ending”)

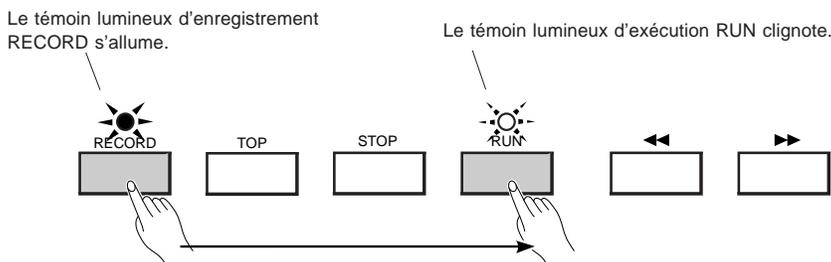
### CONSEIL – Ecoute des figures

Il vous est possible d’écouter les styles et les sections avant de les utiliser dans des enregistrements. Pour ce faire, mettez en évidence le paramètre souhaité, modifiez-le et appuyez ensuite sur la touche d’exécution [RUN]. Changez les styles et les sections comme vous le souhaitez au fil de la reproduction de la figure. Pour arrêter la reproduction, appuyez simplement sur [STOP].

### CONSEIL – Définir un tempo différent pour l’enregistrement

Si vous souhaitez définir un tempo plus lent vous laissant davantage de temps pour effectuer les changements de figures et d’accords que vous enregistrerez, mettez en évidence le paramètre de tempo dans l’affichage et définissez le tempo approprié. Appuyez sur [RUN] pour reproduire la figure et vérifiez si le tempo est adapté au “feeling” de votre jeu.

## 6. Vous êtes maintenant prêt à enregistrer les figures. Appuyez sur [RECORD]. (Le témoin lumineux s’allume.) Appuyez ensuite simplement sur [RUN] pour entamer l’enregistrement. (Le témoin lumineux clignotera.)



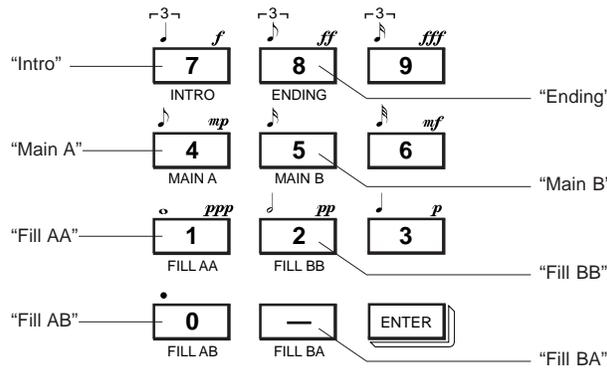
Vous pourrez entendre le métronome. Ce dernier décomptera deux mesures d’introduction et enregistrera ensuite la figure sélectionnée. Si la section “Intro” d’un morceau est sélectionnée, celle-ci sera automatiquement et immédiatement suivie par la section “Main A”. Cette dernière sera répétée jusqu’à ce qu’une autre section ou un autre style soit sélectionné (ou que la touche d’arrêt [STOP] soit enfoncée).

Si vous êtes prêt à utiliser la section “Main A” pour les quelques premières mesures du morceau, vous pouvez laisser le séquenceur jouer un moment sans effectuer de changements.

**7. Passez à d'autres sections au fil de l'enregistrement effectué par le séquenceur. La reproduction de la section sélectionnée commencera au début de la mesure suivante.**

Déplacez durant l'enregistrement le curseur de mise en évidence jusqu'au paramètre de section et sélectionnez ensuite les autres sections. Les sections de transition ("Fill AA", "Fill BB", "Fill AB" et "Fill BA") servent de transition d'une mesure entre les sections principales "Main A" et "Main B". [La dernière lettre des sections de transition indique quelle section suit ("Main A" ou "Main B"). Ainsi, par exemple, "Main B" suivra automatiquement "Fill AB".] Le QS300 reproduira une fois la section finale "Ending" – terminant ainsi le morceau – et arrêtera ensuite automatiquement l'enregistrement.

Vous pouvez changer les sections à l'aide des touches **DEC**/**INC** (éthode la plus simple). Une fois le paramètre de section mis en évidence, appuyez simplement sur la touche appropriée (les touches de section du pavé numérique sont illustrées ci-après) afin de passer à la section souhaitée.



**8. Pour terminer le morceau, sélectionnez la section "Ending" ou appuyez sur **STOP**.**

Le témoin de coupure de la piste de figures est maintenant noirci dans l'affichage, vous indiquant que des données sont enregistrées sur la piste.



Le témoin de coupure noirci vous indique que des données sont enregistrées sur la piste.

**REMARQUE:** L'enregistrement de la section "Ending" d'un morceau (ou l'entrée d'un repère de fin de morceau en mode d'enregistrement en pas à pas; reportez-vous à la page 123) arrêtera automatiquement le morceau à cet emplacement, même si les pistes 1 à 16 contiennent des données enregistrées au-delà de cet emplacement.

Notez que le séquenceur retournera également à la première mesure (ou début) du morceau. Vous pourrez ainsi reproduire immédiatement le morceau depuis le début, ou encore enregistrer d'autres pistes.

**9. Pour reproduire les données enregistrées, appuyez sur **RUN**.**

## ■ Effacer des données de morceau.....

Si vous avez commis une erreur dans l'enregistrement des figures et que vous souhaitez recommencer l'enregistrement, il vous faudra d'abord effacer le morceau.

Pour ce faire :

1. Appuyez sur la touche d'opération **[JOB]**.
2. Sélectionnez l'opération ("job") 22 d'effacement de morceau ("**Clear Song**") à l'aide des touches de curseur. (Si vous souhaitez effacer une seule piste enregistrée, sélectionnez l'opération 17 d'effacement de piste "**Clear Track**").
3. Appuyez une fois sur **[ENTER]** afin d'appeler l'opération et appuyez à nouveau sur la même touche afin d'exécuter l'opération.
4. Une fois l'opération terminée, appuyez sur **[SONG]** afin de retourner au mode Song. Vous pourrez alors recommencer l'enregistrement.

Si vous ne souhaitez effectuer que des changements mineurs sur la piste enregistrée, les fonctions d'enregistrement en pas à pas ("Step") vous permettront d'éditer la piste manuellement. (Reportez-vous à la page 101.)

## Enregistrer les accords d'accompagnement

Une fois les sections d'accompagnement de base enregistrées, vous pouvez ajouter des changements d'accords dans votre morceau. Il est conseillé d'utiliser de simples changements d'accords à ce stade, mais vous êtes toutefois libre d'explorer vos idées en vous guidant à l'aide des instructions de cette section.

1. Appuyez si nécessaire sur la touche de retour **[TOP]** afin de retourner au début du nouveau morceau.
2. Sélectionnez la piste d'accords ("Chd") pour l'enregistrement.



Piste d'accords

3. Sélectionnez la fenêtre d'accord dans l'affichage.



Statut du paramètre d'accords joués à la main (Reportez-vous au CONSEIL ci-après.)

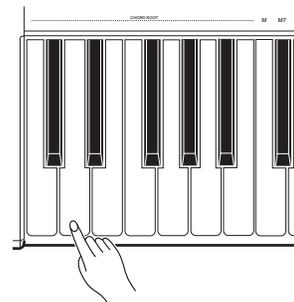
Fenêtre d'accord

**CONSEIL – Utiliser le paramètre d'accords joués à la main ("Fng")**

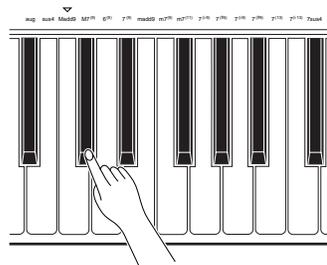
Vous pouvez jouer vous-même les accords entiers (dans la zone d'accords joués à la main située dans la partie inférieure du clavier) en activant le paramètre d'accords joués à la main. Vous pouvez également désactiver le paramètre d'accords joués à la main et entrer les accords en les "tapant" – comme décrit dans les étapes ci-après. (Pour plus de détails relatifs à la fonction d'accords joués à la main et à la zone d'accords joués à la main, reportez-vous à la page 193.)

**4. Sélectionnez la note fondamentale du premier accord du morceau.**

Appuyez sur la note ré (D) la plus basse (D1) afin de définir **D** comme note fondamentale. (Le nom de l'accord clignotera à l'affichage.)

**5. Sélectionnez le type d'accord depuis le clavier et appuyez sur [ENTER] pour entrer le nouvel accord.**

Appuyez sur la touche C#3 afin de sélectionner **M7<sup>(9)</sup>** (septième majeure neuvième).

**6. Appuyez à présent sur la touche d'enregistrement [RECORD], puis sur [RUN] afin de commencer l'enregistrement.**

Entrez les accords "au vol" en changeant le type d'accord et/ou la note fondamentale au fil de la reproduction de la figure. Dans cet exemple de morceau, essayez de changer entre **M7<sup>(9)</sup>** et des accords **de sixte** (tons : C#3 et D2). Essayez également de changer la fondamentale et de sélectionner G comme nouvelle fondamentale. Utilisez des accords **de sixte** et **de sixte mineure** pour cette fondamentale (tons : D2 et F#2).

**CONSEIL**

Les changements d'accords ont généralement lieu sur des divisions de noire. Aussi, essayez d'appuyer sur la touche [ENTER] pour entrer chaque accord soit exactement sur le temps, soit une fraction de section avant le temps sur lequel vous souhaitez que le changement d'accord ait lieu. Vous pouvez enregistrer des changements d'accords syncopés en entrant l'accord une croche ou une double croche avant le temps. (Des changements d'accords syncopés peuvent également être programmés dans le mode d'enregistrement en pas à pas; reportez-vous à la page 124.)

Si vous avez commis une erreur ou si vous souhaitez enregistrer une progression d'accords différente, appuyez simplement sur **TOP** pour retourner au début du morceau et recommencez l'enregistrement de la piste d'accords.

Si vous ne souhaitez effectuer que des changements mineurs sur la piste enregistrée sans devoir enregistrer à nouveau la piste entière, le mode d'enregistrement en pas à pas (page 101) vous permettra d'éditer la piste manuellement et le mode d'enregistrement par insertion (page 99) vous permettra de sélectionner pour l'enregistrement une section définie du morceau.

## Enregistrer votre propre performance de clavier

Après avoir enregistré des parties d'accompagnement de soutien et une progression d'accords, essayez d'enregistrer votre propre performance de clavier sur l'accompagnement.

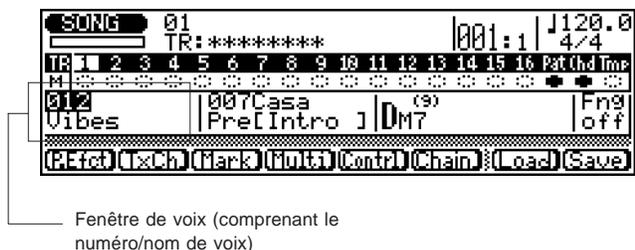
### 1. Sélectionnez un des numéros de piste.

Dans l'affichage d'exemple ci-dessous, la piste 1 est sélectionnée.



### 2. Sélectionnez une voix pour la piste.

Déplacez le curseur de mise en évidence jusqu'au numéro de voix dans la fenêtre de voix et sélectionnez 012 ("Vibes").



Fenêtre de voix (comprenant le numéro/nom de voix)

#### CONSEIL – Désactiver le métronome

Une fois les pistes de rythme de base enregistrées (opération effectuée dans la section "Enregistrer les figures d'accompagnement" ci-avant), vous pouvez si vous le souhaitez désactiver le "clic" du métronome. Pour plus de détails, reportez-vous au paramètre "Click" du mode Utility à la page 192.

### 3. Commencez l'enregistrement.

Jouez le clavier sur les pistes d'accompagnement. L'enregistrement commencera sur le premier temps de la première mesure ("001:1") – après les deux mesures d'introduction. Continuez à enregistrer jusqu'à la fin du morceau ou appuyez sur **[STOP]** pour arrêter l'enregistrement.

#### **REMARQUE IMPORTANTE**

*L'enregistrement en temps réel est un type d'enregistrement "de remplacement". En effet, toute donnée contenue précédemment sur une piste sera effacée et remplacée lorsque de nouvelles données seront enregistrées sur cette piste. Dans l'enregistrement par surimpression, en revanche, de nouvelles données sont enregistrées sur des données existantes sans toutefois écraser ces dernières. L'enregistrement en pas à pas (page 101) est une autre méthode d'enregistrement vous permettant d'ajouter des parties à une piste sans effacer les données déjà enregistrées. Vous pouvez également effectuer une opération de mélange de piste ("Mix Track", page 157) et ainsi combiner les données de deux pistes déterminées et transférer ces données dans une seule piste.*

### 4. Si vous êtes satisfait de la nouvelle piste enregistrée, poursuivez et enregistrez d'autres pistes si vous le souhaitez.

Répétez les étapes 1 à 3 ci-avant pour enregistrer d'autres pistes.

#### **CONSEIL – Changer le tempo dans un morceau**

*Le séquenceur dispose également d'une piste de tempo vous permettant d'effectuer des changements de tempo (vitesse) dans un morceau. Vous pourrez ainsi conférer à vos pistes enregistrées une impression plus naturelle, ou encore définir des changements soudains de tempo créant un effet dramatique dans un morceau.*

## **Donner un nom au nouveau morceau et sauvegarder ce morceau**

Une fois un morceau enregistré, il convient de lui attribuer un nom unique et de le sauvegarder sur disquette. Vous pourrez ainsi récupérer ce morceau à tout moment pour la reproduction ou pour effectuer d'autres enregistrements.

L'opération de nom de morceau ("Song Name", page 161) vous permet de donner un nom à votre nouveau morceau. (Pour des instructions relatives à l'appel des opérations de morceau, reportez-vous à la page 140.) Pour des instructions relatives à la sauvegarde du morceau, reportez-vous à la page 197.

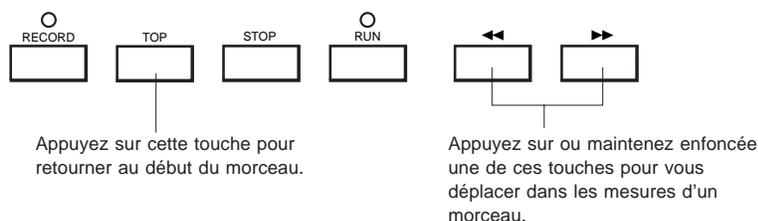


## Autres caractéristiques du séquenceur

Une fois que vous saurez comment enregistrer vos propres morceaux, vous pourrez explorer quelques-unes des caractéristiques pratiques du séquenceur intégré au QS300 présentées sommairement ci-après. Assurez-vous également de lire dans la section “Références” les détails relatifs à toutes les fonctions du séquenceur.

### ■ Utiliser les touches **TOP** et **◀▶**

En plus des touches **RECORD**, **STOP** et **RUN**, les touches **TOP** et **◀▶** vous permettent de vous déplacer rapidement dans un morceau.



Appuyer sur la touche de retour **TOP** vous permet de retourner au début du morceau sélectionné. Appuyer sur une des touches **◀▶** vous permet de reculer ou d'avancer dans les mesures du morceau sélectionné, maintenir enfoncée une de ces deux touches vous permet d'effectuer un “rebobinage” ou une “avance rapide” dans les mesures du morceau sélectionné. Plus longtemps vous maintiendrez enfoncée la touche, plus la vitesse de l'opération augmentera. Les touches **◀▶** peuvent également être utilisées en mode de reproduction.

### ■ Marque/saut

La fonction de marque/saut (“Mark/Jump”) vous permet de “marquer” (mémoriser) jusqu'à 10 emplacements dans le morceau sélectionné et de “sauter” via une opération facile jusqu'à un des emplacements marqués.

Pour des instructions relatives à l'utilisation de la fonction de marque/saut, reportez-vous à la page 68.

### ■ Enregistrer par insertion

L'enregistrement par insertion vous permet d'enregistrer dans une plage définie de mesures d'une piste déjà enregistrée sans affecter les données des autres mesures de la piste. Cette fonction vous sera utile si vous souhaitez corriger de légères erreurs ou changer une courte portion de piste sans avoir à réenregistrer la piste entière.

Pour des instructions relatives à l'utilisation de l'enregistrement par insertion, reportez-vous à la page 99.

### ■ *Couper/récupérer des pistes*

Vous pouvez durant la reproduction sélectionner les pistes que vous souhaitez couper ou récupérer. Cette fonction utile vous permettra d'isoler certaines pistes pour la reproduction. Souvenez-vous que cette fonction peut également servir lorsque vous enregistrez une nouvelle piste afin de sélectionner les pistes que vous souhaitez entendre (et de couper celles que vous ne souhaitez pas entendre).

Pour des instructions relatives à l'utilisation de la fonction de coupure, reportez-vous à la page 69.

### ■ *Opérations de morceau*

Les opérations de morceau vous proposent différentes fonctions vous permettant de changer les données enregistrées dans un morceau. Ainsi, par exemple, l'opération de copie de piste ("Copy Track", page 156) vous permet de copier une piste enregistrée. Une fois une piste copiée, vous pouvez lui attribuer une voix différente de celle de la piste originale. Vous pouvez également la modifier d'autres manières de sorte à en faire un complément à la piste originale — en changeant sa hauteur à l'aide de l'opération de transposition, par exemple (page 146).

Pour plus de détails et d'instructions relatives aux opérations de morceau, reportez-vous à la page 139.





# Mode d'édition de voix (Voice Edit)

Le mode Voice Edit vous offre une large palette de commandes et de paramètres destinés à changer le son et la réponse en performance des voix. Ces commandes vous permettent d'appliquer de subtiles améliorations à une voix, ou encore d'en modifier radicalement la nature.

**REMARQUE:** Le mode Voice Edit ne sera pas accessible si le paramètre de mode du système System Mode du mode utilitaire Utility sélectionné correspond à TG-B. (Reportez-vous à la page 189.)

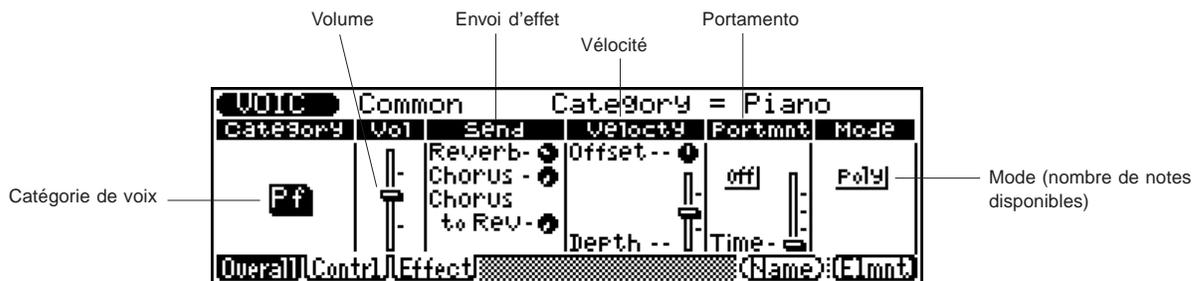
<b>Edition de voix</b>	
<b>Voix communes</b>	
Paramètres d'ensemble .....	44
Paramètres des commandes .....	46
Paramètres des effets de variation .....	47
Nom de voix.....	63
<b>Elément de voix</b>	
Paramètres d'onde .....	48
Copie d'éléments .....	50
Paramètres d'amplitude .....	51
Paramètres du G.E. de filtre .....	53
Paramètres du G.E. de hauteur .....	54
Paramètres d'édition du G.E. graphique .....	55
Copie de modèle .....	57
Paramètre d'accordage .....	58
Paramètres de l'OBF.....	59
Ensemble de batterie .....	60
Sauvegarde de voix.....	63
Comparaison de voix.....	64
Opération de voix - Rappel d'édition .....	64

# Voix communes (“Common”)

## Voix communes Paramètres d'ensemble (“Overall”)

Chemin: **VOICE** → **EDIT** → \* **F8** (Common) → \* **F1** (Overall)

\* Appuyez sur ces touches seulement si la page d'écran reproduite ci-dessous n'est pas sélectionnée.



### ● Catégorie de voix (“Category”)

Sélection:

--	(pas d'assignation)
<b>Pf</b>	Piano
<b>Cp</b>	Percussion chromatique
<b>Or</b>	Orgue
<b>Gt</b>	Guitare
<b>Ba</b>	Basse
<b>St</b>	Cordes/Orchestre
<b>En</b>	Ensemble d'instruments
<b>Br</b>	Cuivres
<b>Rd</b>	Pipeau
<b>Pi</b>	Pipeau (bois)
<b>Ld</b>	Synthé lead
<b>Pd</b>	Pad de synthé
<b>Fx</b>	Effets sonores de synthé
<b>Et</b>	Instruments ethniques
<b>Pc</b>	Instruments de percussion
<b>Se</b>	Effets sonores
<b>Dr</b>	Batterie

<b>Sc</b>	Ponctuation de synthé
<b>Vo</b>	Chant
<b>Co</b>	Combinaison
<b>Wv</b>	Onde matérielle

Ce paramètre détermine la catégorie de voix dans laquelle vous souhaitez sauvegarder une voix. Groupez vos voix originales dans des catégories, cela vous aidera à organiser les voix et à trouver la voix que vous cherchez lorsque vous appellerez les voix utilisateur.

### ● Volume de voix (“Vol”)

Sélection: 0 à 127

Ce paramètre détermine le volume de la voix sélectionnée.

### Paramètres d'envoi des effets ("Send")

Envoi de réverbération ("Reverb")

Sélection: 0 à 127

Ce paramètre détermine le niveau de la voix sélectionnée qui sera envoyé à l'effet de réverbération. Pour un son de voix entièrement "sec" (pas d'effet de réverbération), sélectionnez une valeur de 0.

**REMARQUE:** N'oubliez pas qu'il convient d'activer et de régler correctement l'effet de réverbération pour que ce paramètre donne l'effet voulu. (Reportez-vous à la page 47.)

Envoi de chorus ("Chorus")

Sélection: 0 à 127

Ce paramètre détermine le niveau de la voix sélectionnée qui sera envoyé à l'effet de chorus. Pour un son de voix entièrement "sec" (pas d'effet de chorus), sélectionnez une valeur de 0.

**REMARQUE:** N'oubliez pas qu'il convient d'activer et de régler correctement l'effet de chorus pour que ce paramètre donne l'effet voulu. (Reportez-vous à la page 47.)

Envoi de chorus à la réverbération ("Chorus to Rev")

Sélection: 0 à 127

Ce paramètre détermine la quantité de signal de chorus envoyé à et traité par l'effet de réverbération. Si vous ne souhaitez pas envoyer de signal de chorus à la réverbération, sélectionnez la valeur 0.

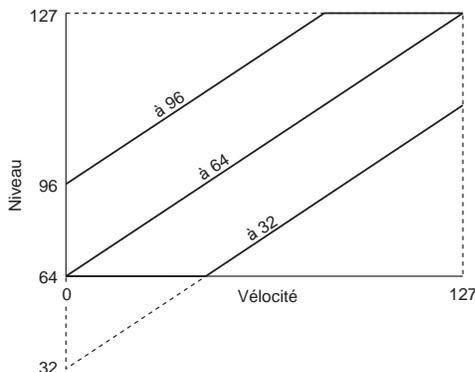
**CONSEIL:** Attribuer un niveau relativement élevé à ce paramètre vous donnera un son plus naturel. En effet, le son traité par la section de chorus sera également traité par la section réverbération. Pour des effets plus poussés, définissez un long temps de réverbération et réglez ce paramètre sur 0, de sorte à assécher le son de chorus (pas de réverbération) et à "noyer" le son original dans la réverbération.

### Paramètres de vélocité ("Velocity")

Décalage de sensibilité à la vélocité ("Offset")

Sélection: 0 à 127

Cette commande détermine la plage de volume dans laquelle la vélocité agit. Pour des valeurs inférieures, la vélocité affectera une plage de volume comprise entre le volume minimum et un volume moyennement fort. Pour des valeurs supérieures, la vélocité affectera une plage de volume comprise entre un volume moyennement doux et le volume maximum.



**CONSEIL:** Pour des résultats optimaux, réglez ce paramètre après avoir réglé le paramètre d'intensité de la vélocité Velocity Depth (ci-dessous).

**REMARQUE:** Selon le type de voix que vous utilisez, la voix pourrait ne pas être reproduite si vous avez défini une valeur trop basse pour le paramètre de décalage de sensibilité à la vélocité – et ce quelle que soit l'intensité de la vélocité.

Intensité de la vélocité ("Depth")

Sélection: 0 à 127

Ce paramètre détermine la manière dont la vélocité affecte la voix. Pour des valeurs supérieures, la voix sera davantage sensible à des changements de vélocité.

### Paramètres de portamento ("Portmnt")

Le portamento est une fonction assurant un glissement de hauteur en souplesse d'une note à l'autre.

**REMARQUE:** Le portamento pourrait n'avoir que peu ou même pas d'effet sur certaines voix de percussion.

Sélecteur de portamento

Paramètres: désactivé ("off"), activé ("on")

Ce paramètre détermine si le portamento est activé ou désactivé pour la voix.

Temps de portamento ("Time")

Sélection: 0 à 127

Ce paramètre détermine le temps de l'effet de portamento, ou le temps nécessaire pour "glisser de hauteur" d'une note à l'autre. Des valeurs supérieures produisent un temps de glissement de hauteur plus long. (Ce paramètre n'est pas disponible lorsque le sélecteur de portamento décrit ci-dessus est positionné sur "off".)

Mode ("Mode")

Paramètres: "mono", "poly"

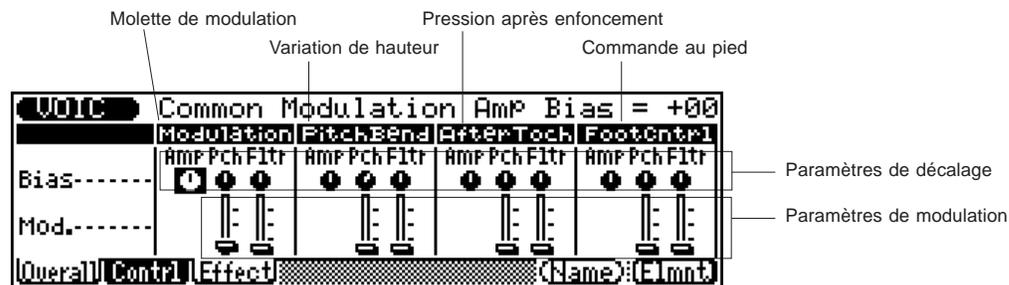
Ce paramètre détermine si la voix est reproduite en monophonie (une note jouée à la fois) ou en polyphonie (jusqu'à 32 notes simultanément).

**CONSEIL:** Le paramètre "mono" sera efficace pour certains sons de synthétiseur lead ainsi que pour des voix de basse sans barrettes. A moins que vous ne cherchiez à créer un effet particulier, les voix d'instruments acoustiques (comme le piano ou la guitare) donneront un meilleur effet si vous sélectionnez le paramètre "poly".

## Voix communes Paramètres des commandes ("Contrl")

Chemin: **VOICE** → **EDIT** → \* **F8** (Common) → \* **F2** (Contrl)

\* Appuyez sur ces touches seulement si la page d'écran reproduite ci-dessous n'est pas sélectionnée.



Les paramètres de commande déterminent la manière dont les différentes commandes de performance affectent le son. Les quatre commandes sont : la molette de modulation ("Modulation"), la molette PITCH de variation de hauteur ("PitchBend"), la pression après enfoncement ("AfterTouch") et la commande au pied ("FootCntrl").

Ces commandes vous permettent de modifier trois aspects différents du son : le volume ("Amp"), la hauteur ("Pch") ou le timbre/filtre ("Fltr"). Les paramètres de décalage ("Bias") – représentés par des potentiomètres à l'affichage – contrôlent la profondeur de l'effet. Les paramètres de modulation ("Mod.") – représentés par des curseurs sous les potentiomètres des paramètres Bias – contrôlent la modulation, créant un effet tremblant du type vibrato/wah. Chaque commande dispose des mêmes cinq paramètres. Ces paramètres sont décrits ci-dessous.

### ● Profondeur de décalage du G.E. d'amplitude de la commande (potentiomètre "Amp")

Sélection: -64 (-100 %) à +63 (+100 %)

Ce paramètre détermine la manière dont la commande affecte l'amplitude – ou le volume – du son. Pour des valeurs positives, le niveau de volume augmentera lorsque la commande est déplacée vers le maximum. Des valeurs négatives entraîneront un effet inverse : déplacer la commande vers le maximum diminuera le volume.

### ● Profondeur de décalage de hauteur de la commande (potentiomètre "Pch")

Sélection: -24 à +24 demi-tons

Ce paramètre détermine la manière dont la commande affecte la hauteur du son. Pour des valeurs positives, la hauteur augmentera lorsque la commande est déplacée vers le maximum. Des valeurs négatives entraîneront un effet inverse : déplacer la commande vers le maximum diminuera la hauteur du son.

### ● Profondeur de modulation de hauteur de la commande (curseur "Pch")

Sélection: 0 à 127

Ce paramètre détermine l'ampleur de l'effet de modulation de l'OBF (oscillateur basse fréquence) sur la hauteur, produisant un effet de vibrato. Plus la valeur sera élevée, plus la modulation de hauteur sera profonde – et donc plus l'effet de vibrato sera prononcé.

### ● Décalage de coupure du filtre de commande (potentiomètre "Fltr")

Sélection: -64 (-100 %) à +63 (+100 %)

Ce paramètre détermine la manière dont la commande modifie le réglage du filtre. Ce filtre affecte le timbre ou les propriétés acoustiques du son. Pour des valeurs positives, le son gagnera en brillance lorsque la commande est déplacée vers le maximum. Des valeurs négatives entraîneront un effet inverse : déplacer la commande vers le maximum produira un son plus chaud et plus rond.

### ● Profondeur de modulation du filtre de commande (curseur "Fltr")

Sélection: 0 à 127

Ce paramètre détermine l'ampleur de l'effet de modulation de l'OBF (oscillateur basse fréquence) sur le filtre, produisant un effet "wah-wah" régulier de balayage du filtre. Plus la valeur sera élevée, plus la modulation du filtre sera profonde – et donc plus l'effet de balayage du filtre sera prononcé.

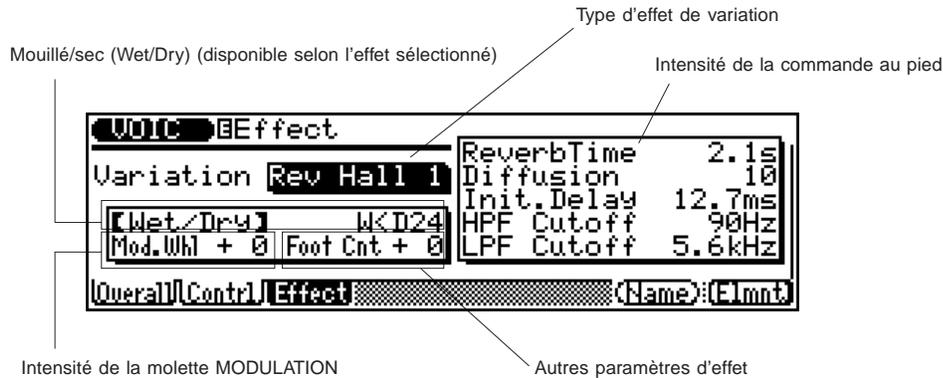
**REMARQUE:** Les réglages par défaut des paramètres ci-avant sont les suivants :

- Molette MODULATION Profondeur de modulation de hauteur : +10
- Molette PITCH Profondeur de décalage de hauteur : +2
- Tous les autres paramètres disposent d'une valeur par défaut de 0.

# Voix communes Paramètres des effets de variation ("Effect")

Chemin: VOICE → EDIT → \* F8 (Common) → \* F3 (Effect)

\* Appuyez sur ces touches seulement si la page d'écran reproduite ci-dessous n'est pas sélectionnée.



Les effets de variation constituent une section indépendante des effets de réverbération et de chorus. Les effets de variation vous fourniront de nombreuses possibilités additionnelles d'effectuer des changements au son d'une voix, créant parfois des effets étranges. La section variation comprend certains effets identiques aux effets des sections de réverbération et de chorus. Loin de se vouloir inutilement répétitif, le QS300 vous permet d'utiliser un type de chorus ou de réverbération afin de créer un effet spécial sur la voix sélectionnée. Bien sûr, il vous est possible de sauvegarder cet effet de variation comme partie intégrante des données de voix. La variation vous offre également une vaste série d'effets spéciaux non compris dans les autres sections : le délai, la réverbération à seuil (gate), ainsi que l'effet wah.

Des explications sont fournies ci-dessous pour les paramètres communs à tous les types de variation. Pour une description individuelle des types de variation et des explications relatives à tous les autres paramètres de variation, reportez-vous à la brochure des listes de sons et des données MIDI.

## ● Type d'effet de variation

Types:

No Effect, Reverb (Rev) Hall 1 & 2	Reverb (Rev) Room 1 à 3,
Reverb (Rev) Stage 1 & 2	Reverb (Rev) Plate
Delay L-C-R	Delay L,R
Echo	Cross Delay
Early Reflection (Ref.) 1 & 2	Gate Reverb
Reverse Gate (ReversGate)	Reverb Karaoke (RevKaraoke) 1 à 3
Chorus 1 à 4	Celeste 1 à 4
Flanger 1 à 3	Symphonic
Rotary Speaker (Sp.)	Tremolo
Auto Pan	Phaser 1 & 2
Distortion	Overdrive
Guitar Amp Simulator (G-Amp.Sim.)	3-Band EQ
2-Band EQ	Auto Wah
THRU	

Ce paramètre détermine le type d'effet de variation appliqué à la voix. Pour des détails relatifs à des types d'effet et des paramètres particuliers, reportez-vous à la brochure "Sound Lists & MIDI Data".

**REMARQUE:** Si le type "No Effect" (sans effet) est sélectionné, le QS300 ne produira aucun son. Si le type "THRU" (contournement) est sélectionné, l'effet de variation sera annulé et le son de la voix sera reproduit sans aucun effet de variation.

## ● Mouillé/sec ("Wet/Dry")

Sélection: W<D63 (0) – W=D (64) – W63>D (127)

**REMARQUE:** Les nombres entre parenthèses indiquent les valeurs correspondantes. Vous pouvez entrer ces valeurs directement depuis le pavé numérique si vous souhaitez modifier les réglages. (Sélection : 0 à 127.)

Ce paramètre détermine le niveau de balance du son "sec" original ("D") et du son "mouillé" affecté par l'effet ("W"). Le paramètre "W=D" équilibrera le son original et le son affecté. Le paramètre mouillé/sec n'est pas disponible pour certains des types d'effet.

## ● Intensité de la molette MODULATION ("Mod.Whl")

Sélection: -63 à +63

Ce paramètre détermine la profondeur de l'effet contrôlé par la molette MODULATION. Ceci vous permet d'utiliser la molette MODULATION comme une sorte de commande de niveau d'effet pour l'effet de variation. Si vous sélectionnez une valeur de 0, vous ne pourrez employer la molette MODULATION. Ce paramètre n'est pas disponible pour les types d'effet d'égaliseur à 3 bandes (3-band EQ) et d'égaliseur à 2 bandes (2-band EQ).

## ● Intensité de la commande au pied ("Foot.Cnt")

Sélection: -63 à +63

Ce paramètre détermine la profondeur de l'effet contrôlé par la commande au pied. Ceci vous permet d'utiliser la commande au pied comme une sorte de commande de niveau d'effet pour l'effet de variation. Si vous sélectionnez une valeur de 0, vous ne pourrez employer la commande au pied. Ce paramètre n'est pas disponible pour les types d'effet d'égaliseur à 3 bandes (3-band EQ) et d'égaliseur à 2 bandes (2-band EQ).

# Élément de voix (Voice Element)

## Un mot à propos des éléments

Les éléments constituent les matériaux fondamentaux de construction des voix. Un élément est une forme d'onde fondamentale constituant un son (comme le son d'un piano acoustique ou d'un violon). Le QS300 vous propose un total de 205 éléments différents. Jusqu'à quatre formes d'onde différentes peuvent être utilisées pour créer une voix unique. Vous pouvez assigner depuis les pages d'écran d'élément de voix (Voice Element) ces éléments à différentes sections du clavier, les jouer à différentes vitesses, avec des enveloppes différentes, et vous pouvez également leur définir des réglages complètement indépendants de filtre, de G.E.,

d'accordage et d'OBF. Cette souplesse vous permettra de créer des voix extrêmement complexes pouvant changer de texture et de hauteur, mais également changer de dynamique selon votre jeu.

Le nombre total d'éléments disponibles pour toutes les voix utilisateur est limité. Plus précisément, si toutes les voix utilisateur disposent du nombre maximum de quatre éléments, seules 70 voix pourront être jouées. Toutefois, en réalité, cela ne devrait pas poser de problème. En effet, chaque élément possède des sons riches et complexes. Un seul élément suffira à composer la majorité des voix.

## Élément de voix Paramètres d'onde ("Wave")

Chemin : **VOICE** → **EDIT** → \* **F8** (Elmnt) → \* **F1** (Wave)

\* Appuyez sur ces touches seulement si la page d'écran reproduite ci-dessous n'est pas sélectionnée.

Nombres 1 à 4 d'élément Les tirets (—) indiquent que l'élément est désactivé ou n'est pas disponible.

Coupure d'élément

Activation d'élément

Nombre/groupe d'onde

Limite inférieure/supérieure de note

Mode (nombre de notes disponibles)

Wave | Amp | Filter | Pitch | Tuning | LFO | (Copy) | Comon

F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8

Appuyer sur **[F7]** depuis le menu d'ondes sélectionnera la page d'écran de copie d'élément. (Reportez-vous à la page 57.)

## Il convient à cette page d'écran de:

- 1) Sélectionner un nombre d'élément. Il est également possible de copier un élément existant dans une voix en appuyant sur **[F7]** et à l'aide de la page d'écran de copie d'élément.
- 2) Activer l'élément (à l'aide du paramètre d'activation d'élément "El.Enabl").
- 3) Désactiver si nécessaire la fonction de coupure (via le paramètre de coupure d'élément "Mute").
- 4) Sélectionner la forme d'onde souhaitée pour l'élément (à l'aide des paramètres de groupe d'ondes et de numéro d'onde "Grp/No.").
- 5) Modifier les paramètres de limite de note ("NoteL/H") si nécessaire.

## ● Coupure d'élément (Element Mute)

Paramètres: coupure ("mute"), désactivé ("off")

Ce paramètre détermine si l'élément sélectionné (1 à 4) est coupé ou non. Lorsque le paramètre "off" est sélectionné, l'élément n'est pas coupé et peut donc être reproduit. (Ce paramètre n'aura pas d'effet sur des éléments non activés à l'aide du paramètre d'activation d'élément décrit ci-dessous.)

## ● Activation d'élément ("El.Enabl")

Paramètres: désactivé ("off"), activé ("on")

Ce paramètre détermine si l'élément (1 à 4) est activé pour la voix.

● **Groupe d'ondes ("Grp.")**

Sélection:

<b>Ap</b>	Pianos acoustiques
<b>Ep</b>	Pianos électriques
<b>Mk</b>	Claviers divers
<b>Cp</b>	Percussion chromatique
<b>Ao</b>	Orgues acoustiques
<b>Eo</b>	Orgues électriques
<b>Ag</b>	Guitares acoustiques
<b>Eg</b>	Guitares électriques
<b>Ab</b>	Basses acoustiques
<b>Eb</b>	Basses électriques
<b>Mb</b>	Basses diverses
<b>Bw</b>	Cordes
<b>Oe</b>	Ensemble d'orchestre
<b>Ch</b>	Choeur
<b>Ar</b>	Cuivres acoustiques
<b>Sr</b>	Cuivres de synthétiseur
<b>Rd</b>	Pipeaux
<b>Pi</b>	Pipeaux (bois)
<b>Et</b>	Instruments ethniques
<b>Pc</b>	Instruments de percussion
<b>Me</b>	Effets sonores musicaux
<b>Ne</b>	Effets sonores naturels
<b>Ow</b>	Ondes d'une période
<b>Lw</b>	Ondes de longue boucle
<b>Mw</b>	Ondes diverses

Ce paramètre vous permet de sélectionner le groupe de sons ou la catégorie de base de l'élément. Si vous savez quel groupe de sons contient la forme d'onde souhaitée, ce paramètre vous permettra de la sélectionner rapidement.

● **Numéro d'onde ("No.")**

Sélection: 000 à 204

Ce paramètre détermine la forme d'onde appliquée à l'élément. Pour une liste complète de tous les éléments individuels disponibles, reportez-vous à la brochure "Sound Lists & MIDI Data".

● **Limite inférieure/supérieure de note ("NoteL/H")**

Sélection: C-2 à G8

Ce paramètre définit la série de notes sur lesquelles un élément peut être joué. Les notes jouées en dehors de cette série définie ne seront pas reproduites via l'élément.

Le paramètre à la **gauche** de l'affichage est le paramètre de **limite inférieure de note**. Ce paramètre définit la note la plus basse de réponse. Le paramètre à la **droite** de l'affichage est le paramètre de **limite supérieure de note**. Ce dernier définit la note la plus haute de réponse. Modifiez le réglage à l'aide des touches [DEC]/ [INC] ou de la commande rotative, ou encore entrez directement la note souhaitée via le clavier.

***CONSEIL:** Le paramètre de limite inférieure/supérieure de note peut vous servir à définir des partages de clavier entre les éléments.*

***REMARQUE:** Après avoir modifié les réglages de limite de note, assurez-vous d'**éloigner** le curseur de mise en évidence des paramètres avant de jouer le clavier, cela afin d'éviter de changer à nouveau accidentellement les réglages.*

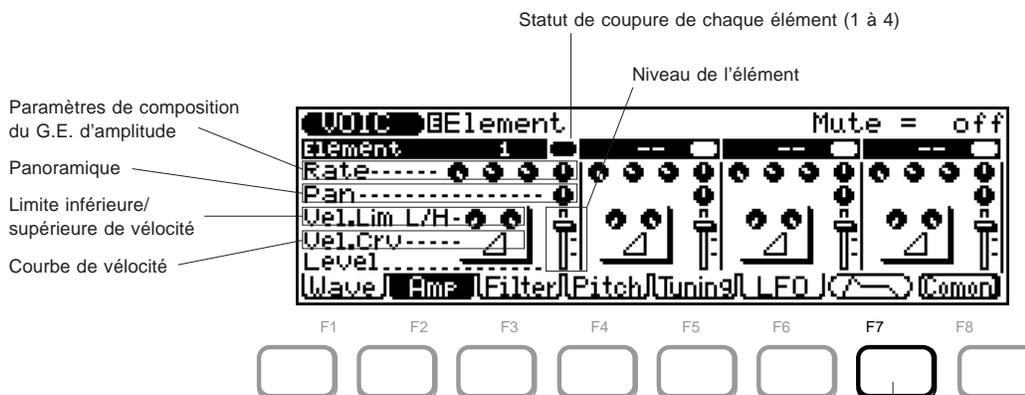


# Élément de voix Paramètres d'amplitude ("Amp")

Chemin: VOICE → EDIT → \* F8 (Elmnt) → \* F2 (Amp)

\* Il ne sera pas nécessaire d'appuyer sur ces touches si la page d'écran appropriée est déjà sélectionnée.

Mode d'édition de voix (Voice Edit)



Appuyer sur [F7] depuis le menu d'amplitude ("Amp") vous permettra de sélectionner la page graphique d'édition du G.E. d'amplitude. (Reportez-vous à la page 55.)

## Paramètres de composition du G.E. d'amplitude ("Rate")

Les paramètres du G.E. (générateur d'enveloppe) d'amplitude vous permettent de déterminer grâce à leur potentiomètre respectif la manière dont le niveau de la voix change dans le temps.

Appuyer sur [F7] depuis cette page d'écran vous permettra de sélectionner la page graphique d'édition du G.E. d'amplitude et d'effectuer des éditions plus poussées aux paramètres du G.E. (Reportez-vous à la page 55.)

N'oubliez pas que les paramètres de G.E. s'influencent l'un l'autre et sont affectés par la longueur de maintien d'une note. Ainsi, par exemple, si l'estompement ne dispose que d'une valeur basse et si la note est maintenue durant un long instant, il se pourrait que vous n'entendiez pas les changements effectués au paramètre de relâchement. De même, souvenez-vous que les paramètres de G.E. pourraient n'avoir que peu d'effet – voire même aucun effet – selon la voix sélectionnée.

### ○ Niveau d'attaque du G.E. d'amplitude

Sélection: 0 à 63

Ce paramètre détermine le niveau d'attaque du G.E., ou le temps nécessaire au son pour qu'il atteigne son volume maximum lorsqu'une note est jouée.

### ○ Niveau d'estompement 1 du G.E. d'amplitude

Sélection: 0 à 63

Ce paramètre détermine le premier niveau d'estompement du G.E., ou la vitesse à laquelle le son atteint le réglage du niveau d'estompement 1. (Reportez-vous à la page 56.)

### ○ Niveau d'estompement 2 du G.E. d'amplitude

Sélection: 0 à 63

Ce paramètre détermine le second niveau d'estompement du G.E., ou la vitesse à laquelle le son atteint le réglage du niveau d'estompement 2. (Reportez-vous à la page 56.)

### ○ Niveau de relâchement du G.E. d'amplitude

Sélection: 0 à 63

Ce paramètre détermine le niveau de relâchement du G.E., ou le temps pendant lequel le son sera soutenu après qu'une note soit relâchée.

### ● Panoramique ("Pan")

Sélection: -7 (gauche) — 0 (centre) — 7 (droite); 8 (échelonné)

Ce paramètre détermine le réglage de panoramique de l'élément, ou l'emplacement de ce dernier dans l'image stéréo. Un réglage de 8 (échelonné) vous permettra d'échelonner le panoramique sur le clavier. Le clavier inférieur correspondra alors au côté gauche de la stéréo, le clavier supérieur au côté droit. En d'autres termes, plus la note sera basse, plus le son se déplacera vers la gauche; et plus la note sera haute, plus le son se déplacera vers la droite.

### ● Limite inférieure/supérieure de vélocité ("Vel.Lim L/H")

Sélection: 0 à 127

Ce paramètre détermine la plage de vélocité dans laquelle un élément peut être joué. Des vélocités non comprises dans cette plage ne seront pas reproduites par l'élément. Ce paramètre permet de créer parmi les éléments des partages de vélocité dans lesquels différents éléments seront reproduits – ou non – en fonction de la force ou de la douceur de votre jeu sur le clavier.

Le potentiomètre **gauche** de paramètre de l'affichage correspond à la **limite inférieure de vélocité** (qui détermine la réponse la plus douce à la vélocité), le potentiomètre **droit** à la **limite supérieure de vélocité** (qui détermine la réponse la plus dure à la vélocité).

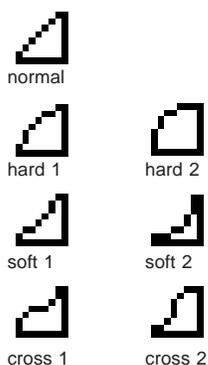
## ● Courbe de vélocité (“Vel.Crv”)

Paramètres:

normal, hard 1, hard 2, soft 1, soft 2, cross 1, cross 2

Ce paramètre détermine la manière dont la force de votre jeu affectera le volume de l’effet sélectionné. Les différentes courbes vous permettent de définir la réponse à la vélocité en fonction de vos besoins ou de votre technique. Assignez différentes courbes de vélocité à différents éléments, cela vous permettra d’organiser des fondus enchaînés de vélocité — vous pourrez ainsi enchaîner différents éléments selon la douceur ou la force de votre jeu.

Chaque courbe est représentée à l’affichage par un symbole graphique particulier (voyez l’illustration ci-après). Utilisez les courbes dures 1 et 2 si vous souhaitez obtenir un volume important, même pour un jeu de force moyenne. Les courbes douces 1 et 2 conviennent à un contrôle plus large et plus subtil de notes jouées en douceur. Enfin, les courbes mixtes 1 et 2 sont conçues pour des applications de fondu enchaîné. Pour obtenir un effet de fondu enchaîné, assignez la courbe mixte 1 à un élément et la courbe mixte 2 à l’autre.



## ● Niveau de l'élément (“Level”)

Sélection: 0 à 127

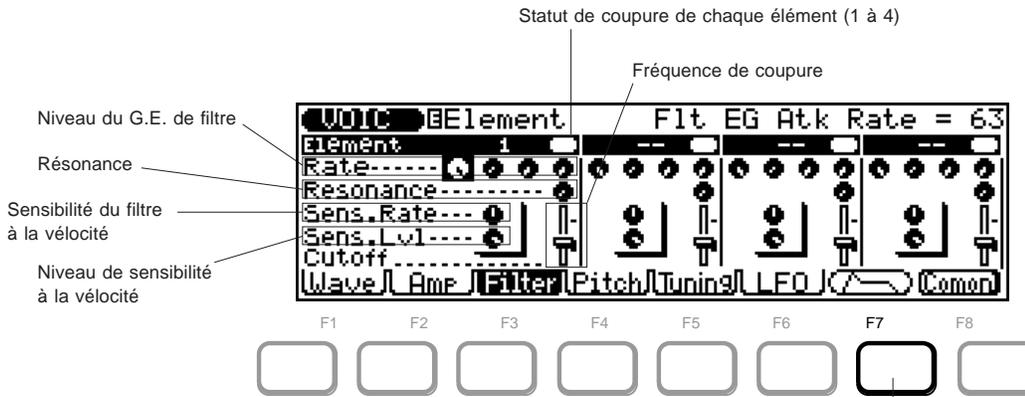
Ce paramètre détermine le volume de l'élément.

# Élément de voix Paramètres du G.E. de filtre ("Filter")

Chemin: VOICE → EDIT → \* F8 (Elmnt) → \* F3 (Filter)

\* Il ne sera pas nécessaire d'appuyer sur ces touches si la page d'écran appropriée est déjà sélectionnée.

Mode d'édition de voix (Voice Edit)



Appuyez sur [F7] depuis le menu de filtre vous permettra de sélectionner la page graphique d'édition du G.E. de filtre. (Reportez-vous à la page 55.)

## Paramètres de niveau du G.E. de filtre ("Rate")

Les paramètres du G.E. (générateur d'enveloppe) de filtre vous permettent de définir grâce à leur potentiomètre respectif la manière dont la tonalité ou le timbre de la voix change dans le temps. Appuyer sur [F7] depuis cette page d'écran vous permettra de sélectionner la page graphique d'édition du G.E. de filtre et d'effectuer des éditions plus poussées aux paramètres du G.E. de filtre. (Reportez-vous à la page 55.)

N'oubliez pas que les paramètres de G.E. s'influencent l'un l'autre et sont affectés par la longueur de maintien d'une note. Ainsi, par exemple, si l'estompement ne dispose que d'une valeur basse et si la note est maintenue durant un long instant, il se pourrait que vous n'entendiez pas les changements effectués au paramètre de relâchement. De même, souvenez-vous que les paramètres de G.E. pourraient n'avoir que peu d'effet – voire même aucun effet – selon la voix sélectionnée.

### ○ Niveau d'attaque du G.E. de filtre

Sélection: 0 à 63

Ce paramètre détermine le niveau d'attaque du G.E. de filtre, ou le temps nécessaire pour que le filtre "s'ouvre" ou exerce son effet maximum après qu'une note soit jouée.

### ○ Niveau d'estompement 1 du G.E. de filtre

Sélection: 0 à 63

Ce paramètre détermine le premier niveau d'estompement du G.E. de filtre, ou la vitesse à laquelle le filtre atteint la valeur du niveau d'estompement 1. (Reportez-vous à la page 56.)

### ○ Niveau d'estompement 2 du G.E. de filtre

Sélection: 0 à 63

Ce paramètre détermine le second niveau d'estompement du G.E. de filtre, ou la vitesse à laquelle le filtre atteint la valeur du niveau d'estompement 2. (Reportez-vous à la page 56.)

### ○ Niveau de relâchement du G.E. de filtre

Sélection: 0 à 63

Ce paramètre détermine le niveau de relâchement du G.E. de filtre, ou le temps pendant lequel l'effet de filtre continuera d'être activé après qu'une note soit relâchée.

### ● Résonance ("Resonance")

Sélection: 0 à 63

Ce paramètre détermine la quantité de résonance du filtre ou l'accent du paramètre de fréquence de coupure du filtre décrit ci-après. Des valeurs supérieures augmentent l'accent de la fréquence de coupure du filtre, produisant une crête de résonance plus élevée, tandis que des valeurs inférieures produisent une réponse relativement plate.

### ● Sensibilité du filtre à la vélocité ("Sens.Rate")

Sélection: -7 à +7

Ce paramètre détermine dans quelle mesure la vélocité affecte le G.E. de filtre. Une vélocité d'une valeur de 0 n'aura pas d'effet sur le niveau du G.E. de filtre. A des valeurs positives, **plus fort** sera votre jeu, plus vite le filtre changera (G.E. plus court). A des valeurs négatives, **plus doux** sera votre jeu, plus vite le filtre changera.

### ● Sensibilité à la vélocité du niveau de filtre ("Sens.Lvl")

Sélection: -7 à +7

Ce paramètre détermine dans quelle mesure la vélocité affecte le niveau du G.E. de filtre. Une vélocité d'une valeur de 0 n'aura pas d'effet sur le niveau du G.E. de filtre. A des valeurs positives, plus fort vous jouerez, plus le filtre aura d'effet sur le son (niveaux de G.E. plus élevés). A des valeurs négatives, plus doucement vous jouerez, plus le filtre aura d'effet sur le son (niveaux de G.E. plus bas).

### ● Fréquence de coupure du filtre ("Cutoff")

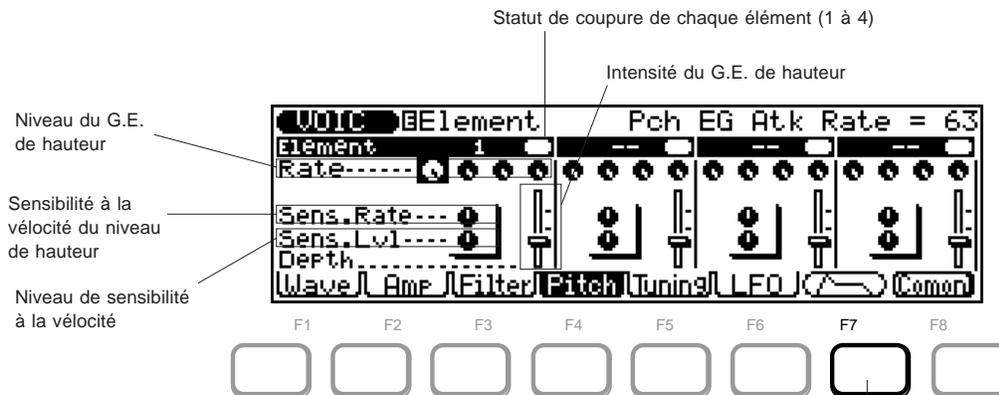
Sélection: 0 à 63

Ce paramètre détermine la fréquence de coupure du filtre, ou la fréquence limite au-dessus de laquelle d'autres fréquences seront filtrées. Des valeurs inférieures de coupure produiront un son plus profond et plus rond, des valeurs supérieures un son plus tranché et plus brillant.

# Élément de voix Paramètres du G.E. de hauteur ("Pitch")

Chemin: VOICE → EDIT → \* F8 (Elmnt) → \* F4 (Pitch)

\* Il ne sera pas nécessaire d'appuyer sur ces touches si la page d'écran appropriée est déjà sélectionnée.



Appuyez sur [F7] depuis le menu de hauteur vous permettra de sélectionner la page graphique d'édition du G.E. de hauteur. (Reportez-vous à la page 55.)

## Paramètres de niveau du G.E. de hauteur ("Rate")

Les paramètres du G.E. (générateur d'enveloppe) de hauteur vous permettent de définir grâce à leur potentiomètre respectif la manière dont la hauteur de la voix change dans le temps. Appuyer sur [F7] depuis cette page d'écran vous permettra de sélectionner la page graphique d'édition du G.E. de hauteur et d'effectuer des éditions plus poussées aux paramètres du G.E. de hauteur. (Reportez-vous à la page 55.)

N'oubliez pas que les paramètres de G.E. s'influencent l'un l'autre et sont affectés par la longueur de maintien d'une note. Ainsi, par exemple, si l'estompement ne dispose que d'une valeur basse et si la note est maintenue durant un long instant, il se pourrait que vous n'entendiez pas les changements effectués au paramètre de relâchement.

### ○ Niveau d'attaque du G.E. de hauteur

Sélection: 0 à 63

Ce paramètre détermine le niveau d'attaque du G.E. de hauteur, ou le temps nécessaire pour que la hauteur change après qu'une note soit jouée.

### ○ Niveau d'estompement 1 du G.E. de hauteur

Sélection: 0 à 63

Ce paramètre détermine le premier niveau d'estompement du G.E. de hauteur, ou la vitesse à laquelle la hauteur arrive à la valeur du niveau d'estompement 1. (Reportez-vous à la page 56.)

### ○ Niveau d'estompement 2 du G.E. de hauteur

Sélection: 0 à 63

Ce paramètre détermine le second niveau d'estompement du G.E. de hauteur, ou la vitesse à laquelle la hauteur atteint la valeur du niveau d'estompement 2. (Reportez-vous à la page 56.)

### ○ Niveau de relâchement du G.E. de hauteur

Sélection: 0 à 63

Ce paramètre détermine le niveau de relâchement du G.E. de hauteur, ou le temps pendant lequel l'effet du G.E. de hauteur continuera d'être activé après qu'une note soit relâchée.

### ● Sensibilité à la vélocité du niveau de hauteur ("Sens. Rate")

Sélection: -7 à +7

Ce paramètre détermine dans quelle mesure la vélocité affecte le niveau du G.E. de hauteur. Une vélocité d'une valeur de 0 n'aura pas d'effet sur le G.E. de hauteur. A des valeurs positives, plus fort vous jouerez, plus la hauteur changera rapidement (niveaux de G.E. plus courts). A des valeurs négatives, plus doucement vous jouerez, plus la hauteur changera rapidement (niveaux de G.E. plus longs).

### ● Sensibilité à la vélocité du niveau de hauteur ("Sens. Lvl")

Sélection: -7 à +7

Ce paramètre détermine dans quelle mesure la vélocité affecte le niveau du G.E. de hauteur. Une vélocité d'une valeur de 0 n'aura pas d'effet sur le G.E. de hauteur. A des valeurs positives, **plus fort** vous jouerez, plus important sera le changement de hauteur (niveaux de G.E. plus élevés). A des valeurs négatives, **plus doucement** vous jouerez, plus important sera le changement de hauteur.

### ● Intensité du G.E. de hauteur ("Depth")

Sélection: 1/2, 1, 2, 4 octaves

Ce paramètre détermine la plage générale de hauteur (en octaves) du G.E. de hauteur.

# Élément de voix Paramètres d'édition du G.E. graphique ("Parm") – Amp, Filter et Pitch

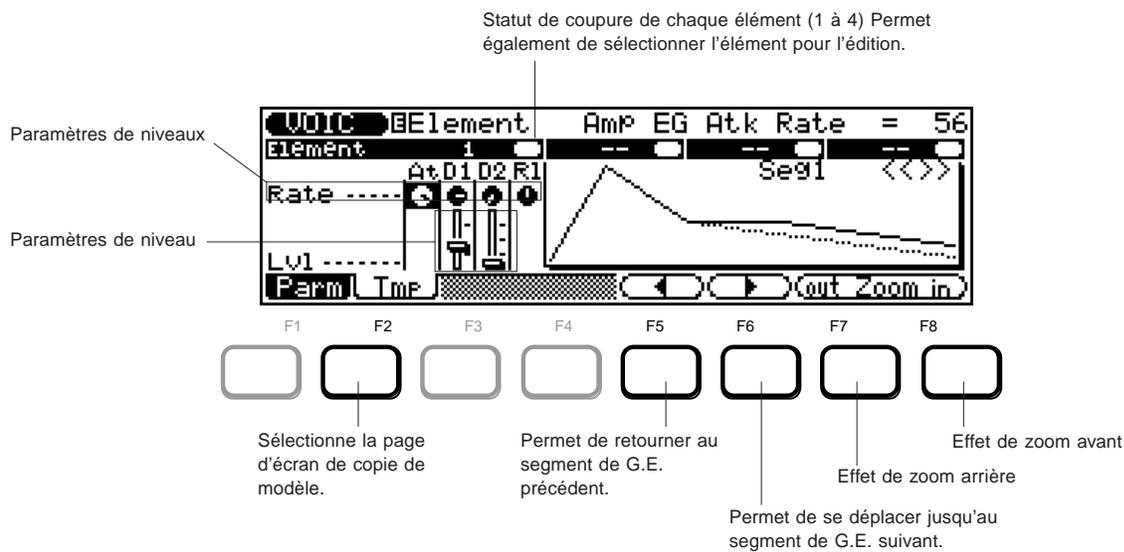
Chemin: VOICE → EDIT → \* F8 (Elmnt) → \*\* F2 (Amp), F3 (Filter) ou F4 (Pitch) → \* F7 ( ) → \* F1 (Parm)

\* Il ne sera pas nécessaire d'appuyer sur ces touches si la page d'écran appropriée est déjà sélectionnée.

\*\* Appuyez sur une de ces touches – Amp, Filter ou Pitch – pour sélectionner l'ensemble correspondant de commandes de G.E. souhaité.

Ces paramètres vous fourniront un contrôle absolu des paramètres de générateur d'enveloppe. L'affichage graphique vous permettra de comprendre aisément et de manière très intuitive les commandes. De plus, grâce à la série de modèles de G.E. préprogrammés du QS300, vous n'aurez aucun mal à vous créer rapidement vos propres réglages de G.E. Une fois un modèle copié, vous pourrez le travailler au moyen des commandes individuelles d'édition.

A chacun des trois aspects les plus fondamentaux du son correspondent des pages d'écran de G.E. : le volume (Amp), la tonalité (Filter) et la hauteur (Pitch). Appuyez sur la touche correcte pour sélectionner une de ces sections — F2 (Amp), F3 (Filter) ou F4 (Pitch) — depuis toute page d'écran d'élément de voix décrite ci-avant.



### Depuis cette page:

- 1) Sélectionnez un numéro d'élément (en déplaçant dans l'affichage le curseur de mise en évidence jusqu'au statut ovale de coupure "Mute"). Cette opération appellera l'ensemble complet des paramètres de G.E. de l'élément.
- 2) Sélectionnez et réglez les paramètres comme bon vous semble.
- 3) Sélectionnez à l'aide de F5 et F6 différents segments du G.E. graphique (voir à ce propos la notice "Un mot à propos des segments du G.E." ci-dessous) afin de pouvoir visualiser les réglages. Vous pouvez également utiliser F7 et F8 afin d'effectuer des zooms avant et arrière sur le G.E. graphique — et d'ainsi afficher la portion du G.E. la plus grande ou la plus petite.

### Un mot à propos des segments du G.E.

Pour une clarté d'affichage et une facilité d'édition, le G.E. graphique est divisé en quatre segments : segments ("Seg") 1 à 3 et relâchement ("Rel"). Le segment 1 correspond à la portion d'attaque du G.E., le segment 2 à la portion d'estompement 1, le segment 3 à la portion d'estompement 2 et le relâchement au relâchement.

### ● Niveau d'attaque ("Rate At")

Sélection: 0 à 63

Ce paramètre détermine pour le G.E. d'amplitude le temps nécessaire au son pour atteindre le volume maximum lorsqu'une note est jouée. Ce paramètre détermine également pour les G.E. de filtre et de hauteur le temps nécessaire à la tonalité/à la hauteur pour passer du niveau initial du G.E. au niveau d'attaque du G.E.

### ● Niveau d'estompement 1 ("Rate D1")

Sélection: 0 à 63

Ce paramètre détermine le premier niveau d'estompement du G.E., ou la vitesse à laquelle le son/la tonalité/la hauteur passe à la valeur de niveau d'estompement 1. (Reportez-vous à la page 56.)

### ● Niveau d'estompement 2 ("Rate D2")

Sélection: 0 à 63

Ce paramètre détermine le second niveau d'estompement du G.E., ou la vitesse à laquelle le son/la tonalité/la hauteur passe à la valeur de niveau d'estompement 2. (Reportez-vous à la page 56.)

### ● Niveau de relâchement ("Rate RI")

---

Sélection: 0 à 63

Ce paramètre détermine pour le G.E. d'amplitude le niveau de relâchement du G.E., ou le temps durant lequel le niveau du son est maintenu après qu'une note soit relâchée. Ce paramètre détermine également pour les G.E. de filtre et de hauteur le temps nécessaire à la tonalité/à la hauteur pour atteindre la valeur du niveau de relâchement du G.E.

### ● Niveau initial ("Lvl Int")

---

(seulement pour les G.E. de filtre et de hauteur)

Sélection: -63 à +63

Ce paramètre détermine le réglage initial de filtre ou de hauteur, avant que la note ne soit jouée.

### ● Niveau d'attaque ("Lvl At")

---

(seulement pour les G.E. de filtre et de hauteur)

Sélection: -63 à +63

Ce paramètre détermine le réglage du niveau de filtre/de hauteur suivant le niveau initial.

### ● Niveau d'estompement 1 ("Lvl D1")

---

Sélection: 0 à 127 (G.E. d'amplitude)

-63 à +63 (G.E. de filtre et de hauteur)

Ce paramètre détermine pour le G.E. d'amplitude la valeur de niveau suivant le niveau maximum atteint en fin d'attaque. Ce paramètre détermine également pour les G.E. de filtre et de hauteur la valeur de niveau suivant le niveau d'attaque.

### ● Niveau d'estompement 2 ("Lvl D2")

---

Sélection: 0 à 127 (G.E. d'amplitude)

-63 à +63 (G.E. de filtre et de hauteur)

Ce paramètre détermine la valeur de niveau suivant le niveau d'estompement 1.

*REMARQUE: En ce qui concerne les paramètres de niveau d'estompement 1 et 2, vous pouvez attribuer au paramètre de niveau d'estompement 2 une valeur plus élevée qu'au paramètre 1. Toutefois, les niveaux réels resteront semblables. (En d'autres mots, le niveau réel d'estompement 2 ne peut être plus élevé que le niveau d'estompement 1.)*

### ● Niveau de relâchement du G.E. ("Lvl RI")

---

(seulement pour les G.E. de filtre et de hauteur)

Sélection: -63 à +63

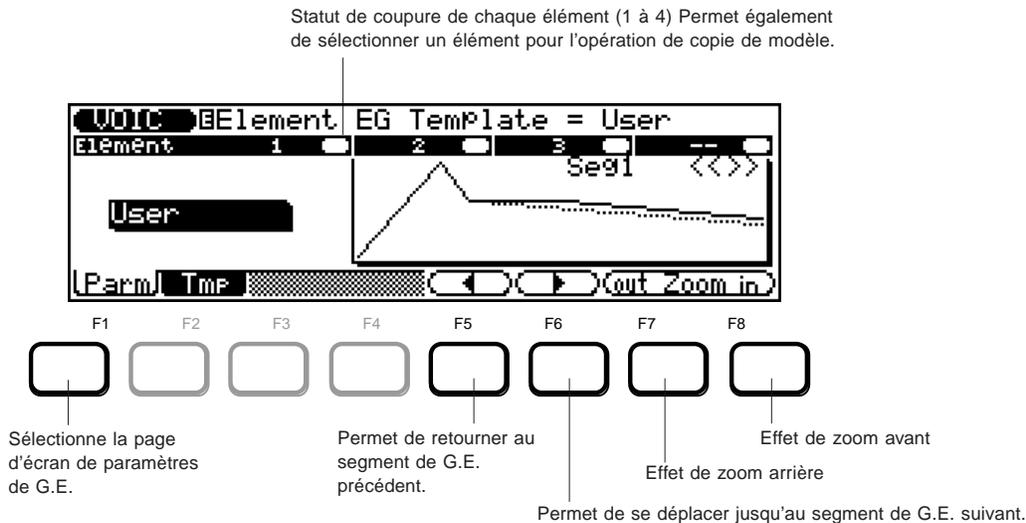
Ce paramètre détermine la valeur finale de filtre ou de hauteur, après que la note soit relâchée.

# Élément de voix Copie de modèle ("Tmp") – Amp, Filter et Pitch

Chemin: VOICE → EDIT → \* F8 (Elmnt) → \*\* F2 (Amp), F3 (Filter) ou F4 (Pitch) → \* F7 ( ) → \* F2 (Temp)

\* Il ne sera pas nécessaire d'appuyer sur ces touches si la page d'écran appropriée est déjà sélectionnée.

\*\* Appuyez sur une de ces touches — Amp, Filter ou Pitch — pour sélectionner l'ensemble correspondant de commandes de G.E. souhaité.



Les modèles (templates) de G.E. sont des réglages préprogrammés de G.E. d'amplitude/de filtre/de hauteur vous permettant de trouver rapidement et facilement le type de G.E. que vous recherchez. Une fois que vous avez copié un modèle, vous pouvez retourner à la page d'écran des paramètres de G.E. (F1 — Parm), pour ensuite travailler ce modèle au moyen des commandes individuelles d'édition.

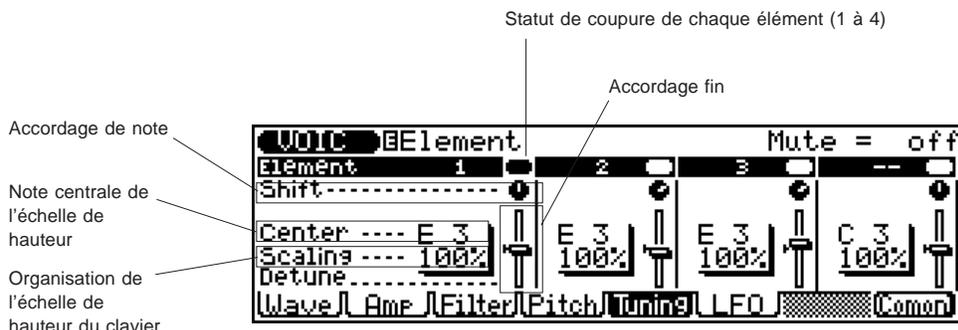
● Marche à suivre .....

1. Déplacez le curseur de mise en évidence jusqu'au type de modèle.
2. Sélectionnez un modèle. (Utilisez la commande rotative ou les touches DEC/INC.)  
  
Reportez-vous à la brochure "Sound Lists & MIDI Data".  
  
Sélectionnez "User" si vous souhaitez récupérer les réglages d'édition originaux du G.E.
3. Appuyez sur ENTER pour effectuer la copie du modèle.
4. Appuyez sur EXIT pour retourner à la page d'écran d'édition de voix précédente.

# Élément de voix Paramètre d'accordage ("Tuning")

Chemin: VOICE → EDIT → \* F8 (Elmnt) → \* F5 (Tuning)

\* Il ne sera pas nécessaire d'appuyer sur ces touches si la page d'écran appropriée est déjà sélectionnée.



## ● Accordage de note ("Shift")

Sélection: -32 à +32 (demi-tons)

Ce paramètre détermine le réglage d'accordage brut en demi-tons de l'élément. (Le paramètre d'accordage fin vous permettra d'effectuer des réglages plus précis de hauteur.)

## ● Note centrale de l'échelle de hauteur ("Center")

Sélection: C-2 à G8

Ce paramètre détermine la note centrale dans l'organisation de l'échelle de hauteur. Ainsi, par exemple, si ce paramètre est réglé sur C3, le son de la touche C3 (do du milieu du piano) sera reproduit à la hauteur conventionnelle, tandis que toutes les autres notes autour de cette note médiane seront réparties sur une échelle de hauteur définie par le paramètre d'organisation de l'échelle de hauteur décrit ci-dessous.

## ● Organisation de l'échelle de hauteur ("Scaling")

Sélection: 0 % , 5 % , 10 % , 20 % , 50 % , 100 %

Ce paramètre définit l'échelle de hauteur, ou la manière dont la hauteur est organisée sur le clavier. Un paramètre de 0 % donnera l'échelle de hauteur traditionnelle; en d'autres termes, vous disposerez des intervalles traditionnels. Pour un paramètre de 100 % , la hauteur sera constante sur tout le clavier. Cela signifie que toutes les notes seront reproduites à la même hauteur. Des paramètres de valeur intermédiaire vous donneront une organisation d'échelle de hauteur en intervalles inférieurs aux demi-tons. Ainsi, par exemple, un paramètre de 5 % vous donnera une octave de 24 notes. En d'autres termes, les intervalles d'une octave correspondront à deux octaves sur le clavier.

## ● Accordage fin ("Detune")

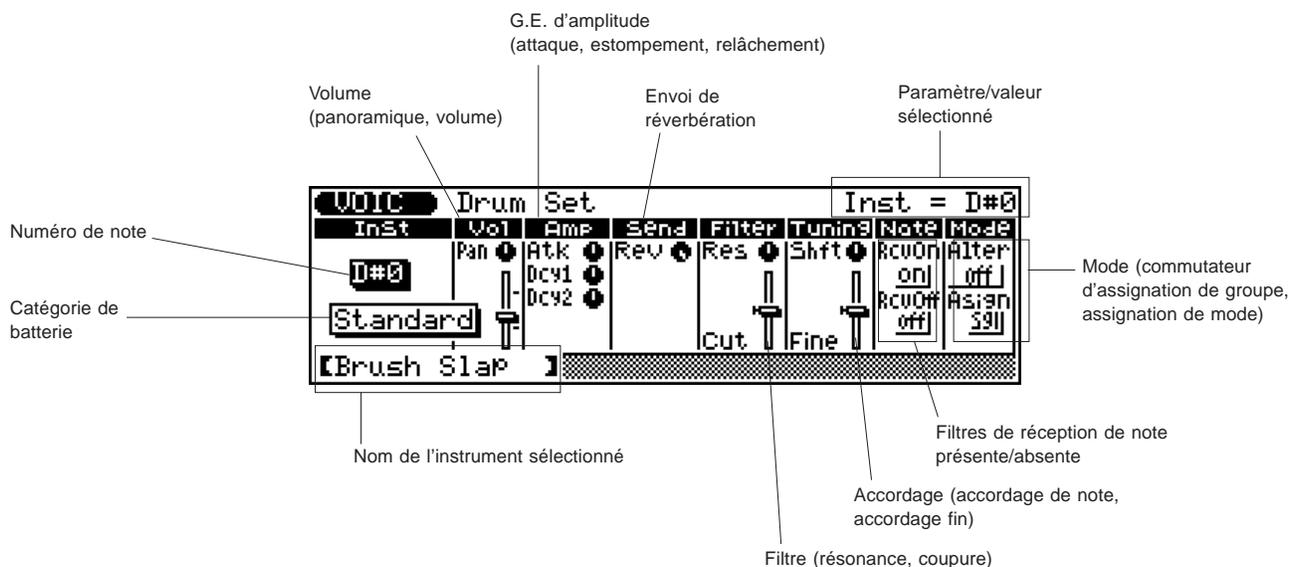
Sélection: -50 à +50 centièmes (pas d'environ +/- 1 demi-ton)

Ce paramètre détermine le réglage d'accordage fin de l'élément en centièmes. (Vous pouvez effectuer des réglages d'accordage brut au moyen du paramètre d'accordage de note décrit ci-avant.)



# Autres fonctions de voix

## Ensemble de batterie ("DrumSet")



Les commandes d'ensemble de batterie vous permettent de modifier une vaste palette de réglages pour les sons de batterie/de percussion du kit de batterie utilisateur. Ces réglages comprennent entre autres la hauteur, le niveau, le panoramique, l'envoi de réverbération, les commandes de filtre et le G.E (générateur d'enveloppe). De plus, il est possible d'attribuer à ces paramètres des valeurs complètement indépendantes pour **chacun** des sons de batterie du kit utilisateur.

### ● Marche à suivre .....

- 1. Sélectionnez le kit utilisateur (D11 ou le numéro de programme 139).**  
(Aucune des autres voix de batterie ne peut être sélectionnée pour l'édition.)
- 2. Appuyez sur la touche d'édition [EDIT].**
- 3. Sélectionnez le type de voix de batterie.**

- 4. Sélectionnez le numéro de note/l'instrument à éditer.**  
Vous pouvez également effectuer directement cette opération depuis le clavier, quel que soit l'autre paramètre mis en évidence. Jouez simplement une touche. Le numéro de note changera et le nom de l'instrument apparaîtra en bas de l'affichage.
- 5. Editez le son de batterie comme bon vous semble.**  
Editez d'autres sons en répétant les étapes 4 et 5.

**REMARQUE:** Le kit utilisateur ne dispose pas d'opération de sauvegarde. Le kit sera sauvegardé automatiquement dans la mémoire interne. Aussi, pour la même raison, l'édition d'ensemble de batterie ne dispose pas de fonction de comparaison.











# Charger un morceau

L'opération de chargement de morceau est effectuée depuis le mode Disk (reportez-vous à la page 198). Toutefois, les morceaux peuvent également être directement chargés depuis le mode Song sans avoir à entrer dans le mode Disk.

● **Marche à suivre .....**

**1. Assurez-vous que le lecteur de disquette contient une disquette appropriée (et disposant de données de morceau). Appuyez ensuite sur **[F7]** (Load) depuis la page d'écran principale du mode Song.**

**2. Sélectionnez le morceau souhaité depuis la page d'écran de chargement ("Load"), puis appuyez ensuite sur **[ENTER]**.**

Une fois l'opération effectuée, l'affichage retournera à la page d'écran de chargement. Appuyez sur la touche **[SONG]** ou la touche **[EXIT]** pour retourner à la page d'écran principale du mode Song.

Si un morceau se trouve déjà dans la mémoire et que l'affichage ci-dessous apparaît, répondez à l'interrogation de confirmation à l'aide de la touche **[DEC]** ("No") ou de la touche **[INC]** ("Yes").



Appuyer sur **[INC]** chargera le morceau et appuyer sur **[DEC]** annulera l'opération. Dans les deux cas, l'affichage retournera à la page d'écran Load. Appuyez sur **[SONG]** ou **[EXIT]** pour retourner à la page d'écran principale du mode Song.











# Sauvegarde des valeurs des paramètres des commandes de multi

Les réglages de tous les paramètres des commandes de multi (dont la liste figure dans la représentation en arbre ci-avant) seront automatiquement sauvegardés au fil des changements que vous leur appliquez. Toutefois, bon nombre de ces réglages pourraient changer en mode de reproduction de morceau (lorsque le morceau contient différents réglages de changement de programme ou de changement de commande, par exemple). Aussi serait-il bon que vous disposiez d'un ensemble de valeurs de multi "initiales" ou "d'initialisation" que vous pourrez rappeler (spécialement en début de morceau). Vous pouvez également assigner un ensemble particulier de valeurs de multi que vous pourrez récupérer instantanément. La fonction ci-après vous permet de sauvegarder dans un ensemble unique de l'utilisateur toutes les valeurs de multi sélectionnées. Il vous suffira d'appuyer sur la touche **[TOP]** pour récupérer instantanément ces valeurs.

Pour sauvegarder un ensemble utilisateur de valeurs de paramètres de multi: .....

1. Retournez à l'affichage principal de morceau (en appuyant sur **[SONG]** ou **[EXIT]**) après avoir changé tout paramètre de multi.
2. Pour appeler la fonction de sauvegarde, maintenez enfoncée la touche **[SHIFT]** et appuyez simultanément sur la touche de mémorisation **[STORE]**.



3. Appuyez sur **[INC]** ("Yes") pour sauvegarder les réglages de multi, ou appuyez sur **[DEC]** ("No") pour annuler la sauvegarde.

Pour rappeler les réglages (si vous avez effectué des changements durant la reproduction ou l'enregistrement de morceau), appuyez simplement sur la touche **[TOP]** (lorsque la reproduction est interrompue). Cette opération vous permettra non seulement de retourner au début du morceau, mais également de retrouver toutes les valeurs des paramètres de multi sauvegardées à l'étape précédente.









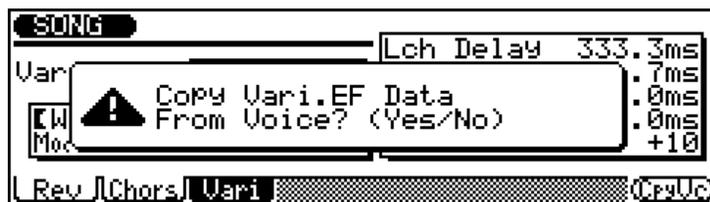








**F8 — Copie des données d'effet de variation de la voix ("CpyVc")**



Cette fonction vous permet de copier le type et les paramètres d'effet de variation de la voix vers les pistes dont l'envoi de variation est activé ("on"). Cette fonction est uniquement disponible lorsque:

- Le mode de variation d'insertion est sélectionné. (Reportez-vous à la page 76.)
- L'envoi de variation d'un canal est activé. (Reportez-vous à la page 76.)

Appuyez sur **F8** pour appeler la fonction de copie des données d'effet de variation de la voix. Exécutez ou annulez l'opération de copie via les touches **DEC/INC**.







# Multi de morceau **INSTRUMENT** Vibrato d'instrument ("Inst Vibrat")

Chemin: SONG → F4 (Multi) → \* F2 (Inst) → \* F8 (Vibrat)

\* Il ne sera pas nécessaire d'appuyer sur ces touches si la page d'écran appropriée est déjà sélectionnée.



## ● Vitesse de vibrato ("Rate")

Sélection: -64 à +63

Ce paramètre détermine la vitesse de l'effet de vibrato. Des valeurs supérieures produiront un son de vibrato plus rapide.

## ● Délai de vibrato ("Delay")

Sélection: -64 à +63

Ce paramètre détermine le délai précédant le déclenchement de l'effet de vibrato. Le délai produira des effets réussis plus particulièrement avec des voix d'instruments à cordes. Ainsi, par exemple, les violonistes retardent souvent l'effet de vibrato, surtout lorsqu'ils jouent de longues notes. Le paramètre de retard vous sera donc utile pour recréer cet effet et produire ainsi un son naturel et plus authentique. Des valeurs supérieures produiront un plus long temps de délai.

## ● Intensité de vibrato ("Dpth")

Sélection: -64 à +63

Ce paramètre détermine l'intensité de l'effet de vibrato. Des valeurs supérieures produiront un son de vibrato plus puissant et plus prononcé.

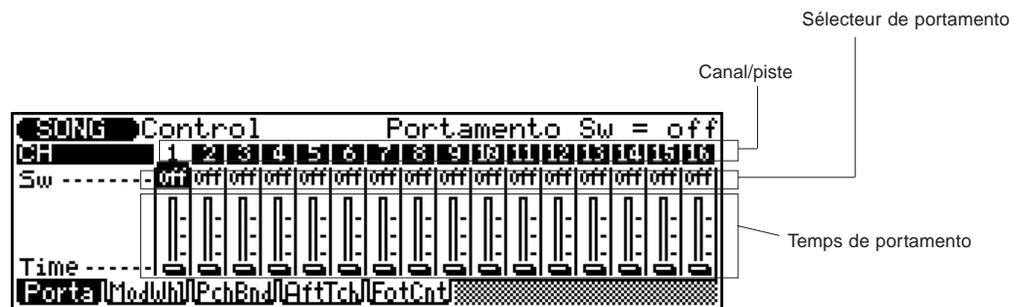
# Edition de commandes

Les pages d'écran d'édition de commandes vous permettent de définir indépendamment divers paramètres de commandes pour chaque canal/piste. Vous pouvez régler le portamento ainsi que les quatre commandes de performance en temps réel: la molette de modulation MODULATION, la molette PITCH de variation de hauteur, la pression après enfoncement et la commande au pied.

## Commande de morceau Portamento ("Porta")

Chemin: **SONG** → **F5** (Contrl) → \* **F1** (Porta)

\* Il ne sera pas nécessaire d'appuyer sur cette touche si la page d'écran appropriée est déjà sélectionnée.



Le portamento est une fonction assurant un glissement de hauteur en souplesse d'une note à l'autre.

*REMARQUE: Le portamento n'a pas d'effet sur les voix de batterie.*

### ● Sélecteur de portamento ("Sw")

Paramètres: désactivé ("off"), activé ("on")

Ce paramètre détermine si le portamento est activé ou désactivé pour la voix du canal sélectionné.

### ● Temps de portamento ("Time")

Sélection: 0 à 127

Ce paramètre détermine le temps de l'effet de portamento, ou le temps nécessaire pour "glisser de hauteur" d'une note à l'autre. Des valeurs supérieures produisent un temps de glissement de hauteur plus long.







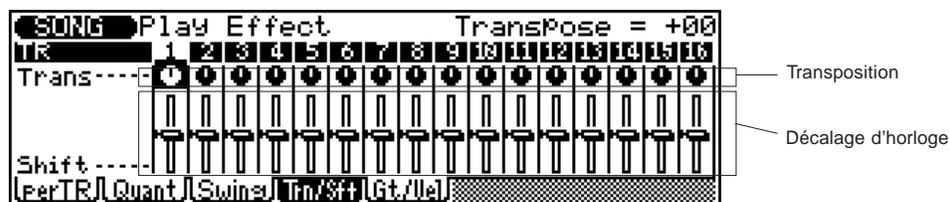




# Effets de reproduction de morceau Transposition/décalage d'horloge ("Trn/Sft")

Chemin: **SONG** → **F1** (P.Efct) → \* **F4** (Trn/Sft)

\* Il ne sera pas nécessaire d'appuyer sur cette touche si la page d'écran appropriée est déjà sélectionnée.



## ● Transposition ("Trans")

Sélection: -99 à +99 demi-tons

Ce paramètre détermine la transposition de hauteur (vers le haut ou vers le bas) de la voix de la piste par incréments de demi-ton. Pour attribuer la même valeur à **toutes** les pistes, maintenez enfoncée la touche **SHIFT** tout en modifiant la valeur.

## ● Décalage d'horloge ("Shift")

Sélection: -999 — 0 — +999

Ce paramètre détermine l'importance de décalage vers l'avant ou vers l'arrière du nombre spécifié d'impulsions d'horloge (une noire = 96 impulsions d'horloge) de toutes les notes d'une piste. Pour attribuer la même valeur à **toutes** les pistes, maintenez enfoncée la touche **SHIFT** tout en modifiant la valeur.

***CONSEIL:** Les paramètres de décalage d'horloge déplacent en fait vers l'avant ou vers l'arrière le déclenchement de toutes les notes et d'autres événements dans la piste spécifiée. Ces paramètres peuvent donc modifier considérablement l'impression qui se dégage de votre morceau. Décalez les notes vers l'avant (valeurs positives) si vous souhaitez créer une sensation plus "relâchée". En revanche, décaler les notes vers l'arrière (valeurs négatives) vous permettra de créer une impression d'entrain. Bien sûr, le décalage d'horloge vous permet également de corriger une mauvaise synchronisation initiale.*



# Autres fonctions de morceau

## Morceau Canal de transmission de piste ("Track Transmit")

Chemin: [SONG] → [F2] (TxCh)

SONG	Track Transmit																TG CH	= CH01
TR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
TG CH--	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Canal du générateur de son	
MIDI CH--	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Canal MIDI	

La page d'écran de transmission de piste vous permet de définir pour un morceau enregistré les assignations de pistes aux canaux.

### ● Canal du générateur de son ("TG CH")

Sélection: désactivé ("off"), 1 à 16

Ce paramètre détermine quel canal du générateur de son intégré (ceci n'a aucun rapport avec le canal MIDI) sera commandé par la piste de séquenceur correspondante. Ce paramètre pourra vous être utile lorsque vous devrez commander un canal unique du générateur de son interne depuis deux ou plus de deux pistes du séquenceur.

### ● Canal MIDI ("MIDI CH")

Sélection: désactivé ("off"), 1 à 16

Ce paramètre détermine pour la réception et la transmission quels canaux MIDI sont assignés aux pistes correspondantes.





# Mode de morceau (Song Mode): Opérations d'enregistrement

Le séquenceur intégré au QS300 vous propose deux modes d'enregistrement: le mode d'enregistrement en temps réel ("Real") et le mode d'enregistrement en pas à pas ("Step").

Le **mode d'enregistrement en temps réel** est comparable à l'enregistrement réalisé à partir d'un enregistreur multipiste: toute donnée jouée sur le clavier sera enregistrée en temps réel lorsque vous la jouez. De même, vous pourrez entendre les parties enregistrées précédemment lorsque vous enregistrez des parties additionnelles dans d'autres pistes. N'oubliez pas que l'enregistrement en temps réel est un type d'enregistrement qui "remplace". Toutes les données contenues précédemment sur la piste seront donc effacées et remplacées lorsque de nouvelles données sont enregistrées sur cette piste.

Le **mode d'enregistrement en pas à pas** vous permet d'effectuer des enregistrements de notes individuelles. Ce type d'enregistrement est comparable à l'écriture note par note sur une portée: chaque note est entrée à son tour. Et bien que vous puissiez entendre chaque note individuelle entrée, vous ne pouvez écouter la partie entière au fil de sa création.

Chacune de ces deux méthodes possède ses avantages et applications spécifiques. L'enregistrement en pas à pas convient à des enregistrements de précision et de notes dont l'emplacement, la valeur rythmique et la vélocité sont fixes ou régulières — des figures rythmiques, par exemple, comme une grosse caisse jouée sur chaque temps d'une mesure. Ce type d'enregistrement vous permet également

d'enregistrer des passages extrêmement rapides ou complexes qu'il serait difficile – voire impossible – de jouer en temps réel. L'enregistrement en temps réel, lui, est idéal pour capturer l'impression naturelle se dégageant d'une performance. En effet, ce type d'enregistrement vous permet d'enregistrer les parties que vous jouez tout en vous laissant entendre ce que vous enregistrez.

Votre choix de la méthode d'enregistrement dépendra d'une part du type de musique que vous souhaitez composer et d'autre part de vos goûts personnels. Il vous est même possible de combiner les deux méthodes. Vous pourriez ainsi par exemple enregistrer d'abord une piste d'ébauche en temps réel pour ensuite effectuer des éditions sur la piste et ajouter les touches finales grâce au mode d'enregistrement en pas à pas. Vous pourriez également programmer des rythmes et riffs de base en pas à pas dans un premier temps, pour ensuite ajouter les mélodies et finitions en temps réel.

Le séquenceur vous propose également le mode d'enregistrement en temps réel de toutes les pistes ("All Tr") vous permettant d'enregistrer simultanément les 16 pistes, mais également le mode d'enregistrement en temps réel par insertion ("Punch") vous permettant de réenregistrer toute section spécifique d'une piste déjà enregistrée.

En plus de ses seize pistes conventionnelles, le séquenceur possède des pistes spéciales de figures, d'accords et de tempo vous permettant d'enregistrer les types correspondants de données dans un morceau (Pour des détails, reportez-vous à la page 119.)

## Mode de morceau (Song Mode): Opérations d'enregistrement

—	Enregistrement en temps réel ("Real") .....	98
—	Enregistrement par insertion ("Punch") .....	99
—	Enregistrement de toutes les pistes "All Tr" (temps réel et insertion) .....	100
—	Enregistrement en pas à pas ("Step") .....	101



## 9. Enregistrez d'autres pistes si vous le souhaitez en répétant les étapes 3, 4, 5 et 7.

**REMARQUE:** A moins que vous ne soyez passé à une autre méthode, il ne sera pas nécessaire à ce stade de sélectionner l'enregistrement en temps réel (étape 6).

**REMARQUE:** Si vous souhaitez modifier les données que vous avez enregistrées, reportez-vous à la section "Editer des morceaux et des phrases" à la page 179. Cette section vous expliquera comment éditer des données de morceau enregistrées.

**CONSEIL — Enregistrement dans d'autres mesures du morceau**  
Une fois que vous aurez enregistré une première piste, vous n'aurez plus à commencer l'enregistrement en début de morceau. Vous pourrez entamer l'enregistrement à tout point du morceau. Cette opération est tout à fait identique, mais il vous faudra toutefois changer le paramètre de mesure/temps. Pour ce faire, mettez en évidence le paramètre (mesure ou temps) et changez ensuite la valeur. Le QS300 vous jouera deux mesures d'introduction avant d'enregistrer la première mesure.

## Enregistrement par insertion ("Punch")

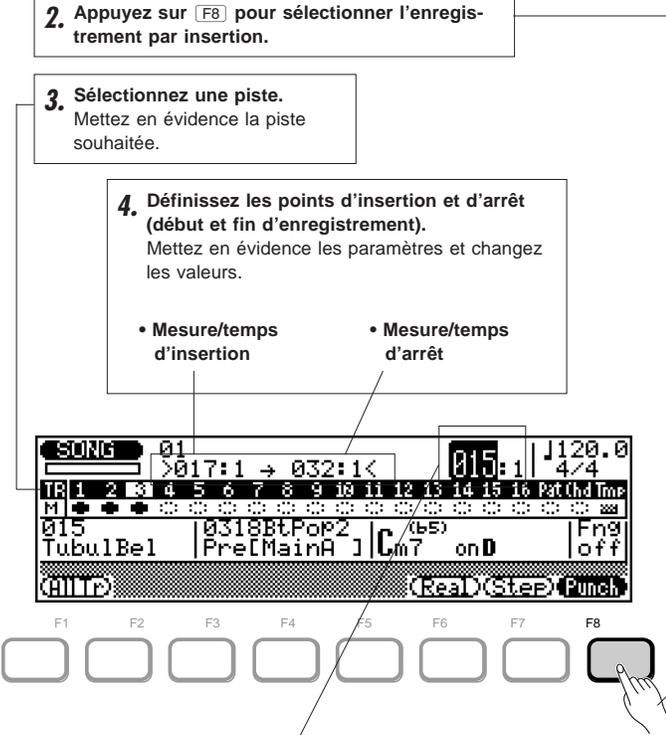
L'enregistrement par insertion (punch-in) est un type particulier d'enregistrement en temps réel dans lequel vous définissez une série de mesures que vous souhaitez enregistrer. Toutes les autres données de la piste resteront intactes. Ce type d'enregistrement vous sera particulièrement utile lorsque vous souhaitez réenregistrer une courte portion d'une piste pour le reste parfaite — vous n'aurez donc pas à réenregistrer la piste entière.

**2.** Appuyez sur **[F8]** pour sélectionner l'enregistrement par insertion.

**3.** Sélectionnez une piste.  
Mettez en évidence la piste souhaitée.

**4.** Définissez les points d'insertion et d'arrêt (début et fin d'enregistrement).  
Mettez en évidence les paramètres et changez les valeurs.

- Mesure/temps d'insertion
- Mesure/temps d'arrêt



**5.** Créez une mesure d'introduction à l'aide des paramètres de mesure/temps.

Pour effectuer un enregistrement par insertion: .....

**1.** Assurez-vous que le mode d'attente d'enregistrement est activé (le témoin lumineux d'enregistrement **RECORD** devrait être allumé; reportez-vous à l'étape 5 de l'enregistrement en temps réel ci-avant).

**2.** Sélectionnez depuis le mode d'attente d'enregistrement le mode d'enregistrement par insertion en appuyant sur **[F8]** (Punch).

**3.** Sélectionnez une piste pour l'enregistrement.

**REMARQUE:** Sélectionner une voix différente de celle employée dans l'enregistrement initial de la piste changera automatiquement l'assignation de voix pour la piste entière — pas seulement pour les mesures d'insertion.

**4.** Définissez les points d'insertion (punch-in) et d'arrêt (punch-out).

Le point d'insertion correspond à la mesure et au temps sur lesquels l'enregistrement commence, le point d'arrêt à la mesure et au temps sur lesquels l'enregistrement se termine.

**5.** Créez une mesure d'introduction de reproduction en réglant le paramètre de mesure/temps quelques mesures avant le point d'insertion.

Cette opération vous fournira un certain nombre de mesures précédant le début de l'enregistrement. Vous serez ainsi prêt à enregistrer lorsque le point d'insertion est atteint.

**6.** Appuyez sur **[RUN]** pour entamer l'enregistrement.

L'enregistrement commencera automatiquement au point d'insertion spécifié et se terminera au point d'arrêt. Toutefois, la reproduction continuera, même au-delà du point d'arrêt.

**7.** Appuyez sur **[STOP]** pour arrêter l'opération.

Dans l'exemple d'affichage ci-avant, la reproduction commencera à la mesure 15, l'enregistrement commencera sur le premier temps de la mesure 17 et se terminera sur le quatrième temps de la mesure 32.

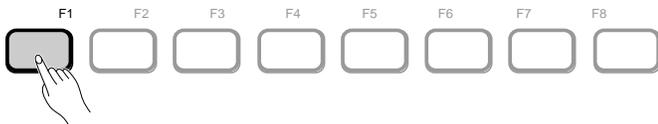
# Enregistrement de toutes les pistes "All Tr" (temps réel et insertion)

Le mode d'enregistrement de toutes les pistes vous permet d'enregistrer simultanément en temps réel (ou par insertion) les 16 pistes du séquenceur. Ce mode vous sera utile si vous souhaitez enregistrer des séquences complètes d'un autre séquenceur ou d'un ordinateur de musique dont le format de données est incompatible avec celui du QS300.

Pour effectuer un enregistrement de toutes les pistes: .....

1. Sélectionnez un morceau pour l'enregistrement.
2. Appuyez sur RECORD pour activer le mode d'attente d'enregistrement et sélectionnez l'enregistrement en temps réel (F6) ou par insertion (F7).
3. Appuyez sur (F1) (AllTr) pour activer le mode d'enregistrement de toutes les pistes.

La barre de canal/piste s'affichera sur fond inversé, vous indiquant que le mode d'enregistrement de toutes les pistes est activé.



Appuyez sur (F1) pour activer le mode d'enregistrement de toutes les pistes.

4. Pour enregistrer, suivez les étapes décrites dans le mode d'enregistrement en temps réel (étapes 4 et 7 à 9) ou dans le mode d'enregistrement par insertion ci-avant (étapes 4 à 7).

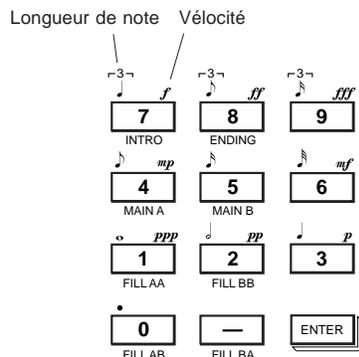
Ce type d'enregistrement est tout à fait identique au type d'enregistrement en temps réel ou par insertion. Toutefois, dans le cas présent, les 16 pistes du séquenceur seront enregistrées simultanément (en admettant bien sûr que les données MIDI appropriées sont reçues via les canaux MIDI correspondants — reportez-vous au paramètre de canal MIDI à la page 94).



## 8. Définissez les paramètres de note souhaités: longueur de note, vitesse et temps de seuil.

Mettez en évidence le paramètre souhaité et changez la valeur.

Vous pouvez entrer les valeurs souhaitées des paramètres de longueur de note et de vitesse facilement et rapidement via le pavé numérique. Les valeurs de note ainsi que les indications de dynamique sont imprimées juste au-dessus des touches:



Mettez simplement en évidence le paramètre de longueur de note ou de vitesse et appuyez sur la touche appropriée. La touche "pointée" (0) vous servira à ajouter un ou plusieurs points à la longueur de note sélectionnée.

Pour entrer des valeurs intermédiaires, utilisez les touches [DEC]/[INC], la commande rotative, ou encore entrez directement la valeur en maintenant enfoncée la touche [SHIFT] et en utilisant simultanément le pavé numérique.

## 9. Entrez une note en la jouant depuis le clavier.

Une fois que vous avez défini les paramètres de note ci-avant, vous pouvez entrer la note en enfonçant simplement la touche appropriée sur le clavier. Un symbole de note apparaîtra sur la ligne d'entrée de notes et le curseur de note avancera jusqu'au prochain emplacement de note. Le symbole de note apparaîtra toujours sous forme d'une noire, quelle que soit la note entrée (les accords seront également représentés par le symbole de noire).

Les touches [F5] et [F6] (Oct ▼/▲) vous permettent de modifier le réglage d'octaves des notes entrées via le clavier.

Pour entrer des accords, il vous suffit de replacer le curseur de note sur une note et d'entrer une note de hauteur différente au même emplacement (cette opération pourra être répétée autant de fois que vous le souhaitez). Pour des détails relatifs au déplacement du curseur de note, reportez-vous à la section "Comment se déplacer dans l'affichage de notes" ci-après.

## 10. Terminez l'enregistrement dans le reste de la piste.

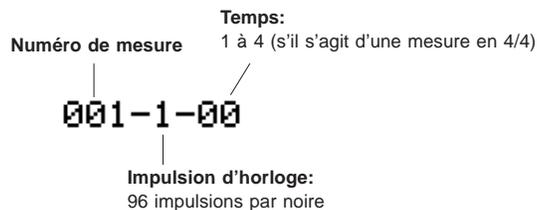
Répétez les étapes 8 et 9 jusqu'à ce que la piste sélectionnée soit complète. Appuyez ensuite sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement.

### REMARQUE:

- Vous ne pourrez écouter les résultats de l'enregistrement en pas à pas qu'en appuyant sur [STOP] (pour retourner à l'affichage principal de morceau) et en appuyant ensuite sur [RUN]. De même, si vous souhaitez utiliser toute opération de morceau, il vous faudra d'abord appuyer sur [STOP].
- Pour des informations relatives à l'édition de données de morceau enregistrées, reportez-vous à la section "Edition de morceaux et de phrases" à la page 179.

## Affichage de mesure/temps/impulsion d'horloge

La zone de mesure ("Meas") de l'affichage du mode d'enregistrement en pas à pas vous montre la position du curseur de note dans les mesures, battements de noire et impulsions d'horloge (une noire comprend 96 impulsions d'horloge). Si lors d'un enregistrement vous ne savez pas exactement quelle mesure vous voyez dans l'affichage de notes, vérifiez l'affichage de mesure/temps/impulsion d'horloge.





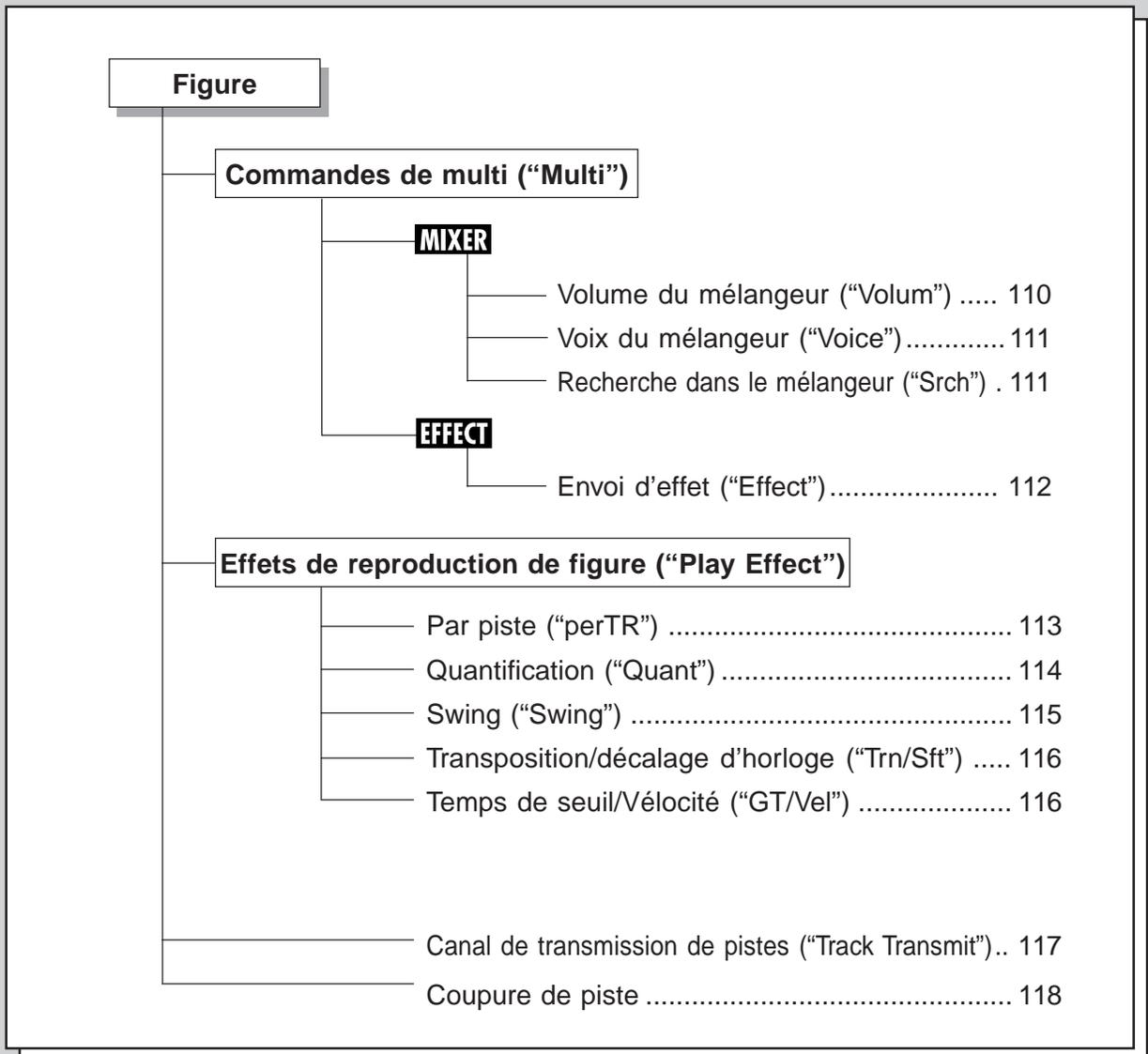


# **Mode de figure (Pattern Mode)**

Grâce aux données sophistiquées de styles (ou figures) préprogrammées du QS300, vous pourrez créer rapidement et facilement des accompagnements complets qui soutiendront votre chant/votre jeu ou qui vous serviront de base pour des compositions complètes. Le mode de figure Pattern vous permet de travailler à l'aide de figures d'accompagnement pouvant contenir jusqu'à huit pistes de parties de batterie/de percussion, de basse, d'accords et d'autres parties d'accompagnement — toutes dans une variété de styles musicaux. Ces figures peuvent être combinées au système d'accompagnement de basse automatique ABC (Auto Bass Chord). Cela vous permettra de changer automatiquement l'harmonie des figures pour la faire correspondre aux accords que vous définissez.

Le QS300 comprend 100 figures préprogrammées (Preset) couvrant une large plage de styles musicaux. Vous pouvez également créer vos propres figures en combinant des phrases individuelles — dont chacune constituera une partie unique de figure, comme une partie de batterie ou de basse, par exemple. Vous pouvez à cet effet soit puiser dans les 3.093 phrases préprogrammées du QS300, soit enregistrer vos propres phrases.

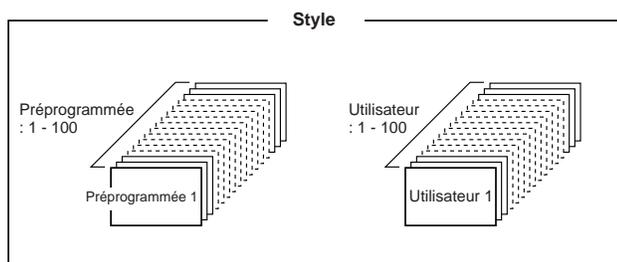
N'oubliez pas que les figures préprogrammées et utilisateur peuvent être utilisées librement lors de l'enregistrement de morceau. Cela vous permettra de créer rapidement et facilement des compositions disposant d'un accompagnement instrumental complet et entièrement automatique.



## Un mot à propos des phrases, sections, figures et styles

Avant de vous avancer plus loin dans le mode Pattern, observez la place qu'occupent les figures et d'autres aspects de l'accompagnement dans l'organisation générale du QS300.

Les "styles" musicaux se trouvent au sommet de l'échelle hiérarchique d'accompagnement. Lorsque vous sélectionnez un des styles préprogrammés, vous sélectionnez en fait un style musical (Ska, Slow Blues ou Country Ballad, par exemple).



\* Chaque style correspond à une section musicale (figure) différente.

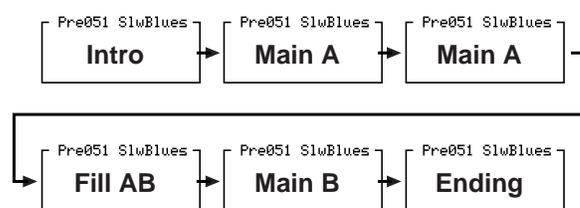
Chaque style comprend une ou plusieurs mesures de soutien instrumental complet (ou d'accompagnement) adaptées au style correspondant. (La plupart des figures préprogrammées comprennent deux ou quatre mesures, bien que la longueur de certaines figures puisse aller jusqu'à 8 mesures.) Ainsi, par exemple, le style préprogrammé 51 (Slow Blues) comprend une batterie, une basse, deux guitares et un orgue.

Ces parties d'instruments sont divisées en pistes indépendantes – et chaque style peut disposer d'un maximum de huit pistes différentes contenant chacune un instrument différent. La figure Slow Blues, par exemple, comprend sept pistes d'instrument : trois pistes de batterie (grosse caisse, charleston et caisse claire), une piste de basse, une piste de guitare rythmique de haut niveau, une piste de riffs de guitare au son étouffé et de bas niveau ainsi qu'une piste d'orgue.



Chacune de ces parties d'instruments est appelée une «phrase». Le QS300 comprend 3.093 phrases différentes et dispose d'un espace de mémoire pouvant contenir 100 phrases originales utilisateur. (Pour plus de détails relatifs aux phrases, reportez-vous à la page 125.)

Les figures individuelles vous permettent d'aller encore plus loin. Tout comme un morceau de musique, les figures du QS300 sont composées de différentes sections. Chaque style contient en fait plusieurs figures «de section» — une introduction, deux thèmes principaux, des transitions et une fin. Bien sûr, chacune de ces sections peut comprendre jusqu'à huit pistes d'instrument. Ces sections sont habituellement «liées» ensemble pour créer un morceau ou un passage musical comme celui reproduit ci-dessous:



Le reste de la section Pattern Mode couvre la sélection et la reproduction de styles, la modification d'accords, la modification des paramètres de reproduction, etc. Le mode Pattern est fort semblable au mode de morceau Song et ces deux modes ont d'ailleurs un nombre important de fonctions et d'opérations identiques. Ainsi, par exemple, les effets de reproduction et certaines des commandes de multi sont identiques. La différence principale réside dans le fait que le mode de morceau dispose de seize pistes, tandis que le mode de figure en dispose de huit.

**REMARQUE:** Le mode de figure n'est pas disponible lorsque le paramètre de mode de système (System Mode) du mode utilitaire est positionné sur **TG-B**. (Reportez-vous à la page 189.)













# Effets de reproduction de figure ("Play Effect")

Tout comme les effets de reproduction de morceau décrits à la page 89, les effets de reproduction de figure vous permettent de modifier de différentes manières les données de reproduction sans toutefois changer les données de la mémoire.

Les effets de reproduction comprennent:

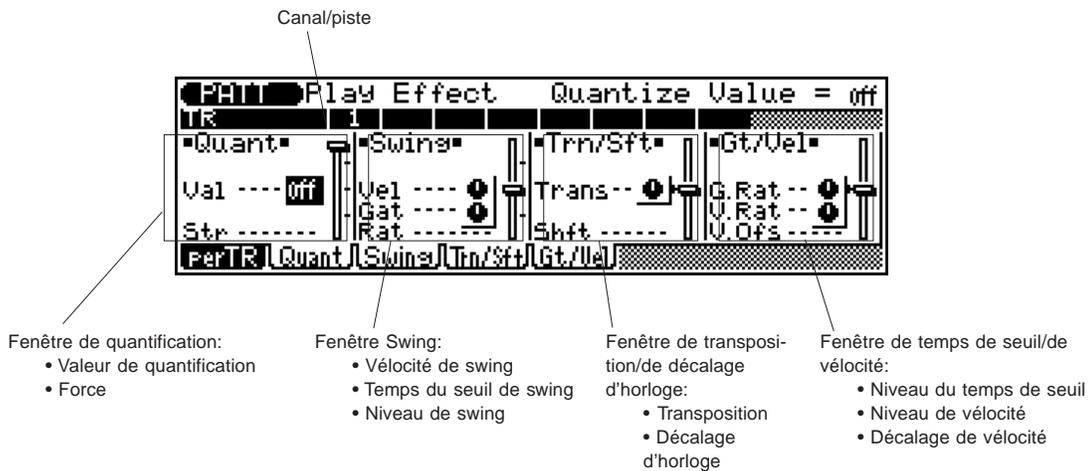
- **Quantification** — permettant de corriger les erreurs de temps sur les pistes enregistrées.
- **Swing** — permettant de conférer une impression de swing aux pistes.

- **Transposition** — permettant de changer l'armature de la clé d'une piste.
- **Décalage d'horloge** — permettant d'avancer ou de retarder dans le temps les notes d'une piste enregistrée.
- **Temps de seuil** — permettant de régler toutes les durées de notes d'une piste.
- **Vélocité** — permettant de régler toutes les vélocités de notes d'une piste.

## Effets de reproduction de figure Par piste ("perTR")

Chemin: **PATTERN** → **F1** (P.Efct) → \* **F1** (perTR)

\* Il ne sera pas nécessaire d'appuyer sur cette touche si la page d'écran appropriée est déjà sélectionnée.

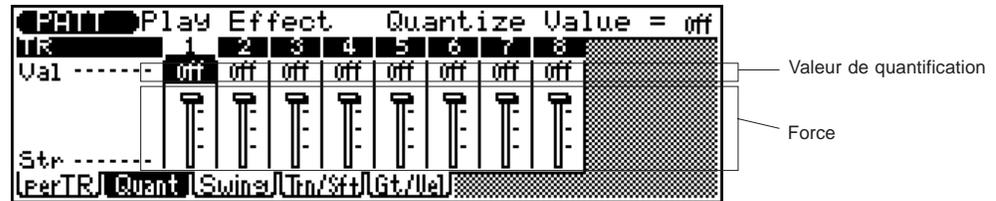


La page d'écran Per Track vous affiche et vous permet de modifier piste par piste tous les paramètres d'effets de reproduction. La page d'écran Per Track comprend tous les paramètres d'effets de reproduction déjà contenus dans les quatre autres pages. Pour plus de détails relatifs à la page d'écran Per Track, reportez-vous à la section correspondante du mode Song (page 89).

# Effets de reproduction de figure Quantification ("Quant")

Chemin: **PATTERN** → **F1** (PEfct) → \* **F2** (Quant)

\* Il ne sera pas nécessaire d'appuyer sur cette touche si la page d'écran appropriée est déjà sélectionnée.



La fonction de quantification (quantize) aligne les notes d'une piste déterminée sur le battement le plus proche spécifié. Pour plus de détails relatifs à la page d'écran de quantification, reportez-vous à la section correspondante du mode Song (page 90).

## ● Valeur de quantification ("Val")

Paramètres: désactivé ("off"), 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64

Paramètre identique au paramètre correspondant du mode Song. (Reportez-vous à la page 90)

## ● Force ("Str")

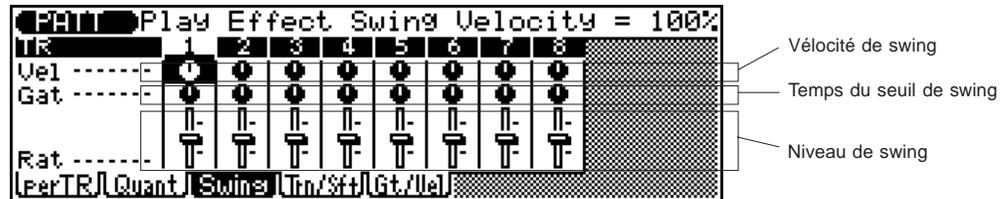
Sélection: 0 à 100 %

Paramètre identique au paramètre correspondant du mode Song. (Reportez-vous à la page 90)

## Effets de reproduction de figure **Swing** ("Swing")

Chemin: **PATTERN** → **F1** (P.Efct) → \* **F3** (Swing)

\* Il ne sera pas nécessaire d'appuyer sur cette touche si la page d'écran appropriée est déjà sélectionnée.



L'effet de swing peut être utilisé seulement lorsque le paramètre de quantification décrit ci-avant dispose d'une valeur autre que "off" (désactivé). Cet effet produira une sensation de swing en décalant le déclenchement des "temps secondaires" en fonction des réglages du paramètre de quantification. Pour plus de détails relatifs à la page d'écran de swing, reportez-vous à la section correspondante du mode Song (page 91).

### ● Vélocité de swing ("Vel")

Sélection: 0 à 200 %

Paramètre identique au paramètre correspondant du mode Song.  
(Reportez-vous à la page 91)

### ● Temps du seuil de swing ("Gat")

Sélection: 0 à 200 %

Paramètre identique au paramètre correspondant du mode Song.  
(Reportez-vous à la page 91)

### ● Niveau de swing ("Rat")

Sélection:

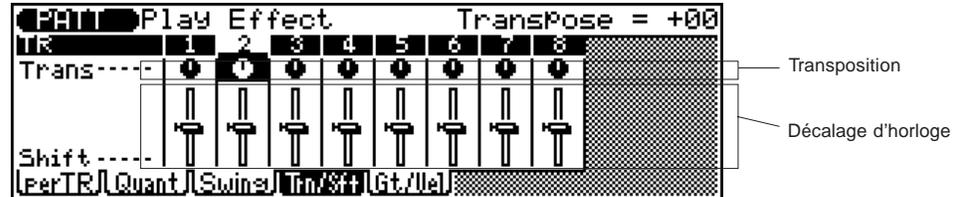
- 50 % (pas de swing) à 75 % (swing maximum) pour des longueurs régulières de note
- 66 % à 83 % pour des longueurs de triolet
- 50 % à 66 % pour des longueurs régulières et de triolet de notes (une croche et un triolet de croches, par exemple)

Paramètre identique au paramètre correspondant du mode Song.  
(Reportez-vous à la page 91)

## Effets de reproduction de figure Transposition/décalage d'horloge ("Trn/Sft")

Chemin: [PATTERN] → [F1] (P.Efct) → \* [F4] (Trn/Sft)

\* Il ne sera pas nécessaire d'appuyer sur cette touche si la page d'écran appropriée est déjà sélectionnée.



### ● Transposition ("Trans")

Sélection: -99 à +99 demi-tons

Paramètre identique au paramètre correspondant du mode Song.  
(Reportez-vous à la page 92)

### ● Décalage d'horloge ("Shift")

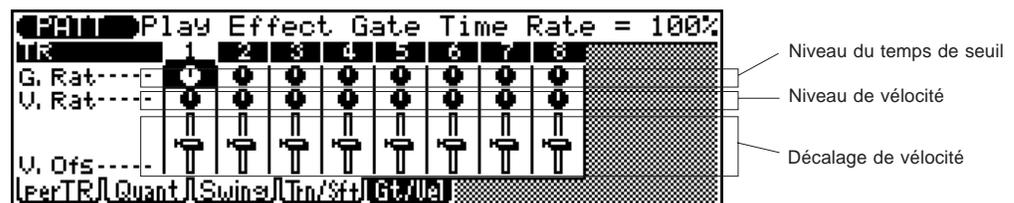
Sélection: -999 - 0 - +999

Paramètre identique au paramètre correspondant du mode Song.  
(Reportez-vous à la page 92)

## Effets de reproduction de figure Temps de seuil/Vélocité ("GT/Vel")

Chemin: [PATTERN] → [F1] (P.Efct) → \* [F5] (GT/Vel)

\* Il ne sera pas nécessaire d'appuyer sur cette touche si la page d'écran appropriée est déjà sélectionnée.



### ● Niveau du temps de seuil ("G.Rat")

Sélection: 0 à 200 %

Paramètre identique au paramètre correspondant du mode Song.  
(Reportez-vous à la page 93)

### ● Niveau de vélocité ("V.Rat")

Sélection: 0 à 200 %

Paramètre identique au paramètre correspondant du mode Song.  
(Reportez-vous à la page 93)

### ● Décalage de vélocité ("V.Ofs")

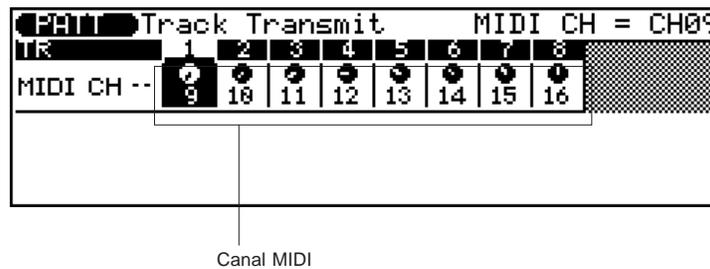
Sélection: -99 à +99

Paramètre identique au paramètre correspondant du mode Song.  
(Reportez-vous à la page 93)

# Autres fonctions de figure

## Figure Canal de transmission de pistes ("Track Transmit")

Chemin: PATTERN → F2 (TxCh)



La page d'écran de canal de transmission de pistes vous permet de déterminer les assignations de sortie de canaux MIDI pour les pistes de la figure sélectionnée. Vous pourrez ainsi jouer les sons d'accompagnement sur des générateurs de son MIDI externes. Il vous suffit d'aligner les réglages des canaux du QS300 sur les canaux appropriés de réception des générateurs de son.

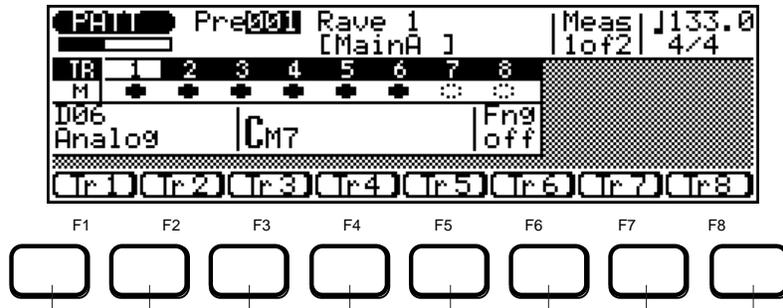
### ● Canal MIDI ("MIDI CH")

Sélection: désactivé ("off"), 1 à 16

Ce paramètre détermine quels canaux MIDI sont assignés aux pistes correspondantes de figures pour la transmission.

# Figure Coupure de piste

Chemin : **PATTERN** → **F5** (TrMut)



Appuyez sur une de ces touches pour couper (ou récupérer) la piste correspondante.

La page d'écran de coupure de piste ("TrMut") vous permet de couper/de récupérer facilement et rapidement les pistes de figures via les touches de fonction ((F1) à (F8)). Appuyez sur la touche appropriée pour couper ou récupérer alternativement la piste de figures correspondante.



# Enregistrement d'accompagnement en temps réel ("Real")

Le mode d'enregistrement d'accompagnement en temps réel vous permet de sélectionner la piste appropriée pour l'enregistrement (d'abord la piste de figures, ensuite la piste d'accords) et d'ensuite entrer les changements de figures/d'accords en temps réel.

Une fois que vous saurez comment sélectionner des styles, sections et comment entrer des accords dans le mode Pattern (page 108), vous n'aurez aucun mal à enregistrer un accompagnement de base en temps réel. Vous pourrez introduire plus tard des changements de tempo au moyen du mode d'édition Edit (page 186).

**Pour effectuer un enregistrement d'accompagnement en temps réel: .....**

## 1. Appelez le mode Song et sélectionnez un morceau vide.

L'enregistrement d'accompagnement peut être effectué uniquement dans un morceau ne contenant pas de données (un morceau vide vous sera indiqué par une rangée d'astérisques dans la zone de nom du morceau). Si pour certaines raisons les 10 morceaux contiennent des données, vous pouvez utiliser l'opération d'effacement de morceau (Clear Song) décrite à la page 160 afin de vider le morceau dans lequel vous souhaitez enregistrer. (Assurez-vous de sauvegarder vos données importantes de morceau avant d'effacer le morceau!)

## 2. Sélectionnez la piste de figures ("Pat") afin d'enregistrer les changements de figures et de sections.

## 3. Définissez le tempo que vous souhaitez pour le morceau.

**1. Sélectionnez un morceau vide.**  
Mettez en évidence le paramètre de morceau et changez la valeur.

**2. Sélectionnez la piste de figures.**  
Mettez en évidence la piste de figures ("Pat").

**3. Définissez le tempo.**  
Mettez en évidence le paramètre de tempo ("Tmp") et changez la valeur.



**4. Sélectionnez une figure.**  
Mettez d'abord en évidence le numéro de figure et déterminez une valeur différente de 000. Sélectionnez ensuite la banque (utilisateur ou préprogrammée). Enfin, sélectionnez le numéro de figure souhaité.

**5. Sélectionnez une section.**  
Mettez en évidence le paramètre de section ("Section") et modifiez la valeur.

## 4. Sélectionnez une figure.

**Pour sélectionner une figure:**

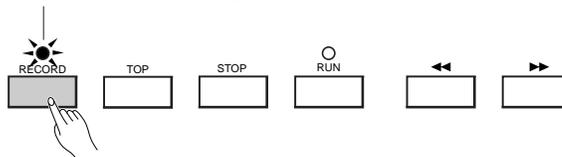
- **Activez la sélection de figure** — en mettant en évidence le numéro de figure et en déterminant une valeur différente de 000 (désactivé).
- **Sélectionnez la banque de figures (utilisateur ou préprogrammée)** — en mettant en évidence le paramètre de banque sous le numéro de figure et en sélectionnant "Usr" pour la banque utilisateur ou "Pre" pour la banque préprogrammée.
- **Sélectionnez le numéro de figure** — en mettant en évidence le numéro de figure et en modifiant la valeur.

La sélection de figure sera automatiquement désactivée par défaut lorsque vous appelez un morceau vide. Il vous faudra donc d'abord activer ce paramètre. Vous pourrez ensuite sélectionner la banque de figures et le numéro de figure.

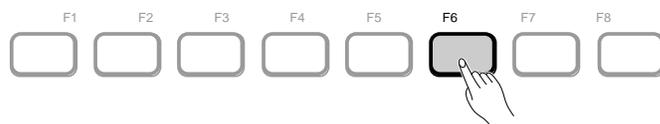
## 5. Sélectionnez une section.

## 6. Appuyez sur la touche d'enregistrement [RECORD] afin d'entrer en mode d'attente d'enregistrement.

Le témoin lumineux d'enregistrement RECORD s'allume.



## 7. Sélectionnez l'enregistrement en temps réel en appuyant sur [F6] (Real).



Appuyez sur [F6] pour activer l'enregistrement en temps réel.

## 8. Appuyez sur [RUN] pour entamer l'enregistrement.

Vous pourrez entendre le métronome (si ce dernier a été correctement réglé; reportez-vous à la page 192) et le QS300 vous jouera deux mesures d'introduction avant d'entamer l'enregistrement. Cette introduction est également indiquée par des chiffres négatifs dans la zone du paramètre de mesure (en haut de l'affichage, près du paramètre de tempo/mesure). Si la mesure de la figure est en 4/4, par exemple, l'introduction sera jouée de la mesure -8 à la mesure -1. L'enregistrement commencera ensuite depuis la mesure 001.

Vu que vous avez sélectionné l'enregistrement de figures (via la piste de figures "Pat"), le curseur se déplacera automatiquement jusqu'au numéro de figure lorsque vous entamerez l'enregistrement. Pour enregistrer les changements de figures et de sections, sélectionnez simplement la figure ou section souhaitée. N'oubliez pas que tous les changements prendront effet à partir du début de la mesure **suivant** leur introduction. De même, ne perdez pas de vue que lorsque vous modifiez des sections, l'introduction sera automatiquement remplacée par Main A, Fill AB par Main B et Fill BA par Main A.

#### 9. Appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement.

Le mode normal de reproduction de morceau (mode d'attente) sera à nouveau automatiquement sélectionné lorsque vous arrêtez l'enregistrement. Le QS300 vous ramènera automatiquement au début (première mesure) du morceau.

#### 10. Appuyez à nouveau sur la touche d'enregistrement [RECORD] (afin d'activer le mode d'attente d'enregistrement) et sélectionnez la piste d'accords ("Chd") afin d'enregistrer les changements d'accords.

**REMARQUE:** Il ne sera pas nécessaire à cette étape de sélectionner le mode d'enregistrement en temps réel (sélectionné à l'étape 7) si vous n'avez pas changé de méthode d'enregistrement.

#### 11. Appuyez sur [RUN] pour entamer l'enregistrement.

Vous pourrez entendre le métronome et le QS300 vous jouera deux mesures d'introduction.

Vu que vous avez sélectionné l'enregistrement d'accords (via la piste d'accords "Chd"), le curseur se déplacera automatiquement jusqu'à la fenêtre d'accords lorsque vous entamerez l'enregistrement. Pour enregistrer les changements d'accords, entrez simplement les accords souhaités (reportez-vous à la page 124).

**CONSEIL:** Les changements d'accords ont généralement lieu sur des divisions de noire. Aussi, essayez d'appuyer sur la touche [ENTER] pour entrer chaque accord soit exactement sur le temps, soit une fraction de section avant le temps sur lequel vous souhaitez que le changement d'accord ait lieu. Vous pouvez enregistrer des changements d'accord syncopés en entrant l'accord une croche ou une double croche avant le temps. (Des changements d'accords syncopés peuvent également être programmés dans le mode d'enregistrement en pas à pas; reportez-vous à la page 124.)

#### 12. Appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement.

Le mode normal de reproduction de morceau (mode d'attente) sera à nouveau automatiquement sélectionné lorsque vous arrêtez l'enregistrement. Le QS300 vous ramènera automatiquement au début (première mesure) du morceau.

#### 13. Appuyez sur [RUN] pour reproduire le morceau et écouter les changements.

**REMARQUE:** Pour des informations relatives à l'édition de données de morceau enregistrées, reportez-vous à la section "Editer des morceaux et des phrases" à la page 124.

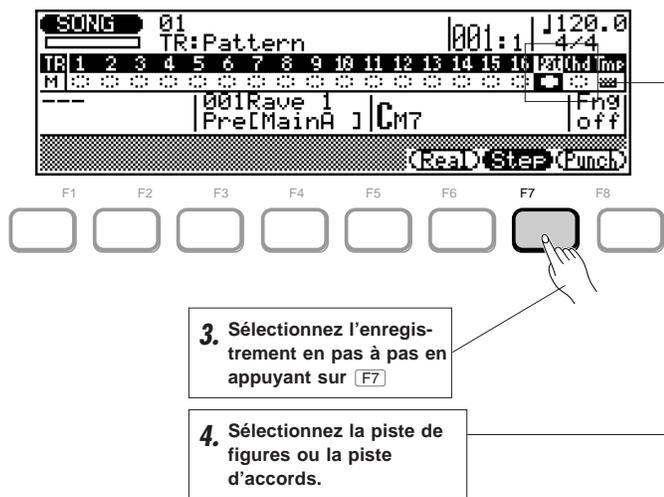
**CONSEIL:** Ne vous en faites pas si vous avez commis quelques erreurs. Le mode d'enregistrement en pas à pas (décrit ci-après) vous permettra généralement de corriger de simples erreurs commises en mode d'enregistrement en temps réel.

# Enregistrement d'accompagnement en pas à pas ("Step")

Le mode d'enregistrement d'accompagnement en pas à pas vous propose deux affichages distincts selon la piste que vous sélectionnez: piste de figures ou d'accords. Vous pouvez depuis chacun de ces affichages entrer ou effacer individuellement des changements de figures et d'accords juste aux emplacements souhaités.

Pour effectuer un enregistrement d'accompagnement en pas à pas: .....

- 1. Appelez le mode Song et sélectionnez un morceau.**  
Sélectionnez un morceau vide si vous souhaitez enregistrer un nouveau morceau en mode d'enregistrement en pas à pas. Si vous souhaitez effectuer des changements ou ajouter des parties, sélectionnez un morceau contenant déjà des données.
- 2. Appuyez sur la touche d'enregistrement (RECORD) afin d'entrer en mode d'attente d'enregistrement.**
- 3. Sélectionnez l'enregistrement en pas à pas en appuyant sur (F7) (Step).**
- 4. Sélectionnez la piste de figures ou la piste d'accords.**



- 5. Appuyez sur (RUN) pour appeler l'affichage d'entrée de figures ou d'entrée d'accords. Vous pouvez ensuite commencer l'enregistrement de données.**  
Pour des détails relatifs à l'entrée des données souhaitées, reportez-vous à la section correspondante ci-après ("Entrée de figures" ou "Entrée d'accords").
- 6. Appuyez sur (STOP) pour arrêter l'enregistrement et quitter l'affichage d'entrée de figures ou d'entrée d'accords.**

Répétez les étapes 2, 4, 5 et 6 ci-avant lorsque vous passez du mode d'entrée de figures au mode d'entrée d'accords.



## ■ Entrée d'accords ("Chord")

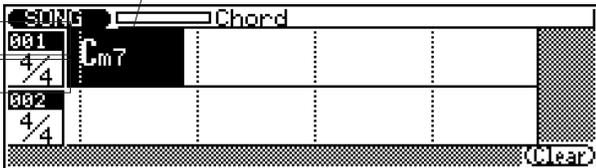
Sélectionnez une mesure.

Sélectionnez un bloc d'accords et entrez un accord.

Entrez la fondamentale ainsi que le type d'accord au moyen des touches spécifiées du clavier. (Reportez-vous à la page 108.)

Vous pouvez également définir une note de basse ainsi qu'un accord de phrase de basse (voyez la section ci-après).

Le mode d'enregistrement en pas à pas ne vous oblige pas à appuyer sur [ENTER] après avoir défini un accord.



Changez la mesure si vous le souhaitez.

Pour effacer les données mises en évidence, appuyez sur [F8].

Les opérations de base (déplacement, sélection de mesures, changement de mesure, effacement de données mises en évidence, etc.) sont entièrement identiques à celles du mode d'entrée de figures décrit ci-avant.

### Pour sélectionner des accords dans la page d'écran

d'entrée d'accords: .....

#### 1. Mettez en évidence le "bloc" d'accords souhaité.

Chaque mesure dans la page d'écran d'entrée d'accords est divisée en blocs de noire. Vous pouvez entrer un accord dans chaque bloc de noire. Mettez en évidence le bloc correspondant au temps sur lequel vous souhaitez que le changement d'accord s'opère. Vous pouvez également entrer des accords syncopés (accords légèrement en avance sur le temps). (Pour des détails, reportez-vous à la section "Accords syncopés" ci-après.)

#### 2. Définissez la fondamentale de l'accord ainsi que le type d'accord en enfonçant les touches spécifiées du clavier.

Pour définir l'accord, suivez la méthode habituelle. La fondamentale de l'accord et le type d'accord seront entrés automatiquement. Il ne sera pas nécessaire dans le cas présent d'appuyer sur [ENTER] en mode d'enregistrement en pas à pas.

### Définir la note de basse d'un accord

Cette fonction vous permet de définir la note de basse (autre que la fondamentale normale) qui sera appliquée à l'accord sélectionné.

Pour définir la note de basse: .....

#### 1. Mettez en évidence le bloc d'accords dans l'affichage.

- Maintenez enfoncée la touche [SHIFT] et appuyez simultanément sur la note souhaitée de l'octave le plus bas du clavier (C1 à B1).

### Définir le type d'accord de phrase de basse (harmonisation)

Cette fonction va plus loin que la fonction de la note de basse décrite ci-dessus. En effet, vous pourrez ici définir le type d'accord sur lequel la figure de basse sera basée.

Pour définir l'accord de la phrase de basse: .....

- Mettez en évidence le bloc d'accords dans l'affichage.
- Maintenez enfoncée la touche [SHIFT] et appuyez simultanément sur la note souhaitée de l'octave le plus bas du clavier (C1 à B1).
- Tout en maintenant toujours enfoncée la touche [SHIFT], sélectionnez un type d'accord en appuyant sur la touche de tonalité appropriée (notées de C2 à E♭4).

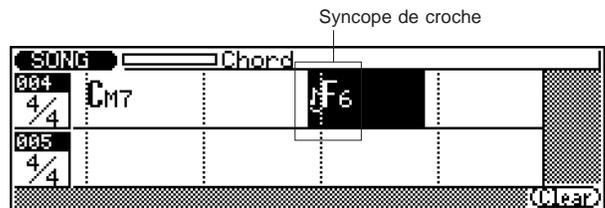
Reportez-vous au tableau des types d'accords à la page 108.

### Accords syncopés

Vous pouvez syncoper les accords entrés et ainsi obtenir des accords "anticipant" un temps fort. Cet effet d'anticipation sera obtenu en avançant le jeu de l'accord d'une croche ou d'une double croche.

Pour entrer un accord syncopé: .....

- Mettez en évidence le bloc d'accords dans l'affichage et entrez un accord en suivant la méthode habituelle.
- Appuyez sur la touche [4] du pavé numérique (syncope de croche) ou [5] (syncope de double croche).



Un symbole de note disposant d'un signe de lien traversant la barre de mesure apparaîtra juste avant le nom de l'accord. Dans l'exemple ci-dessus, l'accord est syncopé d'une croche. L'accord commence donc à sonner une croche avant le troisième temps de la quatrième mesure.

Pour annuler la syncope, assurez-vous que l'accord est mis en évidence et appuyez ensuite à nouveau sur la même touche ([4] ou [5]).

## Mode de phrase (Phrase Mode)

Le mode de phrase vous permet de créer des accompagnements en combinant des "phrases". Une phrase est simplement une "partie" individuelle de figure — exemples: une phrase de batterie, une phrase de basse, une phrase de clavier, etc. — utilisant une voix unique. Le QS300 dispose de 3.093 phrases préprogrammées et de 100 emplacements

de mémoire de l'utilisateur. Ces derniers sont destinés à vos phrases originales. Vous pouvez dans le mode de phrase écouter les phrases préprogrammées, mais également enregistrer vos propres phrases utilisateur. Vous pourrez combiner ces phrases afin de créer des figures complètes en mode Pattern.

### Phrase

— Sélectionner et reproduire des phrases .....	126
— Combiner des phrases (en mode Pattern) .....	127
— Enregistrer des phrases originales .....	129
— Enregistrement de phrase en temps réel ..	129
— Enregistrement de phrase en pas à pas ...	132









#### 4. Définissez la longueur souhaitée de phrase, le tempo et la mesure.

La mesure et la longueur de phrase ne peuvent être modifiées si la phrase contient déjà des données.

#### 5. Sélectionnez une voix.

Sélectionnez la banque de voix et le numéro de voix souhaités.

#### 6. Sélectionnez l'accord de source ("Src Chord").

Définissez la fondamentale et le type de l'accord en utilisant les touches marquées sur le clavier. (Reportez-vous à la page 108.) Vous pouvez également utiliser les fonctions de note de basse et de type d'accord de la phrase de basse (page 124). Le paramètre d'accord de source est très important. En effet, il détermine la manière dont l'harmonie de la phrase sera restructurée lorsque vous utiliserez cette phrase dans une figure à l'aide des fonctions d'accompagnement automatique.

**REMARQUE:** Le type d'accord "--" ne peut être défini comme accord de source.

Vous pouvez également effectuer des changements aux paramètres de redéclenchement et de type. Pour des détails, reportez-vous à la section suivant l'étape 10 ci-après.

#### 7. Appuyez sur **[RUN]** pour entamer l'enregistrement.

Vous pourrez entendre le métronome (si ce dernier a été correctement réglé; reportez-vous à la page 192) et le QS300 vous jouera deux mesures d'introduction avant d'entamer l'enregistrement. Cette introduction est également indiquée par des chiffres négatifs dans la zone du paramètre de mesure (en haut de l'affichage, près du paramètre de tempo/mesure). Si la mesure de la figure est en 4/4, par exemple, l'introduction sera jouée de la mesure -8 à la mesure -1. L'enregistrement commencera ensuite depuis la mesure 001.

Jouez la partie souhaitée sur le clavier. La phrase sera automatiquement répétée ("en boucle") de manière indéfinie et l'enregistrement sera poursuivi au fil de la boucle, vous permettant de construire l'enregistrement note par note. Vous pouvez également enregistrer d'autres données de commande – telles que les données de la molette PITCH, de la pédale de soutien, de la molette MODULATION, ainsi que d'autres encore – relatives à la phrase.

**CONSEIL:** Vu que la phrase enregistrée sera réharmonisée à l'aide de l'accompagnement automatique, il vous suffira de suivre quelques simples règles élémentaires lorsque vous enregistrez pour obtenir des résultats optimaux:

- **Faites preuve de simplicité.** Des passages complexes pourraient ne pas être musicalement adaptés à une réharmonisation. En règle générale, choisissez d'abord la fondamentale, la tierce, la quinte et la septième majeure.
- **Ne quittez pas le domaine rythmique.** Évitez en général les lignes mélodiques (pour la même raison que celle invoquée ci-dessus).
- **Ne quittez pas la structure harmonique de l'accord de source.** Ainsi, par exemple, ne jouez pas une tierce mineure lorsque vous avez défini un accord majeur comme accord de source.

#### 8. Vous pouvez si nécessaire effacer des erreurs en utilisant la touche **[SHIFT]**.

Pour effacer toute erreur ou note que vous ne souhaitez pas garder dans la phrase, maintenez simplement enfoncée la touche **[SHIFT]** et jouez simultanément la note à effacer. Toutes les notes correspondantes jouées dans la phrase lorsque la touche **[SHIFT]** et la note sont maintenues enfoncées seront effacées.

**CONSEIL:** N'oubliez pas que le mode d'édition de phrase vous offre des commandes d'édition de phrase plus complètes. (Reportez-vous à la page 179.)

Cette fonction peut également être utilisée lorsque la phrase est répétée en boucle. Vous pouvez en fait alterner: entrez de nouvelles notes et effacez d'anciennes notes durant la reproduction de la phrase.

#### 9. Appuyez sur **[STOP]** pour arrêter l'enregistrement.

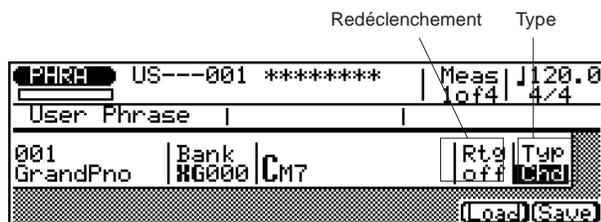
Le mode normal de reproduction de phrase sera à nouveau automatiquement sélectionné lorsque vous arrêtez l'enregistrement.

#### 10. Donnez un nom à votre nouvelle phrase et sauvegardez-la sur disquette.

Donnez un nom à la phrase que vous venez de créer grâce à l'opération de nom de phrase ("Phrase Name"; reportez-vous à la page 177). Vous pouvez appuyer sur **[F8]** (**Save**) depuis l'affichage de reproduction de phrase afin d'appeler directement l'opération de sauvegarde ("Save"; reportez-vous à la page 137), ou encore effectuer la même opération depuis le mode Disk (reportez-vous à la page 195).

## ■ Paramètres de redéclenchement et de type

Ces deux paramètres sont enregistrés avec les données de phrase. Ils déterminent la manière dont la phrase répond aux changements d'accords lorsque la fonction d'accompagnement automatique est activée.



### ● Redéclenchement ("Rtg")

Paramètres: activé ("on"), désactivé ("off")

Lorsque le paramètre "off" est sélectionné, toute note jouée lorsqu'un changement d'accord a lieu sera immédiatement coupée. Lorsque le paramètre "on" est sélectionné, la reproduction des notes jouées lors d'un changement d'accord continuera jusqu'à ce que leur longueur de note spécifique soit atteinte. De plus, l'harmonie de ces notes sera modifiée de manière à correspondre au nouvel accord. [Le paramètre de redéclenchement n'est pas disponible lorsque le type "Dr" (batterie) est sélectionné dans le paramètre de type ("Typ") ci-dessous.]

### ● Type ("Typ")

Paramètres: "Mel" (mélodie), "Chd" (accord), "Bas" (basse), "Dr" (batterie)

Ce paramètre détermine la manière dont la phrase sera harmonisée pour correspondre aux accords définis: "Mel" produit une harmonisation adaptée à des phrases de mélodie ou d'une seule ligne, "Chd" produit une harmonisation adaptée aux accords, "Bas" produit une harmonisation de type "ligne de basse" et "Dr" ne produit pas d'harmonisation – cela afin d'éviter que les instruments de la piste de batterie ne changent soudainement lors d'un changement d'accord.

# Enregistrement de phrase en pas à pas

Le mode d'enregistrement en pas à pas vous permet d'entrer des données note par note, vous garantissant ainsi un contrôle précis de la synchronisation, de la longueur et du volume de chaque note. Vous pourrez grâce à ce mode d'enregistrement en pas à pas enregistrer des phrases entières ou encore peaufiner et compléter des phrases déjà enregistrées.

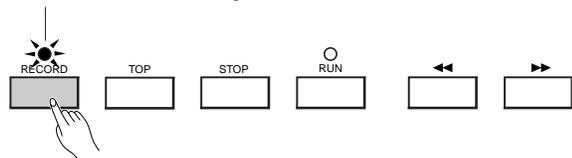
Pour utiliser l'enregistrement de phrase en pas à pas: .....

## 1. Sélectionnez une phrase utilisateur.

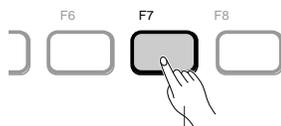
Vous pouvez sélectionner soit une phrase vide (si vous souhaitez partir de zéro), soit une phrase existante que vous désirez compléter ou modifier. Notez que seules les phrases utilisateur peuvent être sélectionnées pour l'enregistrement.

## 2. Appuyez sur [RECORD] pour activer le mode d'attente d'enregistrement.

Le témoin lumineux d'enregistrement RECORD s'allume.



L'affichage reproduit ci-dessous (ou un affichage semblable) apparaîtra.



3. Appuyez sur [F7] pour activer l'enregistrement en pas à pas.

4. Définissez la longueur souhaitée de phrase, le tempo et la mesure.

- Longueur de phrase: 1 à 8
- Tempo: 25,0 à 300,0
- Mesure: 1/16 à 16/16, 1/8 à 16/8, 1/4 à 8/4



5. Sélectionnez une banque de voix et un numéro de voix.

6. Sélectionnez l'accord de source.

## 3. Sélectionnez l'enregistrement en pas à pas en appuyant sur [F7] (Step).

## 4. Définissez la longueur souhaitée de phrase et la mesure.

La mesure et la longueur de phrase ne peuvent être modifiées si la phrase contient déjà des données.

## 5. Sélectionnez une voix.

Sélectionnez la banque de voix et le numéro de voix souhaités.

## 6. Sélectionnez l'accord de source ("Src Chord").

Définissez la fondamentale et le type de l'accord en utilisant les touches marquées sur le clavier. (Reportez-vous à la page 108.) Vous pouvez également utiliser les fonctions de note de basse et de type d'accord de la phrase de basse (page 124).

Le paramètre d'accord de source est très important. En effet, il détermine la manière dont l'harmonie de la phrase sera restructurée lorsque vous utiliserez cette phrase dans une figure à l'aide des fonctions d'accompagnement automatique.

**REMARQUE:** Le type d'accord "---" ne peut être défini comme accord de source.

## 7. Appuyez sur [RUN] pour entamer l'enregistrement.

**Mesure/temps/impulsion d'horloge**

Mesure: 1/16 à 16/16, 1/8 à 16/8 et 1/4 à 8/4

**Représentation graphique du clavier**

Curseur de note

**Ligne d'entrée de notes (une mesure)**

**Longueur de note:** 1 à 999 impulsions. Les symboles graphiques correspondent à la notation des valeurs de notes.

Utilisez les touches [F5] et [F6] pour modifier la plage d'octaves du clavier.

**Octave:** -3 à +3

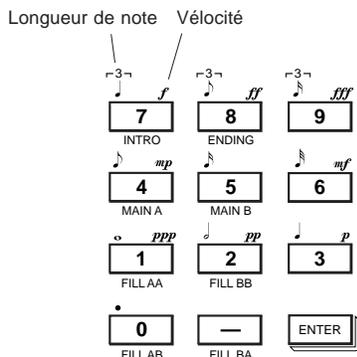
**Vélocité:** 0 à 127, clavier "kbd". Ce dernier paramètre correspond à la vélocité depuis le clavier. Les symboles graphiques correspondent aux valeurs dynamiques.

**Temps de seuil:** staccato ("stac"), normal ("norm") et legato ("slur")

## 8. Définissez les paramètres de note souhaités: longueur de note, vitesse et seuil.

Mettez en évidence le paramètre souhaité et changez la valeur.

Vous pouvez entrer les valeurs souhaitées des paramètres de longueur de note et de vitesse facilement et rapidement via le pavé numérique. Les valeurs de note ainsi que les indications de dynamique sont imprimées juste au-dessus des touches:



Mettez simplement en évidence le paramètre de longueur de note ou de vitesse et appuyez sur la touche appropriée. La touche "pointée" (0) vous servira à ajouter un ou plusieurs points à la longueur de note sélectionnée.

Pour entrer des valeurs intermédiaires, utilisez les touches [DEC]/[INC], la commande rotative, ou encore entrez directement la valeur en maintenant enfoncée la touche [SHIFT] et en utilisant simultanément le pavé numérique.

## 9. Entrez une note en la jouant depuis le clavier.

Une fois que vous avez défini les paramètres de note ci-avant, vous pouvez entrer la note en enfonçant simplement la touche appropriée sur le clavier. Un symbole de note apparaîtra sur la ligne d'entrée de notes et le curseur de note avancera jusqu'au prochain emplacement de note. Le symbole de note apparaîtra toujours sous forme d'une noire, quelle que soit la note entrée (les accords seront également représentés par le symbole de noire).

Les touches [F5] et [F6] (Oct ▼/▲) vous permettent de modifier le réglage d'octaves des notes entrées via le clavier.

Pour entrer des accords, il vous suffit de replacer le curseur de note sur une note et d'entrer une note de hauteur différente au même emplacement (cette opération pourra être répétée autant de fois que vous le souhaitez). Pour des détails relatifs au déplacement du curseur de note, reportez-vous à la section "Comment se déplacer dans l'affichage de notes" ci-après.

## 10. Terminez l'enregistrement dans le reste de la phrase.

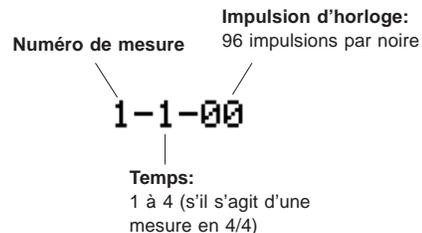
Répétez les étapes 8 et 9 jusqu'à ce que la phrase sélectionnée soit complète. Appuyez ensuite sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement.

### NOTE:

- Vous ne pourrez écouter les résultats de l'enregistrement en pas à pas qu'en appuyant sur [STOP] (pour retourner à l'affichage principal de phrase) et en appuyant ensuite sur [RUN]. De même, si vous souhaitez utiliser toute opération de phrase, il vous faudra d'abord appuyer sur [STOP].
- Pour des informations relatives à l'édition de données de morceau enregistrées, reportez-vous à la section "Edition de morceaux et de phrases" à la page 179.

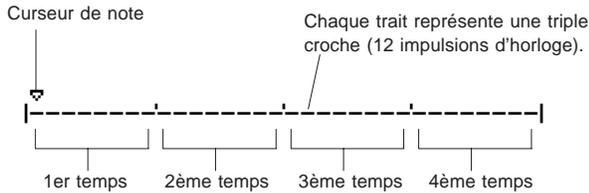
## ■ Affichage de mesure/temps/impulsion d'horloge

La zone de mesure ("Meas") de l'affichage du mode d'enregistrement en pas à pas vous montre la position du curseur de note dans les mesures, battements de noire et impulsions d'horloge (une noire comprend 96 impulsions d'horloge). Si lors d'un enregistrement vous ne savez pas exactement quelle mesure vous voyez dans l'affichage de notes, vérifiez l'affichage de mesure/temps/impulsion d'horloge.

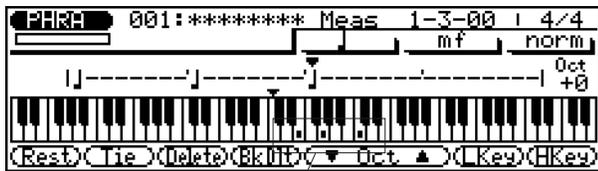


## ■ Affichages de notes et de clavier

L'affichage de notes vous permet de visualiser simultanément jusqu'à 4 noires de données (une seule mesure en 4/4). Si la mesure sélectionnée vous donne plus de 4 noires par mesure, l'affichage défilera pour vous montrer les notes supplémentaires.



L'affichage de clavier vous permet de visualiser la hauteur de la note (ou des notes) à l'emplacement du curseur de note sélectionné. Dans l'exemple d'affichage ci-dessous, le clavier vous affiche qu'un accord (do majeur) composé de trois notes occupe l'emplacement du curseur de note sélectionné.



Ces points indiquent les hauteurs de notes qui ont été enregistrées (à l'emplacement sélectionné).

### Comment se déplacer dans l'affichage de notes

**Pour avancer ou reculer le curseur de note sur la ligne d'entrée de notes:** .....

1. Mettez en évidence le curseur de note.
2. Utilisez les touches de curseur ◀/▶.

Ou:

Si tout autre paramètre est mis en évidence, utilisez les touches ◀◀/▶▶.

**Pour vous déplacer vers une autre mesure:** .....

1. Mettez en évidence le paramètre de mesure/temps.
2. Utilisez les touches [DEC]/[INC], la commande rotative, ou encore entrez directement le numéro de mesure via le pavé numérique.

Vous pourrez en fait entendre la note ou l'accord approprié lorsque le curseur de note est déplacé vers un symbole de note. Lorsque vous déplacez le curseur de note au-delà de la fin de l'affichage de notes, la mesure suivante apparaîtra. Si vous passez la dernière mesure de la phrase, la première mesure de la phrase apparaîtra.

## ■ Touches de fonction du mode d'enregistrement en pas à pas

Les touches de fonction juste en dessous de l'affichage vous permettent d'effectuer une série d'opérations pratiques en mode d'enregistrement en pas à pas.



### Silence ("Rest")

Permet d'entrer un silence d'une longueur identique à celle de la note sélectionnée.

### Lien ("Tie")

Allonge la note sélectionnée en la "liant" à une autre note de même longueur et de hauteur identique.

### Effacement ("Delete")

Efface la note ou l'accord sélectionné au curseur de note.

### Effacement arrière ("BkDelt")

Permet de reculer (de la longueur de note sélectionnée) et d'effacer la note ou l'accord correspondant.

### Octave ("▼ Oct ▲")

Augmente ou diminue la hauteur par octave (± 3 octaves).

### Clavier supérieur ("HKey")

Affiche la partie la plus haute du clavier. Appuyer à nouveau sur cette touche retournera à l'affichage normal "centré" de clavier.

### Clavier inférieur ("LKey")

Affiche la partie la plus basse du clavier. Appuyer à nouveau sur cette touche retournera à l'affichage normal "centré" de clavier.



# Opérations directes de chargement et de sauvegarde

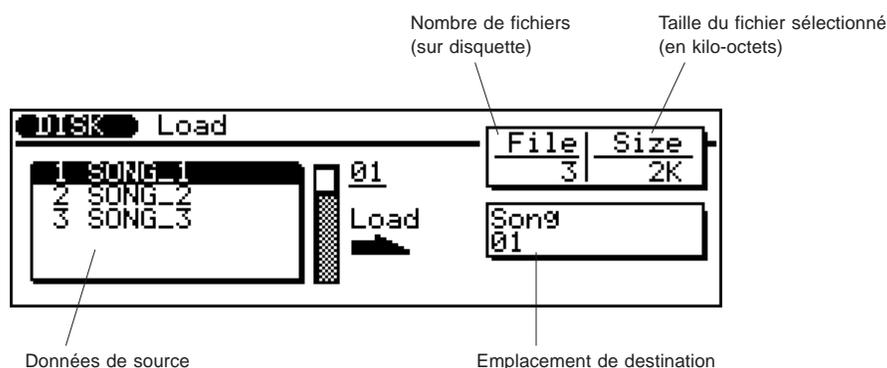
Il est également possible de charger et de sauvegarder des morceaux directement depuis les modes Song, Pattern, ou Phrase sans devoir entrer en mode de disquette (Disk). Les opérations de chargement et de sauvegarde sont présentes dans l'affichage principal de chaque mode. Vous pouvez appeler ces opérations en appuyant respectivement sur **F7** et **F8**. Le type de données chargées ou sauvegardées correspondra au mode sélectionné.

Mode	Données sauvegardées ou chargées
<b>SONG</b>	Morceaux uniques (01 à 10). Lors de la sauvegarde, vous pouvez déterminer le numéro de morceau à sauvegarder ainsi que le nom de fichier sous lequel ce morceau sera sauvegardé sur disquette. Lors du chargement, vous définirez le fichier de morceau à charger ainsi que le numéro de morceau vers lequel ce fichier doit être chargé.

<b>PATTERN</b>	Styles uniques (001 à 100). Lors de la sauvegarde, vous pouvez déterminer le numéro de style à sauvegarder ainsi que le nom de fichier sous lequel ce style sera sauvegardé sur disquette. Lors du chargement, vous définirez le fichier de style à charger ainsi que le numéro de style vers lequel ce fichier doit être chargé.
<b>PHRASE</b>	Phrases uniques de l'utilisateur (001 à 100). Lors de la sauvegarde, vous pouvez déterminer le numéro de phrase à sauvegarder ainsi que le nom de fichier sous lequel cette phrase sera sauvegardée sur disquette. Lors du chargement, vous définirez le fichier de phrase à charger ainsi que le numéro de phrase vers lequel ce fichier doit être chargé.

## Mode de disquette Opération de chargement ("Load")

Chemin: **SONG** / **PATTERN** / **PHRASE** → **F7** (Load)



Pour charger les données souhaitées: .....

1. Entrez dans le mode approprié — Song, Pattern ou Phrase — en appuyant sur la touche de mode MODE correspondante.
2. Appuyez sur **F7** pour appeler l'opération de chargement ("Load").
3. Sélectionnez les données que vous souhaitez charger. Vous pourrez effectuer cette opération en mettant en évidence le numéro/titre souhaité dans la boîte gauche (données de source) ou en sélectionnant directement le numéro des données.
4. Sélectionnez l'emplacement de destination (boîte droite). Mettez en évidence l'emplacement de destination et changez le numéro de destination à l'aide des commandes d'entrée des données.

5. Appuyez sur **ENTER**.

Si l'emplacement de destination contient déjà des données, le message "Delete Old Data?" apparaîtra sur l'affichage, vous demandant si vous souhaitez effacer les données déjà contenues dans l'emplacement.

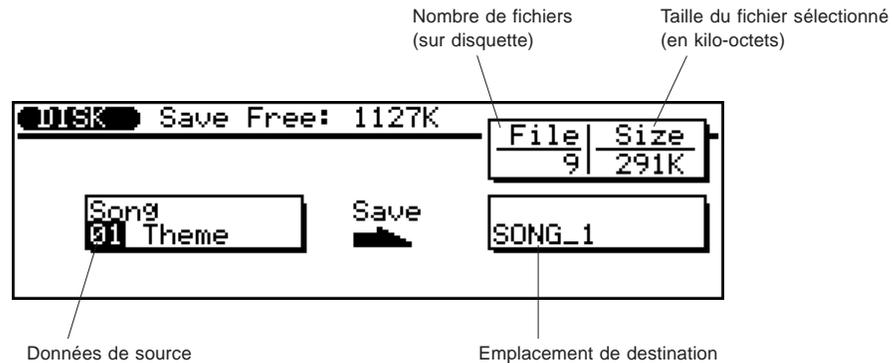
Répondez à l'interrogation en appuyant sur la touche **INC** pour continuer l'opération de chargement ou en appuyant sur la touche **DEC** pour annuler l'opération.

Après avoir terminé l'opération, appuyez sur **EXIT** pour retourner à l'affichage du mode précédent, ou appuyez sur une des touches **MODE**.

**REMARQUE:** La touche de sortie **EXIT** vous permet de quitter l'affichage de chargement à tout moment, sauf lorsque l'opération de chargement est en cours.

## Mode de disquette Opération de sauvegarde ("Save")

Chemin: **SONG** / **PATTERN** / **PHRASE** → **F8** (Save)



Pour sauvegarder les données souhaitées: .....

1. Entrez dans le mode approprié — Song, Pattern ou Phrase — en appuyant sur la touche de mode MODE correspondante.
2. Appuyez sur **F8** pour appeler l'opération de sauvegarde ("Save").
3. Sélectionnez les données que vous souhaitez sauvegarder. Vous pourrez effectuer cette opération en mettant en évidence le numéro/titre souhaité dans la boîte gauche (données de source) ou en sélectionnant directement le numéro des données.
4. Entrez un nom de fichier si nécessaire. La page directe d'opération de nom (reproduite ci-dessous) sera automatiquement appelée lorsque l'emplacement de destination est mis en évidence. (Pour des instructions relatives à l'entrée de noms, reportez-vous à la page 197.)

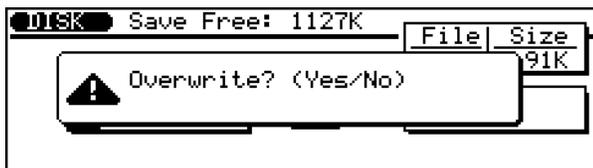
5. Appuyez sur **ENTER**.

Si l'emplacement de destination contient déjà des données, le message "Overwrite?" apparaîtra sur l'affichage, vous demandant si vous souhaitez écraser les données déjà contenues dans l'emplacement.

Répondez à l'interrogation en appuyant sur la touche **INC** pour continuer l'opération de sauvegarde ou en appuyant sur la touche **DEC** pour annuler l'opération.

Après avoir terminé l'opération, appuyez sur **EXIT** pour retourner à l'affichage du mode précédent, ou appuyez sur une des touches **MODE**.

**REMARQUE:** La touche de sortie **EXIT** vous permet de quitter l'affichage de sauvegarde à tout moment, sauf lorsque l'opération de sauvegarde est en cours.





## Opérations de morceau (Song Jobs)

Le mode de morceau Song comprend 24 “jobs” (ou opérations) différents vous permettant d’effectuer une série de fonctions importantes et utiles.

**ATTENTION:** Ne perdez pas de vue que les opérations de morceau – contrairement aux effets de reproduction décrits à la page 89 – altèrent les données du morceau de façon permanente. Ainsi, par exemple, l’effet de reproduction de quantification ne fait que modifier la quantification durant la reproduction et n’affecte aucunement les données. L’opération de morceau de quantification, en revanche, modifie les données de manière permanente.

### Opérations de morceau

00: Opération d’annulation/restauration (“Undo/Redo”) ..... 140	12: Réduction (“Thin Out”) ..... 153
01: Quantification (“Quantize”) ... 141	13: Création de mesure (“Create Measure”) ..... 154
02: Modification de vitesse (“Modify Velocity”) ..... 143	14: Effacement de mesure (“Delete Measure”) ..... 155
03: Modification du temps de seuil (“Modify Gate Time”) .... 144	15: Copie de piste (“Copy Track”) ..... 156
04: Crescendo (“Crescendo”) ..... 145	16: Mélange de piste (“Mix Track”) ..... 157
05: Transposition (“Transpose”) .... 146	17: Effacement de piste (“Clear Track”) ..... 158
06: Transposition de note (“Shift Note”) ..... 147	18: Expansion d’accompagnement (“Expand Backing”) ..... 158
07: Décalage d’horloge (“Shift Clock”) ..... 148	19: Initialisation des effets de reproduction (“Init Play Effect”) ..... 159
08: Tri d’accords (“Chord Sort”) ..... 149	20: Normalisation des effets (“Normalize Effect”) ..... 159
09: Copie d’événement (“Copy Event”) ..... 150	21: Copie de morceau (“Copy Song”) ..... 160
10: Effacement d’événement (“Erase Event”) ..... 151	22: Effacement de morceau (“Clear Song”) ..... 160
11: Extraction d’événement (“Extract Event”) ..... 152	23: Nom de morceau (“Song Name”) ..... 161

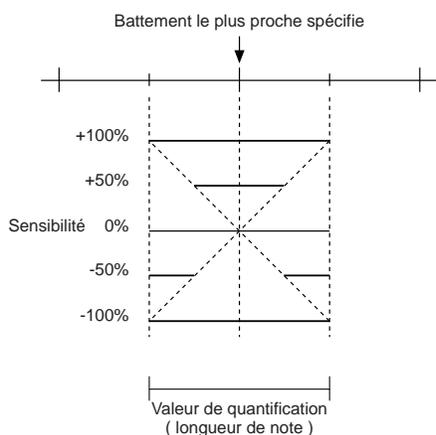




## ● Sensibilité (“Sens.”)

Sélection: -100 à 0 à +100 %

Ce paramètre détermine la portion de notes à laquelle l’effet de quantification sera appliqué. Un paramètre de 0 % n’entraînera aucun effet de quantification. Un paramètre de **-100 %** ou de **+100 %** entraînera la quantification de toutes les notes. Le graphique ci-après vous donnera une idée de la manière dont certains autres paramètres déterminent la portée de quantification. Les lignes en gras dans le graphique de sensibilité représentent la portion de notes à laquelle l’effet de quantification sera appliqué. Ainsi, à un paramètre de **+50 %**, par exemple, seules les notes se trouvant dans une zone plus proche qu’à mi-chemin de la portée de quantification de la note adjacente seront quantifiées. Les notes se trouvant en dehors de cette zone ainsi que des portées de quantification des notes adjacentes resteront non quantifiées.



## ● Niveau de swing (“Swing Rate”)

Sélection:

- 50 % (pas de swing) à 75 % (effet de swing maximum) pour des longueurs régulières de note
- 66 % à 83 % pour des longueurs de triolet
- 50 % à 66 % pour des longueurs régulières et de triolet de notes (une croche et un triolet de croches, par exemple)

Ce paramètre détermine la force de l’effet de swing, ou la mesure dans laquelle le déclenchement des notes affectées sera décalé. Cet effet produit une impression de swing en décalant le déclenchement des “temps secondaires” en fonction des réglages du paramètre de quantification. Ainsi, par exemple, si la valeur de quantification définie correspond à la croche, ce paramètre créera un effet de swing en décalant vers l’avant les second, quatrième, sixième et huitième battements de chaque mesure. Si la valeur de quantification définie correspond à une longueur de triolet, la dernière note de chaque triolet sera décalée. Enfin, si la valeur de quantification correspond à une longueur de note composée (une croche et un triolet de croches, par exemple), les temps secondaires de nombre pair seront décalés.

## ● Temps de seuil (“Gate Time”)

Sélection: 0 à 200 %

Ce paramètre détermine la manière dont l’effet de swing affecte la durée des notes. Ce paramètre détermine le rapport entre les valeurs de temps de seuil plus courtes et plus longues. Un paramètre de 100 % n’affectera pas la relation originale entre les notes, des valeurs inférieures produiront un temps de seuil plus court, des valeurs supérieures un temps de seuil plus long.

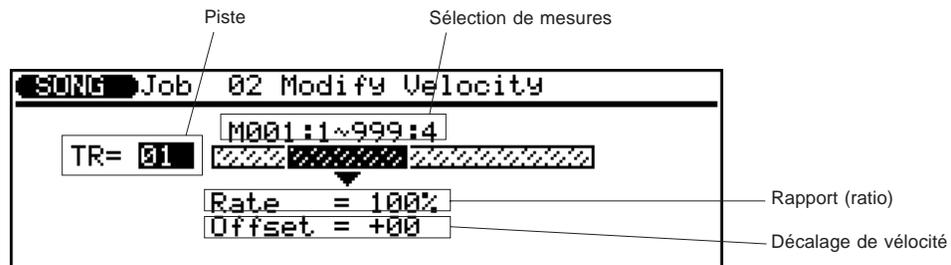
## ● Vitesse (“Velocity”)

Sélection: 0 à 200 %

Ce paramètre détermine la manière dont l’effet de swing affecte la vitesse des notes. Ce paramètre détermine le rapport entre les valeurs de vitesse inférieures et supérieures. Un paramètre de 100 % n’affectera pas la relation originale entre les notes, des valeurs inférieures produiront une plage dynamique plus étroite, des valeurs supérieures une plage dynamique plus étendue.

Appuyez sur **[ENTER]** pour exécuter l’opération de quantification. Le message “Completed” (opération terminée) s’affichera brièvement une fois l’opération terminée.

## 02: Modification de vitesse ("Modify Velocity")



Cette opération augmente ou diminue les valeurs de vitesse de toutes les notes comprises dans l'ensemble de mesures déterminé de la piste définie.

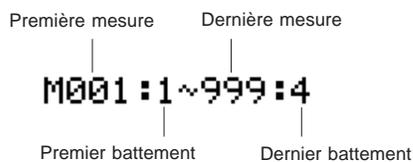
### ● Piste ("TR")

Sélection: 01 à 16

Ce paramètre détermine la piste affectée par l'opération de modification de vitesse.

### ● Sélection de mesures

Le paramètre de sélection de mesures est en fait composé de quatre paramètres indépendants (comme le diagramme ci-dessous l'illustre). Ces paramètres déterminent la portion des données de reproduction qui doit être affectée.



### ● Rapport ("Rate")

Sélection: 0 à 200 %

Ce paramètre détermine le rapport (ratio) entre les valeurs de vitesse inférieures et supérieures. Un paramètre de **100 %** n'affectera pas la relation originale entre les notes, des valeurs inférieures produiront une plage dynamique plus étroite, des valeurs supérieures une plage dynamique plus étendue.

### ● Décalage de vitesse ("Offset")

Sélection: -99 à 0 à +99

Ce paramètre détermine l'importance du changement de vitesse. Des paramètres négatifs réduiront la vitesse, des paramètres positifs l'augmenteront.

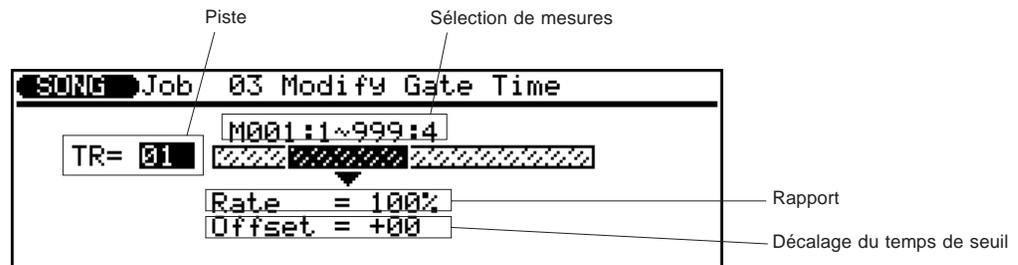
**REMARQUE:** Les paramètres de rapport ("Rate") et de décalage de vitesse ("Offset") changeront la vitesse selon la formule suivante :

**Nouvelle vitesse = vitesse originale x rapport/100 + décalage**  
(Si la portion droite de l'équation est inférieure à 0, alors la nouvelle vitesse sera de 1.)

Appuyez sur **ENTER** pour exécuter l'opération de modification de vitesse. Le message "Completed" (opération terminée) s'affichera brièvement une fois l'opération terminée.

**CONSEIL:** L'opération de modification de vitesse vous sera très utile pour "adoucir" le son d'une partie disposant d'une trop grande variation entre les notes les plus douces et les plus fortes ou, inversement, pour rajouter du punch à des parties de son banal. Essayez les paramètres afin de vous donner une idée des possibilités qu'ils offrent et de leur trouver un emploi.

# 03: Modification du temps de seuil ("Modify Gate Time")



Cette opération augmente ou diminue les temps (durée) de seuil de toutes les notes comprises dans l'ensemble de mesures déterminé de la piste définie.

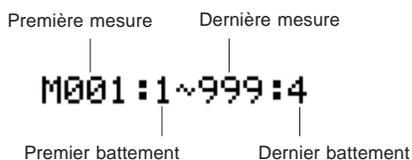
## ● Piste ("TR")

Sélection: 01 à 16

Ce paramètre détermine la piste affectée par l'opération de modification de temps de seuil.

## ● Sélection de mesures

Le paramètre de sélection de mesures est en fait composé de quatre paramètres indépendants (comme le diagramme ci-après l'illustre). Ces paramètres déterminent la portion des données de reproduction qui doit être affectée.



## ● Rapport ("Rate")

Sélection: 0 à 200 %

Ce paramètre détermine le rapport entre les valeurs de temps de seuil inférieures et supérieures. Un paramètre de 100 % n'affectera pas la relation originale entre les notes, des valeurs inférieures produiront une plage de temps de seuil plus étroite, des valeurs supérieures une plage de temps de seuil plus étendue.

## ● Décalage du temps de seuil ("Offset")

Sélection: -99 à 0 à +99

Ce paramètre détermine l'importance du changement de temps de seuil. Des paramètres négatifs réduiront le temps de seuil, des paramètres positifs l'augmenteront.

**REMARQUE:** Les paramètres de rapport ("Rate") et de décalage ("Offset") changeront le temps de seuil (durée de note) selon la formule suivante :

$$\text{Nouveau temps de seuil} = \text{temps de seuil original} \times \text{rapport}/100 + \text{décalage}$$

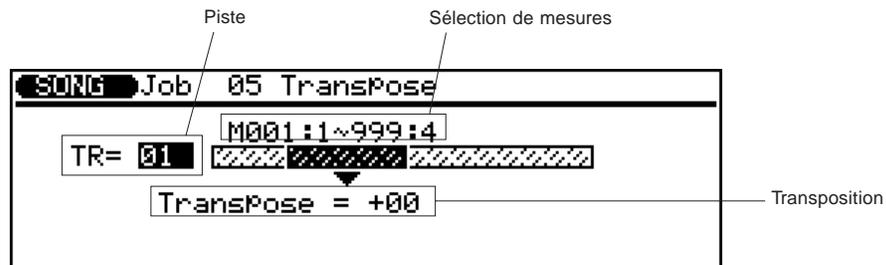
(Si la portion droite de l'équation est inférieure à 0, alors le nouveau temps de seuil sera de 1.)

Appuyez sur **ENTER** pour exécuter l'opération de modification de temps de seuil. Le message "Completed" (opération terminée) s'affichera brièvement une fois l'opération terminée.

**CONSEIL:** L'opération de modification du temps de seuil vous permettra de créer selon vos besoins un effet de staccato ou de legato plus marqué. Essayez les paramètres afin de vous donner une idée des possibilités qu'ils offrent et de leur trouver un emploi.



# 05: Transposition ("Transpose")



Cette opération vous permet de transposer dans une partie spécifiée toutes les notes vers le haut ou vers le bas et du nombre spécifié de demi-tons.

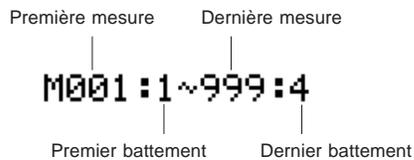
## ● Piste ("TR")

Sélection: 01 à 16, "Chd" (piste d'accords)

Ce paramètre détermine la piste affectée par l'opération de transposition: pistes du séquenceur 1 à 16 ou piste d'accords d'accompagnement ("Chd").

## ● Sélection de mesures

Le paramètre de sélection de mesures est en fait composé de quatre paramètres indépendants (comme le diagramme ci-après l'illustre). Ces paramètres déterminent la portion des données de reproduction qui doit être affectée.



## ● Transposition ("Transpose")

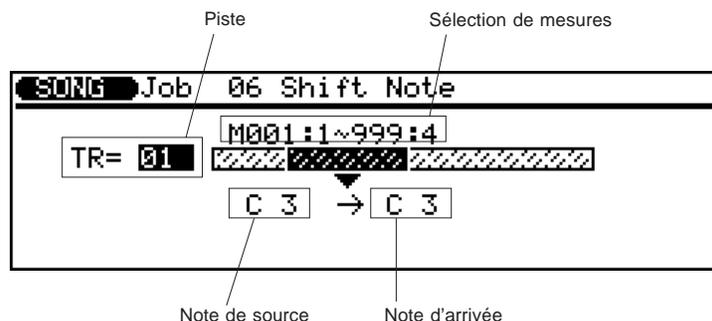
Sélection: -99 à +99 demi-tons

Ce paramètre détermine la transposition de hauteur (vers le haut ou vers le bas) par incréments de demi-ton des données spécifiées.

Appuyez sur **ENTER** pour exécuter l'opération de transposition. Le message "Completed" (opération terminée) s'affichera brièvement une fois l'opération terminée.

**CONSEIL:** Vous pouvez bien sûr si nécessaire transposer toutes les parties et ainsi changer le ton du morceau entier. Toutefois, l'opération de transposition est plus adaptée au changement de hauteur d'une section d'une piste unique. Ce type de transposition vous permettra de produire des variations de ton dans un morceau, ou encore de créer des harmonies avec une autre piste.

## 06: Transposition de note ("Shift Note")



Cette opération vous permet de modifier la hauteur de toutes les notes spécifiées comprises dans l'ensemble de mesures déterminé de la piste définie.

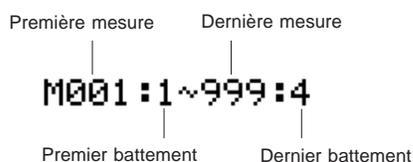
### ● Piste ("TR")

Sélection: 01 à 16

Ce paramètre détermine la piste affectée par l'opération de transposition de note.

### ● Sélection de mesures

Le paramètre de sélection de mesures est en fait composé de quatre paramètres indépendants (comme le diagramme ci-après l'illustre). Ces paramètres déterminent la portion des données de reproduction qui doit être affectée.



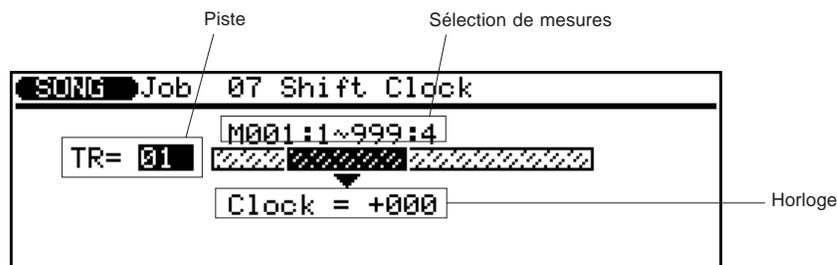
### ● Note de source / note d'arrivée

Sélection: C-2 à G8

Le paramètre de note de source détermine quelles notes dans l'ensemble de mesures déterminé seront transposées. Le paramètre de note d'arrivée détermine sur quelle note cette transposition s'effectuera. Vous pouvez entrer directement les notes depuis le clavier (lorsque le paramètre est mis en évidence) ou à l'aide des commandes du panneau avant.

Appuyez sur **[ENTER]** pour exécuter l'opération de transposition de note. Le message "Completed" (opération terminée) s'affichera brièvement une fois l'opération terminée.

# 07: Décalage d'horloge ("Shift Clock")



Cette opération décale vers l'avant ou vers l'arrière du nombre spécifié d'impulsions d'horloge (une noire = 96 impulsions d'horloge) toutes les notes et les événements compris dans l'ensemble de mesures déterminé de la piste définie.

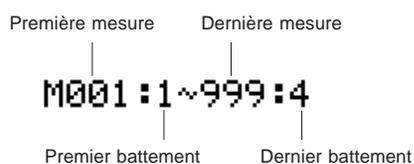
## ● Piste ("TR")

Sélection: 01 à 16, piste de tempo ("Tmp")

Ce paramètre détermine la piste affectée par l'opération de décalage d'horloge: pistes de séquenceur 1 à 16 ou piste de tempo ("Tmp").

## ● Sélection de mesures

Le paramètre de sélection de mesures est en fait composé de quatre paramètres indépendants (comme le diagramme ci-après l'illustre). Ces paramètres déterminent la portion des données de reproduction qui doit être affectée.



## ● Horloge ("Clock")

Sélection: -999 à +999

Ce paramètre détermine la direction et le nombre des impulsions d'horloge suivant lesquelles les notes de l'ensemble de mesures déterminé seront décalées. Des valeurs positives décaleront les notes vers l'avant (vers la fin du morceau) et des valeurs négatives les décaleront vers l'arrière (vers le début du morceau).

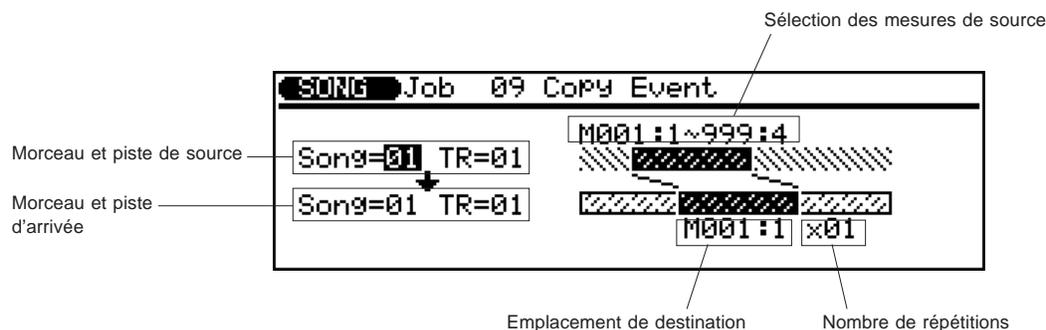
Appuyez sur **[ENTER]** pour exécuter l'opération de décalage d'horloge. Le message "Completed" (opération terminée) s'affichera brièvement une fois l'opération terminée.

**REMARQUE:** L'opération de décalage d'horloge ne décalera pas les données en dehors de l'ensemble de mesures déterminé. Aussi, les événements placés près du début et de la fin de l'ensemble déterminé pourraient dans certains cas donner l'impression d'être "agglutinés".

**CONSEIL:** L'opération de décalage d'horloge déplace en fait vers l'avant ou vers l'arrière le déclenchement de toutes les notes et d'autres événements dans les mesures déterminées. Cette opération vous permettra donc de modifier considérablement l'impression qui se dégage de votre morceau. Décalez les notes vers l'avant (valeurs positives) si vous souhaitez créer une sensation plus "relâchée". En revanche, décaler les notes vers l'arrière (valeurs négatives) vous permettra de créer une impression d'entrain. Bien sûr, vous pouvez également utiliser cette opération pour corriger une mauvaise synchronisation initiale.



# 09: Copie d'événement ("Copy Event")



Cette opération vous permet de copier toutes les données d'un ensemble défini de mesures, d'une piste d'un morceau déterminé à la mesure définie de la piste déterminée du morceau choisi. Soyez prudent lorsque vous utilisez cette opération. En effet, elle écrasera les données depuis le début de la mesure d'arrivée spécifiée et les remplacera par les données des mesures de source. Vous perdrez donc toutes les données contenues précédemment dans les mesures écrasées.

## ● Morceau/piste de source

Sélection :

Morceau ("Song"): 01 à 10  
Piste ("TR") : 01 à 16, figures ("Pat"), accords ("Chd"), tempo ("Tmp"), toutes ("All")

Ce paramètre détermine le morceau ainsi que la piste (ou les pistes) dans lesquels la copie de données sera effectuée. Dans le paramètre de piste, "Pat" correspond à la piste de figures d'accompagnement, "Chd" à la piste d'accords d'accompagnement, "Tmp" à la piste de tempo et "All" correspond à toutes les pistes du morceau sélectionné. Si un des quatre types précédents est sélectionné, le paramètre de piste d'arrivée adoptera automatiquement le type identique.

## ● Morceau/piste d'arrivée

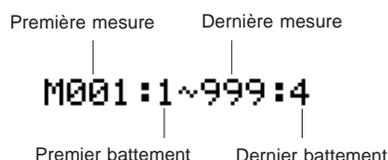
Sélection :

Morceau ("Song"): 01 à 10  
Piste ("TR") : 01 à 16, figures ("Pat"), accords ("Chd"), tempo ("Tmp"), toutes ("All")

Ce paramètre détermine le morceau ainsi que la piste (ou les pistes) vers lesquels les données de source (sélectionnées à l'étape ci-avant) seront copiées. Dans le paramètre de piste, "Pat" correspond à la piste de figures d'accompagnement, "Chd" à la piste d'accords d'accompagnement, "Tmp" à la piste de tempo et "All" correspond à toutes les pistes du morceau sélectionné. Si un des quatre types précédents est sélectionné, le paramètre de piste de source adoptera automatiquement le type identique.

## ● Sélection de source

Le paramètre de sélection de source est en fait composé de quatre paramètres indépendants (comme le diagramme ci-dessous l'illustre). Ces paramètres déterminent la portion des données de reproduction qui doit être affectée.



## ● Emplacement d'arrivée ("M")

Ce paramètre détermine dans le morceau l'emplacement dans lequel les données de source seront copiées. Les données seront copiées depuis la mesure et le battement spécifiés.

## ● Nombre de répétitions ("X")

Ce paramètre détermine le nombre de fois que la copie des données sera effectuée.

Appuyez sur **[ENTER]** pour exécuter l'opération de copie d'événement. Le message "Completed" (opération terminée) s'affichera brièvement une fois l'opération terminée.

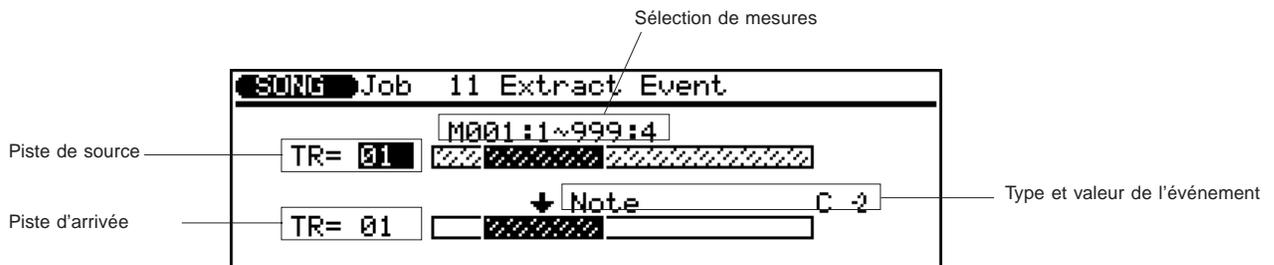
### REMARQUE:

- Les données contenues auparavant dans les mesures écrasées par l'opération de copie d'événement seront complètement effacées et remplacées par les données copiées.
- L'opération de copie d'événement vous permet de copier la mesure, mais les données d'effets de reproduction et de voix ne seront pas copiées.

**CONSEIL:** L'opération de copie d'événement vous permettra d'utiliser facilement des phrases ou même des sections complètes (un chœur complet, par exemple) dans plus d'un emplacement de morceau. Vous pouvez copier une phrase jouée par une voix unique et faire répéter cette phrase par une voix différente plus loin dans le morceau. Il vous est toujours possible d'éditer les sections copiées et d'ainsi créer des variations.



# 11: Extraction d'événement ("Extract Event")



Cette opération vous permet de prélever (ou d'extraire) un type défini d'événement – note, changement de programme, variation de hauteur, changement de commande, pression après enfoncement de canal, pression après enfoncement polyphonique ou encore message exclusif – d'un ensemble de mesures déterminé d'une piste définie. Les données extraites pourront être replacées dans la même série de mesures de toute autre piste déterminée.

## ● Piste de source («TR»)

Sélection : 01 à 16

Ce paramètre détermine la piste de laquelle les données doivent être extraites.

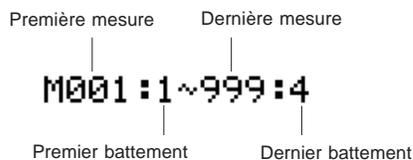
## ● Piste d'arrivée ("TR")

Sélection: 01 à 16, désactivé ("off")

Ce paramètre détermine la piste vers laquelle les données de source (sélectionnées à l'étape ci-avant) doivent être copiées. Le paramètre "off" (désactivé) vous permettra d'effacer l'événement sélectionné.

## ● Sélection de mesures

Le paramètre de sélection de mesures est en fait composé de quatre paramètres indépendants (comme le diagramme ci-dessous l'illustre). Ces paramètres déterminent la portion des données de reproduction qui doit être affectée.



## ● Type et valeur de l'événement

Ce paramètre détermine le type d'événement à extraire, ainsi que la valeur (si approprié).

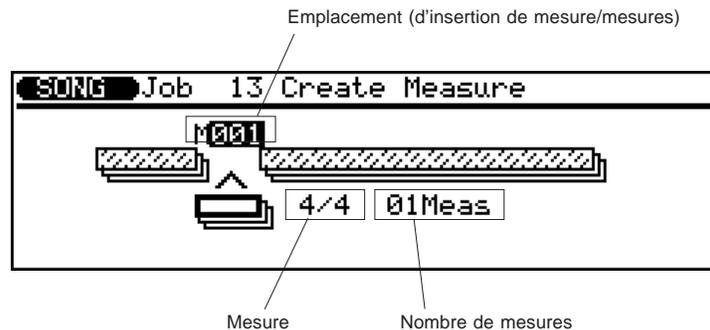
<b>NOTE</b>	<b>Sélection: C-2 à G8, toutes les notes ("All")</b> Événements de note. Lorsque ce type d'événement est sélectionné, le paramètre de valeur apparaît, déterminant le nom de note spécifique à extraire.
<b>PRGM</b>	Événements de changement de programme
<b>P.BEND</b>	Événements de variation de hauteur
<b>CTRL</b>	<b>Sélection: 000 à 127, tous les numéros de commandes ("All")</b> Événements de changement de commande. Lorsque ce type d'événement est sélectionné, le paramètre de valeur apparaît, déterminant le numéro de changement de commande spécifique à extraire.
<b>CH A.T</b>	Événements de pression après enfoncement de canal
<b>POLY A.T</b>	Événements de pression après enfoncement polyphonique
<b>EXCL</b>	Événements exclusifs

Appuyez sur **[ENTER]** pour exécuter l'opération d'extraction d'événement. Le message "Completed" (opération terminée) s'affichera brièvement une fois l'opération terminée.

**CONSEIL:** Bien qu'il vous soit possible de prélever des événements individuels en mode d'édition (page 183), l'opération d'extraction d'événement vous permettra de prélever facilement d'une seule opération toutes les apparitions de l'événement sélectionné dans l'ensemble déterminé de mesures. Cette opération vous sera particulièrement utile lorsque vous souhaitez extraire de lentes variations de hauteur ou des changements de volume pouvant compter de nombreux événements individuels pour créer un effet unique.



# 13: Création de mesure ("Create Measure")



Cette opération vous permet de créer un nombre déterminé de mesures vides disposant de la même mesure pour toutes les pistes. Les mesures créées sont insérées à un numéro de mesure défini et toutes les mesures suivantes sont déplacées vers l'avant afin de faire de la place.

## ● Emplacement ("M")

Ce paramètre détermine la mesure à partir de laquelle les nouvelles mesures créées seront insérées.

## ● Mesure

Sélection: 1/16 à 16/16, 1/8 à 16/8 et 1/4 à 8/4

Ce paramètre détermine la mesure des mesures à créer.

## ● Nombre de mesures ("Meas")

Ce paramètre détermine le nombre de mesures à créer.

Appuyez sur **ENTER** pour exécuter l'opération de création de mesure. Le message "Completed" (opération terminée) s'affichera brièvement une fois l'opération terminée.

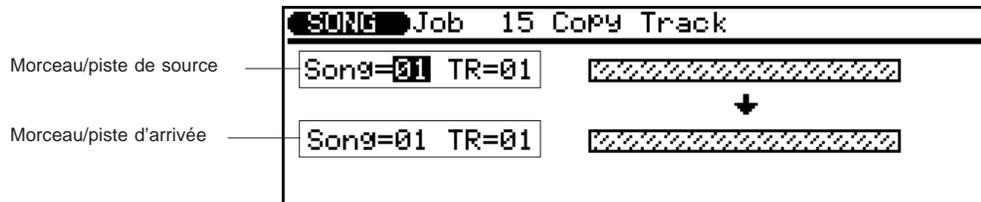
### REMARQUE:

- Toutes les mesures présentes après le point d'insertion des nouvelles mesures créées seront déplacées vers l'avant afin de faire de la place pour ces nouvelles mesures.
- Si vous employez l'opération de création de mesure dans un morceau vide, les nouvelles mesures spécifiées ne seront insérées que dans la seule piste 1.

**CONSEIL:** Utilisez l'opération de création de mesure lorsque vous souhaitez ajouter de nouvelles parties au milieu de données déjà enregistrées sans effacer les données existantes. Créez d'abord les mesures nécessaires et copiez ensuite les données de mesures existantes au moyen de l'opération de copie d'événement (9), ou encore enregistrez de nouvelles données.



# 15: Copie de piste ("Copy Track")



Cette opération vous permet de copier toutes les données d'une piste spécifique d'un morceau déterminé vers toute autre piste déterminée d'un morceau défini. Utilisez cette opération (plutôt que l'opération de copie d'événement Copy Event décrite ci-avant) lorsque vous souhaitez copier une piste entière ou des pistes entières.

## ● Morceau/piste de source

Sélection :

Morceau ("Song"): 01 à 10

Piste ("TR"): 01 à 16, figures ("Pat"), accords ("Chd"), tempo ("Tmp"), toutes ("All")

Ce paramètre détermine le morceau ainsi que la piste (ou les pistes) dans lesquels la copie de données sera effectuée. Dans le paramètre de piste, "Pat" correspond à la piste de figures d'accompagnement, "Chd" à la piste d'accords d'accompagnement, "Tmp" à la piste de tempo et "All" correspond à toutes les pistes du morceau sélectionné. Si un des quatre types précédents est sélectionné, le paramètre de piste d'arrivée adoptera automatiquement le type identique.

## ● Morceau/piste d'arrivée

Sélection :

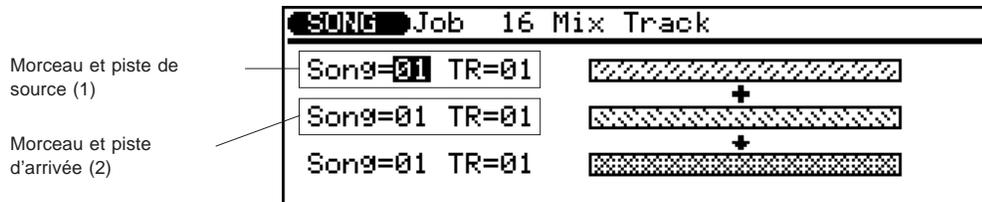
Morceau ("Song"): 01 à 10

Piste ("TR"): 01 à 16, figures ("Pat"), accords ("Chd"), tempo ("Tmp"), toutes ("All")

Ce paramètre détermine le morceau ainsi que la piste (ou les pistes) vers lesquels les données de source (sélectionnées à l'étape ci-avant) doivent être copiées. Dans le paramètre de piste, "Pat" correspond à la piste de figures d'accompagnement, "Chd" à la piste d'accords d'accompagnement, "Tmp" à la piste de tempo et "All" correspond à toutes les pistes du morceau sélectionné. Si un des quatre types précédents est sélectionné, le paramètre de piste de source adoptera automatiquement le type identique.

Appuyez sur **ENTER** pour exécuter l'opération de copie de piste. Le message "Completed" (opération terminée) s'affichera brièvement une fois l'opération terminée.

# 16: Mélange de piste ("Mix Track")



Cette opération vous permet de combiner les données de deux pistes déterminées et de transférer ces données dans la seconde piste. Soyez prudent lorsque vous effectuez cette opération. En effet, elle altère les données de la seconde piste (d'arrivée) de façon permanente.

## ● Morceau/piste de source (1)

Sélection :

Morceau ("Song"): 01 à 10

Piste ("TR"): 01 à 16

Ce paramètre détermine le premier morceau ainsi que les données de piste à mélanger.

## ● Morceau/piste d'arrivée (2)

Sélection :

Morceau ("Song"): 01 à 10

Piste ("TR"): 01 à 16

Ce paramètre détermine le deuxième morceau ainsi que les données de piste à mélanger. Les données de mélange remplaceront les données originales de ce morceau/de cette piste.

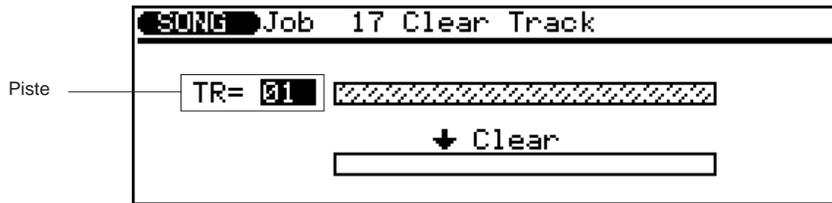
### REMARQUE:

- Sélectionnez le même numéro de morceau pour les paramètres de morceau de source et de destination si vous mélangez des pistes dans un même morceau.
- Si la seconde piste ne contient pas de données, les données de la première piste seront simplement copiées dans la seconde (sans la mesure).

Appuyez sur **ENTER** pour exécuter l'opération de mélange de piste. Le message "Completed" (opération terminée) s'affichera brièvement une fois l'opération terminée.

**CONSEIL:** Dans bon nombre de situations, vous souhaitez effectuer des opérations de "surimpression", ou ajouter de nouvelles parties à une piste déterminée sans en effacer les données déjà contenues. Cette opération présente toutefois des dangers. En effet, vous risquez de perdre une ou plusieurs couches musicales réussies en faisant une erreur lors d'une opération de surimpression (overdub) ultérieure. Le QS300 vous épargne ce genre d'erreur. En effet, seuls les enregistrements de type "remplacement" sont autorisés (dans ce cas, toutes les données que vous enregistrez sur une piste effaceront et remplaceront toutes les données contenues auparavant dans cette piste). Si vous souhaitez enregistrer plus d'une couche musicale sur une piste unique (en utilisant bien entendu la même voix), enregistrez d'abord les couches sur des pistes indépendantes, puis combinez ces pistes indépendantes dans une piste unique au moyen de l'opération de mélange de piste – non sans vous être assuré que vous n'avez pas commis d'erreur.

# 17: Effacement de piste ("Clear Track")



Cette opération vous permet de complètement effacer la piste spécifiée (ainsi que tous les paramètres d'effets de reproduction) du morceau sélectionné.

### ● Piste ("TR")

Sélection: 01 à 16, figures ("Pat"), accords ("Chd"), tempo ("Tmp"), toutes ("All")

Ce paramètre détermine la piste (ou les pistes) à effacer. Dans le paramètre de piste, "Pat" correspond à la piste de figures d'accompagnement, "Chd" à la piste d'accords d'accompagnement,

"Tmp" à la piste de tempo et "All" correspond à toutes les pistes du morceau sélectionné.

Appuyez sur **[ENTER]** pour exécuter l'opération d'effacement de piste. Le message "Completed" (opération terminée) s'affichera brièvement une fois l'opération terminée.

# 18: Expansion d'accompagnement ("Expand Backing")



Cette opération vous permet d'effectuer une conversion ou "expansion" des données de pistes de figures et d'accords d'accompagnement (qui ne peuvent être éditées) en format standard MIDI (qui permet d'éditer les données). Les données ainsi converties seront placées dans les pistes du séquenceur 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15 et 16 (reportez-vous au diagramme ci-contre).

**Veillez observer ces deux mesures de précaution:**

- Soyez prudent lorsque vous effectuez cette opération. En effet, toutes les données des pistes 8 à 16 seront effacées!
- N'effectuez pas d'expansion systématique des pistes d'accompagnement, car celles-ci occuperont plus d'espace de mémoire une fois converties.

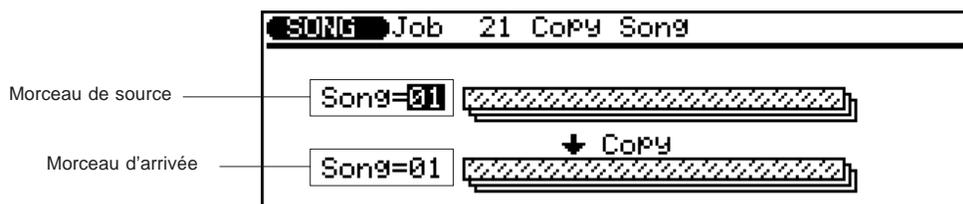
Appuyez sur **[ENTER]** pour exécuter l'opération d'expansion d'accompagnement. Le message "Completed" (opération terminée) s'affichera brièvement une fois l'opération terminée.

Piste de figure	Piste de séquenceur
1	8
2	9
3	11
4	12
5	13
6	14
7	15
8	16

**CONSEIL:** L'opération d'expansion d'accompagnement vous sera surtout utile lorsque vous souhaitez effectuer de légères modifications à l'accompagnement que vous ne pourriez réaliser autrement. Peut-être souhaiteriez-vous par exemple changer quelques notes d'une partie de basse, ou encore changer certains sons de batterie individuels dans la piste rythmique.



## 21: Copie de morceau ("Copy Song")



Cette opération vous permet de copier l'intégralité des données de toutes les pistes du morceau défini dans tout autre morceau déterminé (ces données comprennent les paramètres de nom de morceau, d'effets de reproduction, d'assignation de voix et d'assignation de sortie).

### ● Morceau de source ("Song")

Sélection: 01 à 10

Ce paramètre détermine le morceau dans lequel la copie de donnée sera effectuée.

### ● Morceau d'arrivée ("Song")

Sélection: 01 à 10

Ce paramètre détermine le morceau vers lequel les données de source (sélectionnées ci-dessus) seront copiées.

Appuyez sur **[ENTER]** pour exécuter l'opération de copie de morceau. Le message "Completed" (opération terminée) s'affichera brièvement une fois l'opération terminée.

## 22: Effacement de morceau ("Clear Song")



Cette opération vous permet d'effacer complètement toutes les données de toutes les pistes du morceau sélectionné. De plus, cette opération initialise les réglages des effets de reproduction, des voix et de sortie.

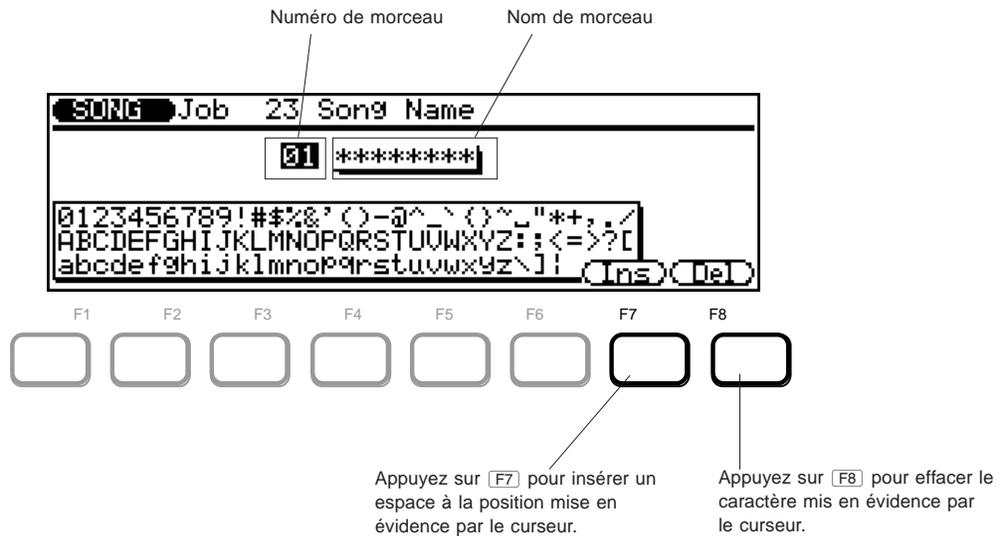
### ● Morceau ("Song")

Sélection: 01 à 10

Ce paramètre détermine le morceau dont vous souhaitez effacer les données.

Appuyez sur **[ENTER]** pour exécuter l'opération d'effacement de morceau. Le message "Completed" (opération terminée) s'affichera brièvement une fois l'opération terminée.

## 23: Nom de morceau ("Song Name")



Cette opération vous permet d'assigner au morceau sélectionné un nom original pouvant contenir jusqu'à huit caractères. Il est recommandé de toujours effectuer cette opération après l'enregistrement d'un morceau. L'opération de sauvegarde (page 137) vous permet d'ensuite sauvegarder le morceau dans la mémoire.

### ● Numéro de morceau

Sélection: 01 à 10

Ce paramètre détermine le numéro de morceau auquel vous souhaitez assigner un nom.

### ● Nom de morceau

Ce paramètre détermine le nom du morceau (jusqu'à huit caractères).

Marche à suivre .....

1. Déplacez le curseur de mise en évidence dans le nom jusqu'à l'emplacement souhaité à l'aide des touches de curseur gauche/droit (◀/▶).
2. Modifiez le caractère mis en évidence à l'aide de la commande rotative ou des touches [DEC]/[INC].

#### [F7] – Insertion ("Ins")

Cette fonction permet d'insérer un espace à la position mise en évidence par le curseur.

#### [F8] – Effacement ("Del")

Cette fonction permet d'effacer le caractère mis en évidence par le curseur.

Après avoir entré le nom, appuyez sur [EXIT] pour retourner à la liste d'opérations ou appuyez sur une des touches **MODE** pour passer directement au mode souhaité. (Il n'est pas nécessaire d'appuyer sur [ENTER] pour entrer le nom.)

**REMARQUE:** Si une série d'astérisques apparaît dans la zone de nom de morceau, cela vous indique que le morceau sélectionné ne contient pas de données et que vous ne pouvez donc pas lui assigner de nom.



## Opérations de figure (Pattern Jobs)

Le mode de figure Pattern comprend sept “jobs” (ou opérations) différents vous permettant d’effectuer une série de fonctions importantes et utiles.

**ATTENTION:** Ne perdez pas de vue que les opérations de figure altèrent les données des figures sélectionnées de façon permanente.

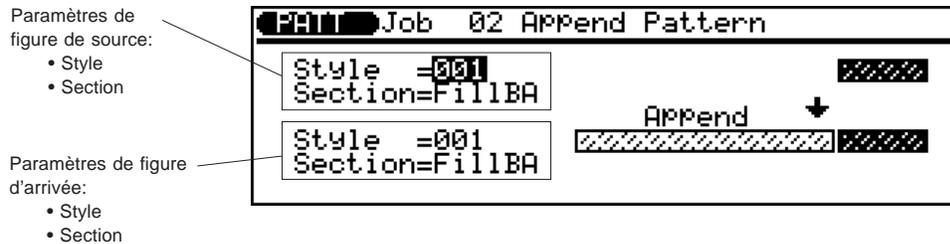
### Opérations de figure

00: Opération d’annulation/restauration (“Undo/Redo”) .....	164
01: Copie de figure (“Copy Pattern”) .....	165
02: Jonction de figure (“Append Pattern”) .....	166
03: Partage de figure (“Split Pattern”) .....	167
04: Initialisation des effets de reproduction (“Init Play Effect”) .....	168
05: Effacement de figure (“Clear Pattern”) .....	168
06: Nom de style (“Style Name”) .....	168





## 02: Jonction de figure ("Append Pattern")



Cette opération vous permet d'ajouter la section définie d'un style à la fin de la section déterminée d'un autre style.

### ● Style de source ("Style")

Sélection: 001 à 100

Ce paramètre détermine le style dans lequel les données seront copiées.

### ● Section de source ("Section")

Paramètres: "Intro", "Main A", "Main B", "Fill AA", "Fill BB", "Fill AB", "Fill BA", "Ending"

Ce paramètre détermine la section du style dans lequel les données seront copiées.

### ● Style d'arrivée ("Style")

Sélection: 001 à 100

Ce paramètre détermine le numéro de style auquel les données de source (sélectionnées ci-dessus) seront ajoutées.

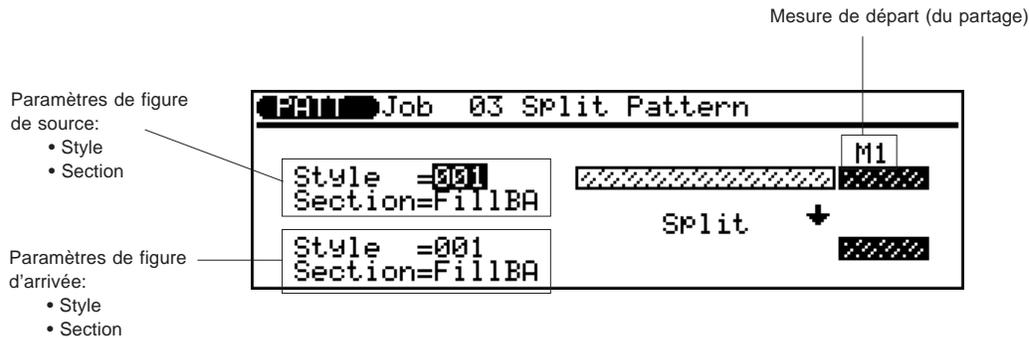
### ● Section d'arrivée ("Section")

Paramètres: "Intro", "Main A", "Main B", "Ending"

Ce paramètre détermine la section de style à laquelle les données de source (sélectionnées ci-dessus) seront ajoutées. Les transitions (fills) ne peuvent servir de section d'arrivée. En effet, celles-ci ne peuvent être plus longues qu'une mesure.

Appuyez sur **ENTER** pour exécuter l'opération de jonction de figure. Le message "Completed" (opération terminée) s'affichera brièvement une fois l'opération terminée.

# 03: Partage de figure ("Split Pattern")



Cette opération vous permet de partager la section définie d'un style déterminé en deux parties à la mesure spécifiée et de déplacer la seconde moitié vers la section définie d'un style déterminé.

## ● Style de source ("Style")

Sélection: 001 à 100

Ce paramètre détermine le style à partager.

## ● Section de source ("Section")

Paramètres: "Intro", "Main A", "Main B", "Fill AA", "Fill BB", "Fill AB", "Fill BA", "Ending"

Ce paramètre détermine la section du style à partager.

## ● Mesure de départ ("M")

Sélection: 1 à 8 (selon la longueur du style de source)

Ce paramètre détermine la mesure de départ du partage. La mesure sélectionnée ainsi que toutes les mesures suivantes seront partagées. Si la valeur 1 est sélectionnée, la section entière sera déplacée jusqu'à l'emplacement spécifié.

## ● Style d'arrivée ("Style")

Sélection: 001 à 100

Ce paramètre détermine le numéro de style vers lequel les données de source (sélectionnées ci-avant) seront déplacées.

## ● Section d'arrivée ("Section")

Paramètres: "Intro", "Main A", "Main B", "Ending"

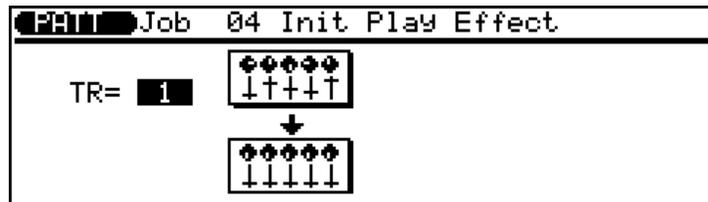
Ce paramètre détermine la section de style vers laquelle les données de source (sélectionnées ci-avant) seront déplacées.

Appuyez sur **[ENTER]** pour exécuter l'opération de partage de figure. Le message "Completed" (opération terminée) s'affichera brièvement une fois l'opération terminée.

### REMARQUE:

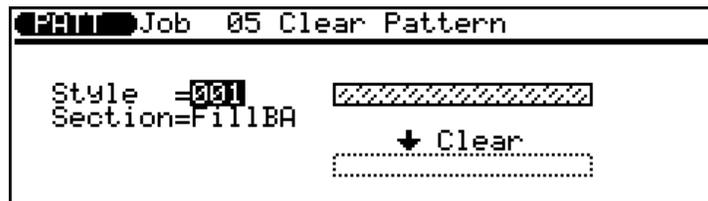
- Si le partage affecte plus d'une mesure et que la section d'arrivée est une transition (fill), le message d'erreur "Illegal Input" (entrée incorrecte) s'affichera, vous signalant que la longueur des transitions ne peut dépasser une mesure.
- Cette opération ne permet pas de copier des données de voix ou d'effets de reproduction dans la figure de source.

## 04: Initialisation des effets de reproduction ("Init Play Effect")



Opération identique à l'opération correspondante dans les opérations de morceau. (Reportez-vous à la page 159.)

## 05: Effacement de figure ("Clear Pattern")



Cette opération vous permet d'effacer toutes les données de la section déterminée du style spécifié.

### ● Style ("Style")

Sélection: 001 à 100

Ce paramètre détermine le style dans lequel la section spécifiée sera effacée.

### ● Section ("Section")

Paramètres: "Intro", "Main A", "Main B", "Fill AA", "Fill BB", "Fill AB", "Fill BA", "Ending", "All"

Ce paramètre détermine la section à effacer. Le paramètre "All" sélectionnera toutes les sections pour l'effacement.

Appuyez sur **ENTER** pour exécuter l'opération d'effacement de figure. Le message "Completed" (opération terminée) s'affichera brièvement une fois l'opération terminée.

*REMARQUE: Si "All" est sélectionné, les données de paramètres de multi seront également effacées.*

## 06: Nom de style ("Style Name")



Cette opération vous permet d'assigner au style sélectionné un nom original pouvant contenir jusqu'à huit caractères. La méthode d'entrée du nom est identique à celle de l'opération

correspondante du mode Song. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 23.

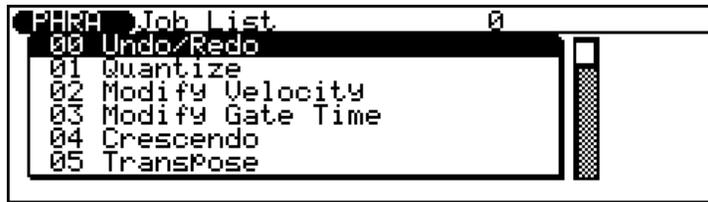
## Opérations de phrase (Phrase Jobs)

Le mode de phrase Phrase comprend quinze “jobs” (ou opérations) différents vous permettant d’effectuer une série de fonctions importantes et utiles.

**ATTENTION:** Ne perdez pas de vue que les opérations de phrase altèrent les données de phrase de façon permanente.

### Opérations de phrase

00: Opération d’annulation/restauration (“Undo/Redo”) .....	170
01: Quantification (“Quantize”) .....	171
02: Modification de vitesse (“Modify Velocity”) .....	171
03: Modification du temps de seuil (“Modify Gate Time”) .....	171
04: Crescendo (“Crescendo”) .....	172
05: Transposition (“Transpose”) .....	172
06: Transposition de note (“Shift Note”) .....	172
07: Décalage d’horloge (“Shift Clock”) .....	173
08: Copie de phrase (“Copy Phrase”) .....	173
09: Jonction de phrase (“Append Phrase”) .....	174
10: Partage de phrase (“Split Phrase”) .....	174
11: Récupération de phrase (“Get Phrase”) .....	175
12: Placement de phrase (“Put Phrase”) .....	176
13: Effacement de phrase (“Clear Phrase”) .....	177
14: Nom de phrase (“Phrase Name”) .....	177



Pour utiliser les opérations de phrase:.....

1. Activez le mode Phrase en appuyant sur la touche de mode **[PHRASE]**.
2. Appuyez sur la touche d'opération **[JOB]** pour appeler la page d'écran d'opérations de phrase ("Job").
3. Sélectionnez le numéro/le titre de l'opération ("job") souhaitée.  
Entrez le numéro d'opération directement depuis le pavé numérique ou sélectionnez l'opération en déplaçant le curseur de mise en évidence via la méthode habituelle. Vous pouvez également vous déplacer librement vers le haut et le bas dans

la liste des "pages" d'écran en maintenant enfoncée la touche **[SHIFT]** tout en appuyant sur la touche de curseur appropriée (**[▲]** ou **[▼]**).

4. Appuyez sur **[ENTER]** pour appeler l'opération souhaitée.
5. Si vous souhaitez toute explication relative à l'utilisation d'une opération spécifique, reportez-vous aux explications correspondantes dans cette section.

Pour quitter les opérations de phrase, appuyez sur la touche de sortie **[EXIT]** ou sur toute touche **MODE**.

## 00: Opération d'annulation/restauration ("Undo/Redo")

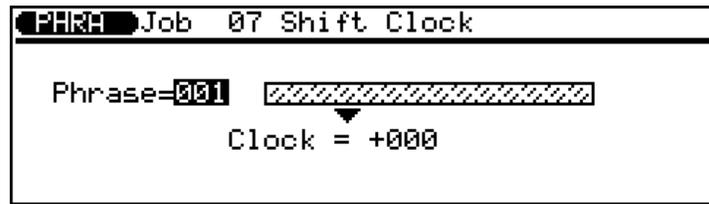


Opération identique à l'opération correspondante dans les opérations de morceau. (Reportez-vous à la page 140.)





## 07: Décalage d'horloge ("Shift Clock")



Cette opération décale vers l'avant ou vers l'arrière du nombre spécifié d'impulsions d'horloge (une noire = 96 impulsions d'horloge) toutes les notes et les événements compris dans l'ensemble de mesures déterminé de la piste définie. Les

paramètres, fonctions et opérations de base sont identiques à ceux de l'opération correspondante du mode Song. Pour des détails, reportez-vous à la page 148.

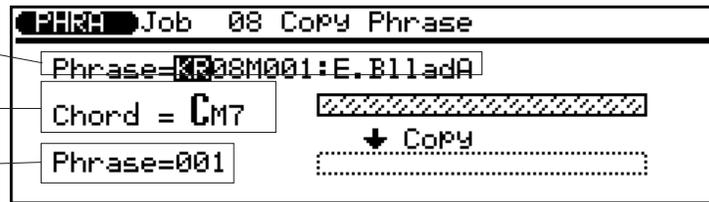
## 08: Copie de phrase ("Copy Phrase")

Phrase de source:

- Catégorie d'instrument
- Battement
- Type
- Numéro/nom

Accord de source

Phrase d'arrivée



Cette opération vous permet de copier la phrase préprogrammée ou utilisateur spécifiée vers un numéro de phrase utilisateur déterminé au moyen de l'accord de source spécifié.

### ● Phrase de source ("Phrase")

Ce paramètre détermine la phrase préprogrammée ou utilisateur à copier. Ce paramètre est en fait composé de quatre paramètres indépendants: catégorie d'instrument, battement, type et numéro/nom.

#### ○ Catégorie d'instrument

Paramètres: Utilisateur ("US"); Préprogrammée: batterie ("DR"), percussion ("PC"), basse ("BA"), accord de guitare ("GC"), riff de guitare ("GR"), accord de clavier ("KC") et riff de clavier ("KR")

Sélectionnez "US" pour les phrases utilisateur et tout autre paramètre pour les phrases préprogrammées.

#### ○ Battement

Sélection: rythme à 8 battements (08), 16 battements (16), en 3/4 (34)

#### ○ Type

Paramètres: Main ("M"), Fill Loop ("O"), Fill Cross ("X"), Intro ("I"), Ending ("E"), Specific ("S"), General ("G")

#### ○ Numéro/Nom

Sélection: 001 à 100

### ● Accord de source ("Chord")

Ce paramètre détermine l'accord de source via lequel la phrase sera copiée. Entrez la fondamentale de l'accord ainsi que le type en suivant la méthode standard d'entrée d'accord (reportez-vous à la page 124).

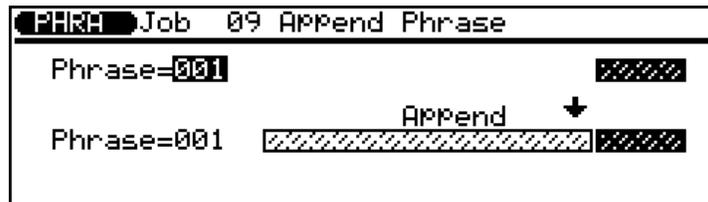
### ● Phrase d'arrivée ("Phrase")

Sélection: 001 à 100

Ce paramètre détermine la phrase utilisateur vers laquelle la phrase de source sera copiée.

Appuyez sur **[ENTER]** pour exécuter l'opération de copie de phrase. Le message "Completed" (opération terminée) s'affichera brièvement une fois l'opération terminée.

## 09: Jonction de phrase ("Append Phrase")



Cette opération vous permet d'ajouter la phrase utilisateur définie à la fin d'une autre phrase utilisateur déterminée.

### ● Phrase de source ("Phrase")

Sélection: 001 à 100

Ce paramètre détermine la phrase utilisateur dans laquelle les données seront copiées.

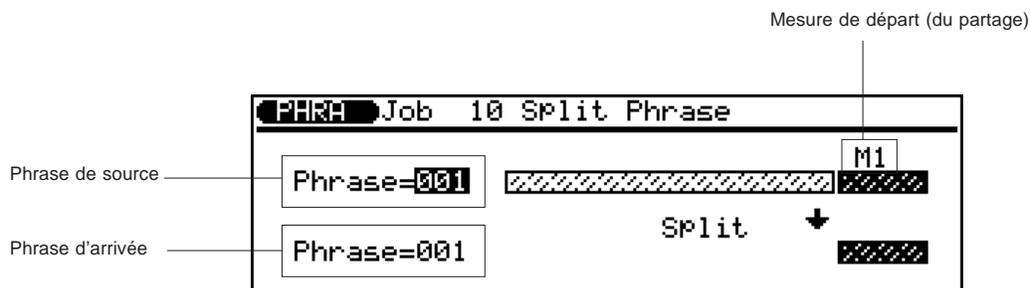
### ● Phrase d'arrivée ("Phrase")

Sélection: 001 à 100

Ce paramètre détermine la phrase utilisateur à laquelle les données de source seront ajoutées.

Appuyez sur **[ENTER]** pour exécuter l'opération de jonction de phrase. Le message "Completed" (opération terminée) s'affichera brièvement une fois l'opération terminée.

## 10: Partage de phrase ("Split Phrase")



Cette opération vous permet de partager une phrase utilisateur déterminée en deux parties à la mesure spécifiée et de déplacer la seconde moitié vers une autre phrase utilisateur déterminée.

### ● Phrase de source ("Phrase")

Sélection: 001 à 100

Ce paramètre détermine la phrase utilisateur à partager.

### ● Mesure de départ ("M")

Sélection: 1 à 8 (selon la longueur de la phrase de source)

Ce paramètre détermine la mesure de départ du partage. La mesure sélectionnée ainsi que toutes les mesures suivantes seront partagées. Si la valeur 1 est sélectionnée, la phrase entière sera déplacée jusqu'à l'emplacement spécifié.

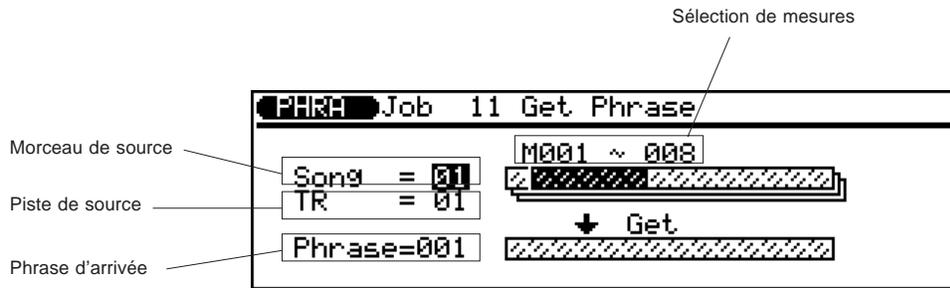
### ● Phrase d'arrivée ("Phrase")

Sélection: 001 à 100

Ce paramètre détermine la phrase utilisateur vers laquelle les données de source (sélectionnées ci-avant) seront déplacées.

Appuyez sur **[ENTER]** pour exécuter l'opération de partage de phrase. Le message "Completed" (opération terminée) s'affichera brièvement une fois l'opération terminée.

# 11: Récupération de phrase ("Get Phrase")



Cette opération vous permet de copier les données d'une série définie de mesures de la piste déterminée d'un morceau spécifié vers la phrase utilisateur sélectionnée. L'opération de récupération de phrase (Get Phrase) est le contraire de l'opération de placement de phrase (opération 12 Put Phrase): elle vous permet de prélever des données enregistrées d'un morceau et d'en faire une phrase que vous pourrez ensuite utiliser avec les fonctions d'accompagnement automatique.

## ● Morceau de source ("Song")

Sélection: 01 à 10

Ce paramètre détermine le morceau dans lequel les données seront copiées.

## ● Piste de source ("TR")

Sélection: 01 à 16

Ce paramètre détermine la piste dans laquelle les données seront copiées.

## ● Sélection de mesures

Le paramètre de sélection de mesures est en fait composé de deux paramètres indépendants (comme le diagramme ci-dessous l'illustre). Ces paramètres déterminent la portion des données de reproduction qui doit être affectée.



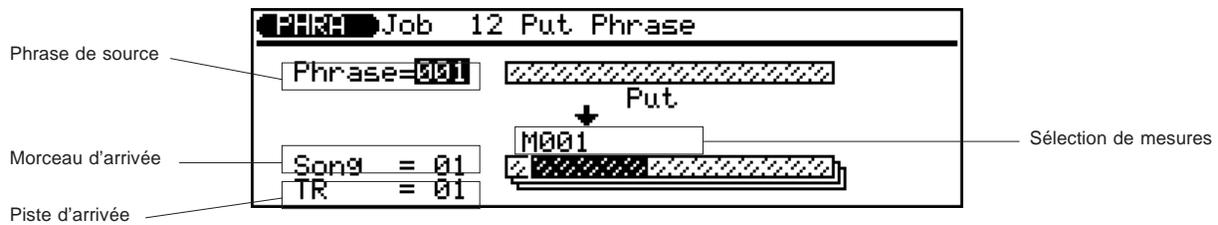
## ● Phrase d'arrivée ("Phrase")

Ce paramètre détermine la phrase utilisateur vers laquelle les données seront copiées.

Appuyez sur **ENTER** pour exécuter l'opération de récupération de phrase. Le message "Completed" (opération terminée) s'affichera brièvement une fois l'opération terminée.

*CONSEIL: L'opération de récupération de phrase est un moyen très pratique de créer de nouvelles phrases en copiant quelques mesures réussies dans différents morceaux. En fait, il est même parfois plus facile de créer des phrases en mode Song et d'ensuite les copier dans le mode Phrase au moyen de l'opération de récupération de phrase. En effet, le mode Song vous permet d'écouter ce que vous enregistrez au fil de l'enregistrement.*

# 12: Placement de phrase ("Put Phrase")



Cette opération vous permet de copier les données d'une phrase utilisateur spécifiée vers le nombre spécifié de mesures de la piste déterminée du morceau sélectionné. L'opération de placement de phrase (Put Phrase) est le contraire de l'opération de récupération de phrase (opération 11 Get Phrase): elle vous permet de prendre une phrase utilisateur et de la placer dans un morceau en tant que données normales d'enregistrement.

## ● Phrase de source ("Phrase")

Ce paramètre détermine la phrase utilisateur dans laquelle les données seront copiées.

## ● Sélection de mesures

Le paramètre de sélection de mesures est en fait composé de deux paramètres indépendants (comme le diagramme ci-dessous l'illustre). Ces paramètres déterminent la portion des données de reproduction qui doit être copiée.



## ● Morceau d'arrivée ("Song")

Sélection: 01 à 10

Ce paramètre détermine le morceau vers lequel les données doivent être copiées.

## ● Piste d'arrivée ("TR")

Sélection: 01 à 16

Ce paramètre détermine la piste vers laquelle les données doivent être copiées.

Appuyez sur **[ENTER]** pour exécuter l'opération de placement de phrase. Le message "Completed" (opération terminée) s'affichera brièvement une fois l'opération terminée.

**REMARQUE:** La mesure de la phrase n'affectera pas la mesure du morceau.

## 13: Effacement de phrase ("Clear Phrase")

```
PHRA Job 13 Clear Phrase
Phrase=001 [hatched box]
↓ Clear
[ ]
```

Cette opération vous permet d'effacer toutes les données de la phrase utilisateur spécifiée. Les paramètres, fonctions et opérations de base sont identiques à ceux de l'opération correspondante du mode Song. Pour des détails, reportez-vous à la page 160.

## 14: Nom de phrase ("Phrase Name")

```
PHRA Job 14 Phrase Name
001 ***** [hatched box]
0123456789!#$%&'()-@^_`{}~"'+,./:;<=>?[]
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz\|! [Ins] [Del]
```

Cette opération vous permet d'assigner à la phrase utilisateur sélectionnée un nom original pouvant contenir jusqu'à huit caractères. La méthode d'entrée du nom est identique à celle de l'opération correspondante du mode Song. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 161.



## Edition de morceaux et de phrases

Le QS300 comprend une série complète de commandes pratiques d'édition vous permettant de corriger facilement des erreurs ou des données de morceau ou de phrase dont vous souhaitez vous défaire. Ces commandes contribueront d'une manière générale à améliorer votre son.

Les fonctions d'édition ("Edit") de morceau ("SONG") et de phrase ("PHRA") sont divisées en deux modes différents: l'édition par changement ("Edit Change") et l'édition par insertion ("Edit Insert"). Le mode d'édition par changement vous permet de modifier individuellement la

synchronisation, la hauteur (note), le temps de seuil (longueur) ainsi que la vélocité (force) de chaque note enregistrée. Vous pourrez également grâce à ce mode changer les valeurs des données d'autres événements enregistrés, comme la variation de hauteur, le changement de programme et la pression après enfoncement. Le mode d'édition par insertion, en revanche, vous permet d'insérer à tout emplacement de morceau ou de phrase des événements de note, de variation de hauteur, de changement de programme, de changement de commande, de pression après enfoncement ou exclusifs.

### Edition de morceaux et de phrases

Mode d'édition par changement ("Edit Change") ..... 180

Mode d'édition par insertion ("Edit Insert") .... 184

# Mode d'édition par changement ("Edit Change")

Le mode d'édition par changement vous permet de modifier une série de paramètres pour chaque note ou événement individuel.

## 1. Appuyez sur la touche d'édition [EDIT] depuis le mode Song ou Phrase afin d'activer le mode d'édition correspondant.

### ● Affichage du mode d'édition de morceau "SONG" (édition par changement "Edit Change"):

Numéro de mesure      Début ("TOP") du morceau      Numéro/nom de piste

Mesure	TOP	Note	Gate	Vel
1-29	3	01-83	[J ]	085 [ f ]
1-32	4	00-32	[J.] ]	106 [ ff ]
2-19	4	00-47	[J.] ]	106 [ ff ]
2-60	4	00-53	[J.] ]	093 [ f ]

### ● Affichage du mode d'édition de phrase "PHRA" (édition par changement "Edit Change"):

Mesure	TOP	Note	Gate	Vel
1-29	3	01-83	[J ]	085 [ f ]
1-32	4	00-32	[J.] ]	106 [ ff ]
2-19	4	00-47	[J.] ]	106 [ ff ]
2-60	4	00-53	[J.] ]	093 [ f ]

L'affichage d'édition de phrase est entièrement identique à l'affichage d'édition de morceau. La seule différence réside dans le fait que l'affichage d'édition de phrase ne dispose pas de fonctions liées à l'utilisation des pistes. [Le numéro et le nom de piste n'apparaissent pas; de plus, les fonctions de changement de piste ("ChngTr") et de nom de piste ("TrNam") ne sont pas disponibles.]

Sélectionnez dans le mode Song le morceau et la piste que vous souhaitez éditer. Sélectionnez dans le mode Phrase la phrase utilisateur que vous souhaitez éditer. Appeler le mode d'édition Edit mode sélectionnera automatiquement le mode d'édition par changement ("Edit Change").

#### REMARQUE:

- Seules les phrases utilisateur peuvent être éditées; vous ne pouvez appeler le mode Edit lorsqu'une phrase préprogrammée est sélectionnée.
- Le mode Edit est disponible uniquement depuis les modes Song et Phrase.

## 2. Déplacez le curseur de mise en évidence jusqu'à la ligne d'événements souhaitée.

#### Pour ce faire:

- Utilisez les touches de curseur [▲]/[▼] pour sélectionner des lignes d'événements individuelles et vous déplacer dans les notes et les mesures.
- Mettez en évidence le paramètre de mesure ("M") et changez la mesure sélectionnée via toute commande d'entrée de données.
- Utilisez les touches [◀]/[▶] pour vous déplacer dans les mesures; maintenez enfoncée une des deux touches pour faire défiler l'affichage de manière continue.

Mesure	Note	Gate	Vel
4-93	A 4	00-89 [ ] ]	088 [ f ]
1-80	G 4	00-52 [J.] ]	093 [ f ]
002-2-27	[E 4]	00-48 [J.] ]	109 [ ff ]
2-71	F 3	00-89 [ ] ]	081 [ f ]

— Ligne d'événements

Les valeurs de synchronisation, de note, de temps de seuil et de vélocité seront affichées pour chaque note sur une seule ligne d'affichage. Ces lignes sont appelées "lignes d'événements" et sont arrangées par ordre de haut en bas. Chaque fois que vous sélectionnez une ligne d'événements (contenant une note), la note correspondante sera automatiquement jouée, vous permettant d'écouter les notes à éditer.

En plus des lignes d'événements, le QS300 vous propose des repères de début de morceau, de barre de mesure et de fin de morceau.

## 3. Une fois la ligne d'événements mise en évidence, changez l'emplacement de note, la hauteur, le temps de seuil ou la vélocité comme bon vous semble. Appuyez ensuite sur [ENTER] pour effectuer le changement de valeur ou mettez en évidence une autre ligne d'événements afin d'annuler le changement.

Lorsque vous effectuez un changement d'une valeur quelconque, la ligne d'événements entière clignotera. Vous pourrez ensuite entrer le changement en appuyant sur [ENTER] ou vous déplacer jusqu'à une autre ligne d'événements si vous ne souhaitez pas changer la valeur.

Mesure/temps/impulsion d'horloge      Vélocité (indication de dynamique)

Mesure	Note	Temps de seuil	Valeur de note (symbole de notation)
4-93	A 4	00-89 [ ] ]	088 [ f ]
1-80	G 4	00-52 [J.] ]	093 [ f ]
002-2-27	[E 4]	00-48 [J.] ]	109 [ ff ]
2-71	F 3	00-89 [ ] ]	081 [ f ]

### • Pour définir un nouvel emplacement de note: .....

Mettez en évidence le paramètre de mesure, de temps ou d'impulsion d'horloge (les valeurs espacées par des traits d'union à gauche de la ligne d'événements) et changez l'emplacement comme vous le souhaitez.

Les paramètres sont les suivants (de gauche à droite): mesure-temps-impulsion d'horloge. Le temps est le battement de noire dans la mesure sélectionnée (1 à 4 dans une mesure en 4/4). L'impulsion d'horloge est l'impulsion dans ce battement (de 0 à 95). Le paramètre de mesure apparaît uniquement lorsque la ligne d'événements est sélectionnée.

**• Pour définir une nouvelle hauteur de note: .....**

Mettez en évidence le paramètre de note ("Note") et jouez la note souhaitée sur le clavier. Vous pouvez également utiliser les touches [DEC]/[INC] ou la commande rotative.

La plage de notes disponibles s'étend de C-2 à G8.

**• Pour définir une nouvelle durée de note: .....**

Mettez en évidence la valeur du paramètre de temps de seuil ("Gate") et changez la durée comme vous le souhaitez; vous pouvez également mettre en évidence le symbole de note et utiliser le pavé numérique.

Le temps de seuil correspond à la longueur de note en impulsions d'horloge. Ainsi, par exemple, la longueur normale d'une noire est de 86 impulsions d'horloge. Cette valeur correspond environ à 90 % de la longueur réelle d'une division de noire. Cette dernière est de 96 impulsions d'horloge. La longueur "normale" de note est légèrement raccourcie afin d'éviter que les notes ne se bousculent et ne sonnent confuses (vous rencontrerez ce problème si vous définissez la valeur complète de note). Le nombre à gauche correspond aux battements de noire (unités de 96 impulsions d'horloge) et le nombre à droite aux impulsions d'horloge. La sélection s'étend de 00-00 à 99-95.

Le pavé numérique constitue la manière la plus simple et la plus efficace d'entrer des longueurs de note. Appuyez simplement sur la touche correspondant à la valeur de note souhaitée. (Les valeurs de note sont imprimées juste au-dessus des touches.)

**• Pour définir un nouveau volume de note: .....**

Mettez en évidence la valeur de paramètre de vitesse ("Vel") et changez le volume comme vous le souhaitez; vous pouvez également mettre en évidence l'indication de dynamique et utiliser le pavé numérique.

Ce paramètre contrôle la vitesse (force) de la note. La sélection s'étend de 001 à 127.

Le pavé numérique constitue une manière simple et efficace d'entrer des vitesses de note. Appuyez simplement sur la touche correspondant à la valeur de dynamique souhaitée. (Les valeurs de dynamique sont imprimées juste au-dessus des touches.)

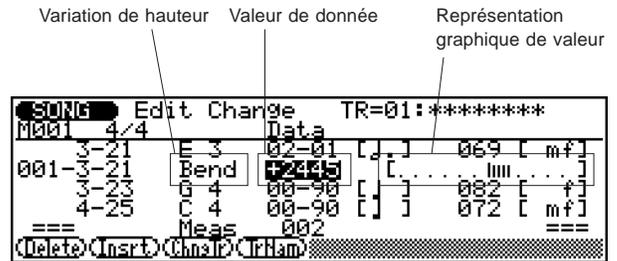
**Pour changer les données de commande**

Vous pouvez également changer les valeurs des données de commande depuis le mode d'édition par changement ("Edit Change"). Les commandes comprennent: la variation de hauteur, la pression après enfoncement, la modulation, le soutien (sélecteur d'amortissement), le volume MIDI, le portamento ainsi que beaucoup d'autres encore.

1. Mettez en évidence la ligne d'événements souhaitée contenant les données de commande.
2. Mettez en évidence le paramètre approprié et changez la valeur. Appuyez ensuite sur [ENTER] pour effectuer le changement de valeur ou mettez en évidence une autre ligne d'événements afin d'annuler le changement.

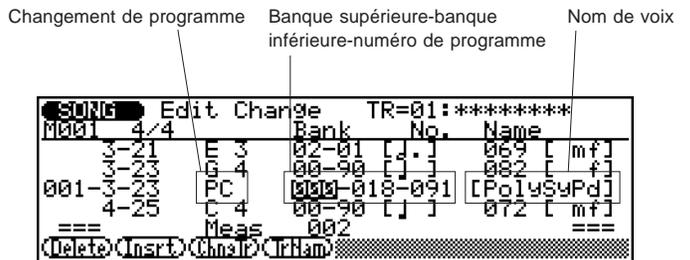
**• Pour des commandes comme la variation de hauteur et la pression après enfoncement:**

Mettez en évidence le paramètre de données et effectuez les changements souhaités.



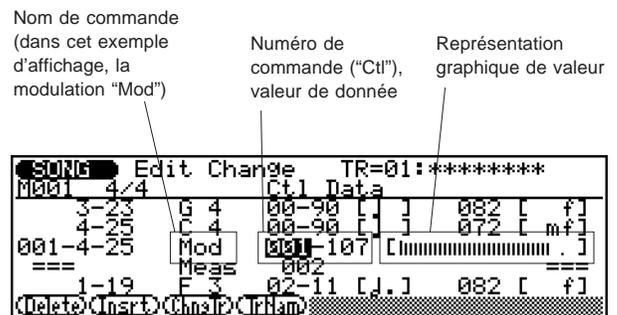
**• Pour les données de changement de sélection de banque/de programme:**

Mettez en évidence le paramètre approprié et effectuez les changements souhaités. Cette page d'écran comprend les trois paramètres suivants, de gauche à droite: banque supérieure ("Bank"), banque inférieure ("Bank"), numéro de programme ("No.").



**• Pour les numéros de commande (0 à 127):**

Mettez en évidence et modifiez le numéro de commande ("Ctl"). Mettez ensuite en évidence et changez comme vous le souhaitez la valeur de donnée. (Reportez-vous à la liste des commandes ci-après.)

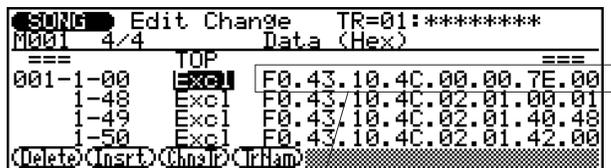


### Liste des commandes

Número de commande ("Ctl")	Indication à l'affichage	Nom de commande
000, 002, 003, 008, 009, 012-037, etc.	"CC"	Changement de commande (Cette indication apparaîtra pour tous les numéros de commande ne disposant pas de nom de commande communément reconnaissable.)
001	"Mod"	Modulation
004	"FC1"	Commande au pied 1
005	"PrtT"	Temps de portamento
006	"DatM"	Entrée de donnée MSB
007	"Vol"	Volume
010	"Pan"	Panoramique
011	"Exp"	Expression
038	"DatL"	Entrée de donnée LSB
064	"Sus"	Soutien (pédale d'amortissement)
065	"Prt"	Portamento
066	"Sos"	Sostenuto
067	"Soft"	Pédale douce
071	"Harm"	Contenu d'harmoniques
072	"RlsT"	Temps de relâchement (du G.E.)
073	"AtkT"	Temps d'attaque (du G.E.)
074	"Brgt"	Clarté
084	"PrtC"	Commande de portamento
091	"Rev"	Niveau d'envoi de réverbération
093	"Cho"	Niveau d'envoi de chorus
094	"Vari"	Niveau d'envoi de variation
096	"Dat"	Incrément d'entrée de données
097	"DatD"	Décrément d'entrée de données
098	"NRPL"	NRPN LSB
099	"NRPM"	NRPN MSB
100	"RPNL"	RPN LSB
101	"RPNM"	RPN MSB
120	"SnOf"	Tout son coupé
121	"RstC"	Initialisation de toutes les commandes
124	"OmOf"	Omni désactivé
125	"OmOn"	Omni activé
126	"Mono"	Monophonique
127	"Poly"	Polyphonique

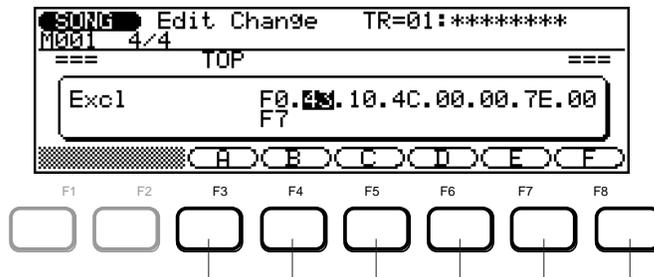
### ● Pour les données exclusives du système:

Mettez en évidence le paramètre de données.



Données exclusives du système

La fenêtre directe reproduite ci-dessous apparaîtra lorsque le paramètre de données est sélectionné:



Appuyez sur une de ces touches pour entrer la lettre correspondante de valeur hexadécimale.

Sélectionnez le bit hexadécimal souhaité (les nombres séparés par des points) et effectuez les changements souhaités. Utilisez les touches [F3] à [F8] pour entrer les lettres A à F et le pavé numérique pour entrer les nombres. Vous pouvez également utiliser les touches [DEC]/[INC] ainsi que la commande rotative. Appuyez sur [ENTER] pour entrer la nouvelle valeur.

## ■ Autres fonctions

### ● [F1] (Delete)

La fonction d'effacement vous permet d'effacer l'événement (données de note ou de commande) mis en évidence par le curseur.

### ● [F2] (Insrt)

La fonction d'insertion vous permet d'appeler le mode d'édition par insertion afin d'insérer un événement (données de note ou de commande) à l'emplacement mis en évidence par le curseur. (Reportez-vous au mode d'édition par insertion "Edit Insert" ci-après.)

### ● [F3] (ChngTr)

Appuyez sur cette touche vous permet de sélectionner une autre piste pour l'édition.

**Pour utiliser la fonction de changement de piste: .....**

- 1.** Appuyez sur [F3]. Le paramètre de numéro de piste sera automatiquement mis en évidence.
- 2.** Sélectionnez une piste à l'aide de toute méthode d'entrée de données. Sélectionnez une des pistes 1 à 16 ou la piste de tempo. (Pour des détails relatifs à l'édition de la piste de tempo, reportez-vous à la page 186.)
- 3.** Appuyez sur [ENTER] (ou à nouveau sur [F3]) ou [EXIT] pour passer à la piste que vous avez sélectionnée.

### ● [F4] (TrNam)

La fonction de nom de piste vous permet de définir un nom pour la piste. (Pour des instructions relatives à l'entrée de noms, reportez-vous à la page 161.) Une fois le nom entré, appuyez sur [EXIT].

SONG		Edit	Change	TR=01:*****
M002	4/4	Note	Gate	Vel
4-25	C 4	00-90	[.]	072 [ mf]
===	Meas	002		===
002-1-19	[.]	02-11	[.]	082 [ f]
1-20	H 4	01-02	[.]	090 [ f]
2-19	G 4	00-57	[.]	081 [ f]
(Delete) (Insrt) (ChngTr) (TrNam)				



**Nom de piste** Permet de donner un nom à la piste sélectionnée (uniquement en mode Song).

**Changement de piste** Permet de changer de piste (uniquement en mode Song).

**Insertion** Permet d'appeler le mode d'édition par insertion (Voyez ci-après).

**Effacement** Permet d'effacer l'événement mis en évidence.

# Mode d'édition pas insertion ("Edit Insert")

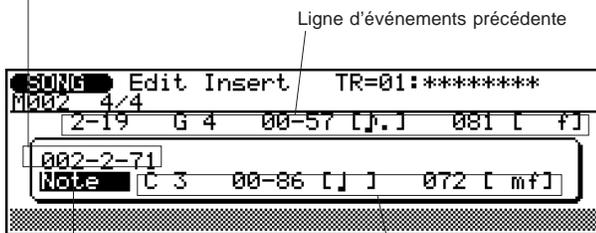
Le mode d'édition par insertion vous permet d'insérer de nouvelles notes ainsi que d'autres événements à tout emplacement déterminé du morceau ou de la phrase.

1. Mettez en évidence depuis le mode d'édition par changement (décrit ci-avant) la ligne d'événements sur laquelle vous souhaitez insérer des données.

**REMARQUE:** Vous pourrez si vous le souhaitez définir l'emplacement plus tard à l'étape 3. Il est toutefois généralement plus aisé de définir l'emplacement dans le mode d'édition par changement et d'ensuite insérer un événement à cet emplacement.

2. Appuyez sur [F2] pour activer le mode d'édition par insertion "Edit Insert".
3. Mettez en évidence et modifiez si vous le souhaitez l'emplacement d'insertion.
4. Mettez en évidence le paramètre de type d'événement et sélectionnez le type d'événement souhaité.

3. Mettez en évidence et modifiez si vous le souhaitez l'emplacement d'insertion. L'emplacement d'insertion correspond au bloc mesure-temps-impulsion d'horloge affiché.



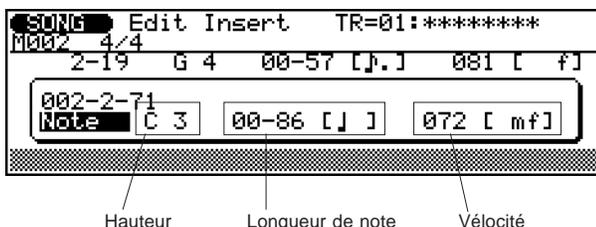
4. Mettez en évidence le type d'événement et sélectionnez le type d'événement souhaité.

5. Réglez les paramètres d'événement comme bon vous semble.

Reportez-vous aux explications ci-après relatives à chaque type d'événement et à ses paramètres: note, variation de hauteur, changement de programme, changement de commande, pression après enfoncement de canal, pression après enfoncement de touche et type exclusif du système.

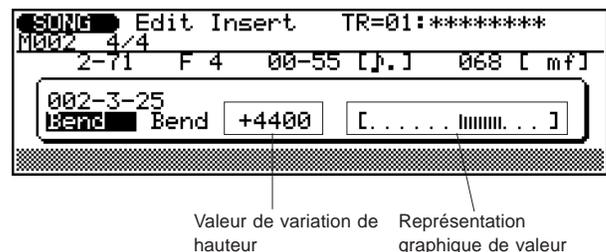
## Note ("Note")

Vous pouvez entrer de nouvelles notes à tout emplacement spécifique. Les paramètres de note sont identiques à ceux disponibles dans le mode d'édition par changement et leurs valeurs peuvent être éditées de manière identique. (Reportez-vous à la page 180.)



## Variation de hauteur ("Bend")

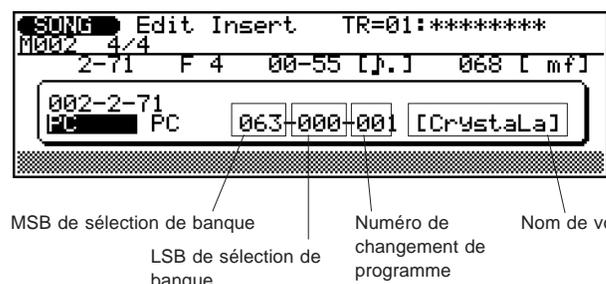
Les événements de variation de hauteur vous permettent de créer des effets de variation de hauteur. La quantité de variation de hauteur produite par chaque événement peut être définie depuis -8192 à +8191 en passant par +00. Chaque incrément correspond à une fraction de demi-ton. Si vous souhaitez créer des effets de variation de hauteur "en douceur", il vous faudra insérer plusieurs événements discrets de variation de hauteur espacés de façon appropriée. N'oubliez pas d'appliquer plus d'effet de variation de hauteur après une variation afin que la hauteur retrouve sa valeur normale (+00). Une barre graphique vous indique à l'affichage la quantité de variation de hauteur appliquée — pour des variations de hauteur positives, la barre graphique se déplacera vers la droite, pour des variations de hauteur négatives, la barre graphique se déplacera vers la gauche.



## Changement de programme ("PC")

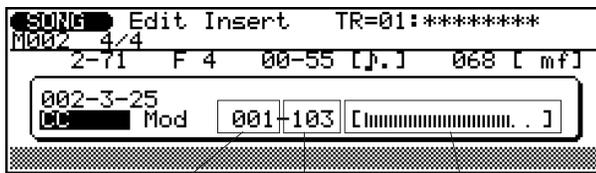
Les événements de changement de programme vous permettent de changer de voix à tout emplacement de la piste. Le paramètre de changement de programme comprend trois sections: le "MSB" (octet principal) du numéro de sélection de banque, le "LSB" (octet secondaire) du numéro de sélection de banque et le numéro de changement de programme même. La plage de sélection des paramètres de sélection de banque s'étend de 000 à 127, tandis que la plage de sélection de changement de programme s'étend de 001 à 128.

Les paramètres de sélection de banque vous permettent de sélectionner toute voix dans chaque banque du QS300 (ou de tout autre instrument MIDI disposant de plus de 128 programmes). Il convient généralement d'attribuer au MSB la valeur 000 et d'attribuer au LSB le numéro de banque correspondante. Ainsi, par exemple, si vous souhaitez sélectionner la banque utilisateur, attribuez au LSB la valeur 000 et au MSB la valeur 063. Le nom de la voix sélectionnée sera affiché à droite des données de changement de programme.



## Changement de commande ("CC")

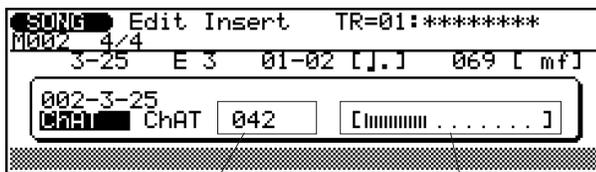
Les événements de changement de commande vous permettent d'appliquer la modulation, le soutien, le volume ainsi que d'autres types de commande conformément aux assignations standard de commande de changement de commande MIDI. (Reportez-vous à la liste page 182.) Le paramètre de gauche correspond au numéro de changement de commande (le type de commande) et le paramètre de droite correspond à la valeur de changement de commande (la valeur de la commande). La valeur de changement de commande est également représentée graphiquement à l'affichage par une barre. La plage de sélection des deux paramètres s'étend de 000 à 127.



Numéro de changement de commande  
Valeur de changement de commande  
Représentation graphique de valeur

## Pression après enfoncement de canal ("ChAT")

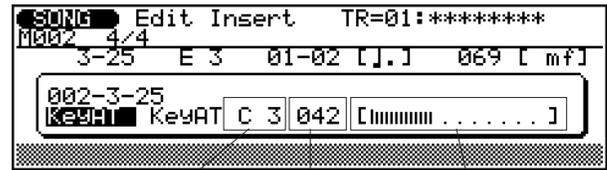
Cet événement vous permet de définir une pression après enfoncement de canal (monophonique), dans laquelle la pression exercée sur toute touche commande toutes les notes jouées disposant de la même valeur. La plage de sélection s'étend de 000 à 127. La valeur de "pression" après enfoncement est également représentée graphiquement à l'affichage par une barre.



Valeur de pression après enfoncement de canal  
Représentation graphique de valeur

## Pression après enfoncement de touche ("KeyAT")

La pression après enfoncement de touche vous permet d'attribuer à chaque note jouée des valeurs indépendantes de pression après enfoncement. Cet événement comprend deux paramètres: un numéro de note et une valeur. Le numéro de note correspond aux assignations standard de numéro de note MIDI et est disponible depuis le clavier. La plage de sélection des deux paramètres s'étend de 000 à 127. La valeur de "pression" après enfoncement est également représentée graphiquement à l'affichage par une barre.

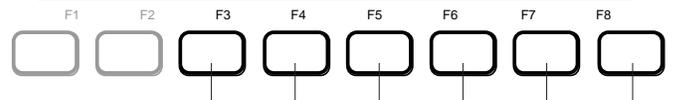
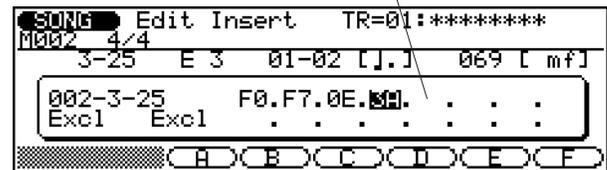


Numéro de note  
Valeur de pression après enfoncement  
Représentation graphique de valeur

## Type exclusif du système ("Excl")

Cet événement vous permet d'insérer dans les données de séquence des blocs de données exclusives du système (blocs de 16 bits dont le premier bit est fixé à F0). Ces blocs de données vous permettront de contrôler les appareils MIDI externes comme vous le souhaitez. Déplacez le curseur jusqu'à tout emplacement de bit de données suivant le bit initial F0 et entrez directement le nombre hexadécimal à l'aide des touches de fonction F3 à F8 (pour entrer A à F) et du pavé numérique (pour entrer 0 à 9). Vous pouvez également utiliser les touches **DEC**/**INC** ainsi que la commande rotative.

Les espaces entre les points correspondent aux emplacements d'entrée de données.



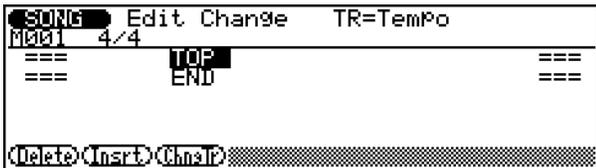
Utilisez les touches de fonction **F3** à **F8** pour entrer les nombres hexadécimaux A à F.

**REMARQUE:** En mode d'édition par changement, seuls les premiers huit bits des événements exclusifs du système peuvent être affichés dans la ligne d'événements.

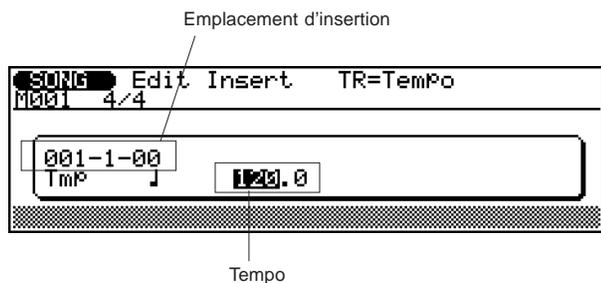
## ■ Edition de la piste de tempo

Le mode d'édition par insertion ("Edit Insert") peut également être utilisé pour éditer la piste de tempo.

1. Appuyez sur **[F3] (ChngTr)** depuis l'affichage de mode d'édition par changement et sélectionnez la piste de tempo.



2. Appuyez sur **[F2] (Insr)** pour appeler le mode d'édition par insertion afin d'éditer la piste de tempo.



3. Mettez en évidence et modifiez si vous le souhaitez le paramètre d'emplacement d'insertion.

4. Mettez en évidence une des parties du paramètre de tempo et modifiez la valeur.

Le tempo ("Tmp") est le seul paramètre disponible depuis cette page d'écran. Sa plage de sélection s'étend de 25,0 à 300,0.

Pour effectuer l'insertion du nouvel événement de tempo, passez à l'étape 6 des instructions principales données ci-après.

6. Entrez l'événement en appuyant sur **[ENTER]**.

Le QS300 produira un son "clac" lorsque l'événement est entré. (Si une note est entrée, cette dernière sera jouée.)

7. Appuyez sur **[EXIT]** pour retourner au mode d'édition par changement et continuez les opérations d'édition si vous le souhaitez.

Les événements que vous avez insérés (à l'exception des événements exclusifs du système) peuvent être édités en mode d'édition par changement. Si vous souhaitez effacer l'événement que vous venez d'insérer, sélectionnez la ligne d'événements appropriée en mode d'édition par changement et appuyez sur **[F1] (Delete)**.

Pour retourner au Song ou Phrase, appuyez sur la touche de mode correspondante ou appuyez sur **[EXIT]**.

## Mode utilitaire (Utility Mode)

Le mode utilitaire Utility comprend une série de fonctions jouant un rôle important dans l'utilisation générale. Ces fonctions comprennent le traitement des données MIDI, l'interface avec des appareils externes, les paramètres et commandes généraux de séquenceur, la commande du système ABC ainsi que d'autres encore.

### Mode utilitaire (Utility Mode)

— Configuration du synthétiseur ("Synth") .....	188
— Configuration MIDI ("MIDI") .....	190
— Filtre d'entrée MIDI ("MIDIFit") .....	191
— Configuration du séquenceur ("Seq") .....	192
— Zone d'accords joués à la main ("Fngzon") .....	193
— Configuration d'autres paramètres ("Other") .....	194

Pour utiliser le mode utilitaire: .....

1. Activez le mode Utility en appuyant sur la touche de mode **UTILITY**.

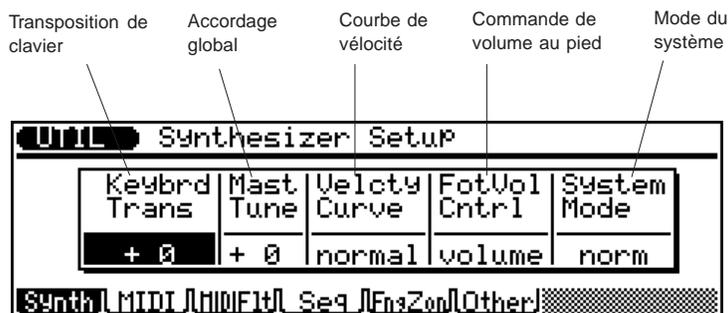
2. Appuyez sur la touche de fonction appropriée (**F1** à **F6**) pour appeler la page d'écran de fonctions souhaitée.

Vous trouverez ci-après des explications relatives à l'utilisation des pages d'écran spécifiques ainsi qu'à leurs fonctions.

Pour quitter le mode Utility, appuyez sur la touche de sortie **EXIT** ou sur toute autre touche **MODE**.

## Mode utilitaire Configuration du synthétiseur ("Synth")

Chemin: **UTILITY** → **F1** (Synth)



Depuis la page d'écran de configuration du synthétiseur, vous pouvez définir :

- La transposition et l'accordage global
- La courbe de vélocité
- L'assignation de la commande de volume au pied
- Le mode du système de génération de son

### ● Transposition de clavier ("Keybrd Trans")

Sélection: -36 à +36 demi-tons

Ce paramètre détermine la mesure dans laquelle les données de note du clavier sont transposées. Ce paramètre global affecte la voix jouée en mode de voix Voice, les données enregistrées sur le séquenceur ainsi que les données transmises via la borne de sortie MIDI OUT.

### ● Accordage global ("Mast Tune")

Sélection: -99 à +99 centièmes (+/- 1 demi-ton)

Ce paramètre détermine l'accordage général de l'instrument. (A une hauteur de 440 Hz, 4 centièmes correspondent environ à 1 Hz.)

### ● Courbe de vélocité ("Velcty Curve")

Paramètres: "normal", "soft 1", "soft 2", "easy", "wide", "hard", "cross 1", "cross 2"

Ce paramètre détermine la manière dont la force de votre jeu affecte le volume général de l'instrument. Les différentes courbes vous permettent de définir la réponse à la vélocité en fonction de vos besoins ou de votre technique. Ce paramètre global affecte la voix jouée en mode de voix Voice, les données enregistrées sur le séquenceur ainsi que les données transmises via la borne de sortie MIDI OUT.

### ● Commande de volume au pied (“FotVol Cntrl.”)

Paramètres: “volume” (volume MIDI, commande n° 7), “expres” (expression MIDI, commande n° 11)

Ce paramètre détermine l’assignation de la commande MIDI pour la commande au pied connectée à la borne FOOT VOLUME.

Lorsque le paramètre “**volume**” est sélectionné, les mouvements de la commande au pied sont transmis sous le numéro de commande 7 (volume); lorsque le paramètre “**expres**” est sélectionné, ces mouvements sont transmis sous le numéro de commande 11 (expression).

### ● Mode du système (“System Mode”)

Paramètres: normal (“norm”), TG300B (“B”)

Ce paramètre détermine le mode de base de génération de son du QS300. Le paramètre “**norm**” vous offre la compatibilité avec les données de morceau de format GM et XG, le paramètre **TG-B** une semi-compatibilité avec des logiciels populaires de musique informatique. Le paramètre **TG-B** est indiqué dans le coin supérieur gauche de l’affichage par un “B” dans la barre de mode (comme le montre l’illustration ci-après).

Indique le mode TG300B.

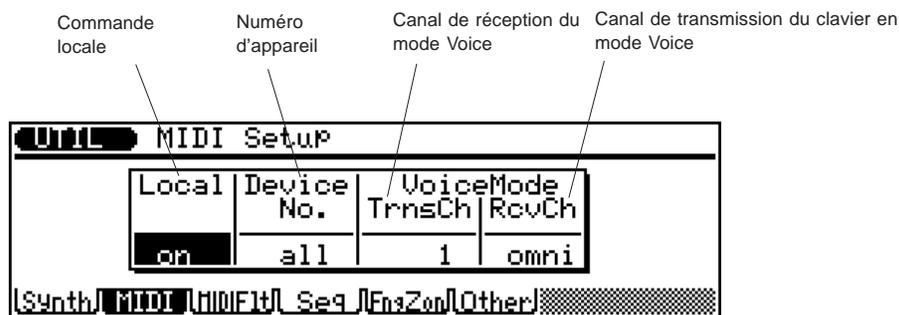


**REMARQUE:** Lorsque le mode du système **TG-B** est sélectionné :

- Les réglages de mode de figure et de mode de phrase ne peuvent être réalisés.
- Les réglages du mode d’édition de voix et d’opération de voix ne peuvent être réalisés.
- La piste de figures (dans le mode Song) n’est pas disponible.

# Mode utilitaire Configuration MIDI ("MIDI")

Chemin: UTILITY → F2 (MIDI)



Depuis la page d'écran de configuration MIDI, vous pouvez définir:

- La commande locale
- Le numéro d'appareil
- Les canaux de transmission/de réception MIDI du mode Voice

## ● Commande locale ("Local")

Paramètres: désactivé ("off"), activé ("on")

Ce paramètre détermine si le clavier est "connecté" au générateur de son interne du QS300. Si le paramètre "on" (configuration normale) est sélectionné, les voix répondront aux notes jouées depuis le clavier du QS300. Si le paramètre "off" est sélectionné, les voix répondront uniquement aux données MIDI reçues ou aux données enregistrées du séquenceur.

## ● Numéro d'appareil ("Device NO.")

Sélection: désactivé ("off"), 1 à 16, tous ("all")

Ce paramètre détermine le numéro d'appareil du QS300. Ce numéro est en quelque sorte un numéro "d'identification" MIDI servant à différencier différents appareils. Ainsi, par exemple, si vous utilisez plus d'un QS300 dans une chaîne MIDI, attribuez un numéro d'appareil différent à chaque QS300.

Si le paramètre "all" est sélectionné, les données MIDI seront reçues sur le canal 1.

## ● Canal de transmission du clavier en mode Voice ("TrnsCh")

Sélection: 1 à 16

Ce paramètre détermine sur quel canal MIDI le QS300 transmet les données en mode de voix.

## ● Canal de réception du mode Voice ("RcvCh")

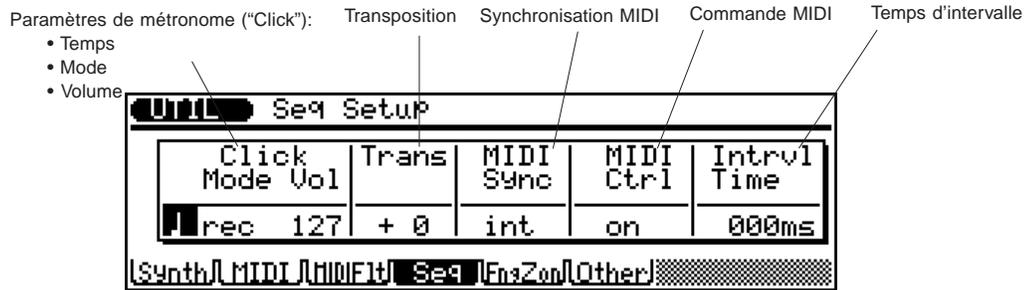
Sélection: 1 à 16, "omni"

Ce paramètre détermine à quel canal MIDI le QS300 répond en mode de voix. Le paramètre "omni" permet au QS300 de recevoir simultanément des données via tous les canaux MIDI.



# Mode utilitaire Configuration du séquenceur ("Seq")

Chemin: UTILITY → F4 (Seq)



La page d'écran de configuration du séquenceur vous permet de définir les commandes globales affectant le séquenceur interne.

Ces commandes comprennent:

- Les paramètres de métronome ("Click")
- La transposition des données de séquenceur
- La synchronisation MIDI
- La commande MIDI
- Le temps d'intervalle (dans le transfert de données)

## ● Temps du métronome

Paramètres: "♩", "♪", "♫", "♮", "Ⓢ"

Ce paramètre détermine sur quel temps le métronome sonne.

♩	Le métronome sonnera sur chaque double croche.
♪	Le métronome sonnera sur chaque croche.
♫	Le métronome sonnera sur chaque noire.
♮	Le métronome sonnera sur chaque blanche.
Ⓢ	Le métronome sonnera sur chaque ronde.

## ● Mode du métronome ("Click Mode")

Paramètres: désactivé ("off"), "rec", "play", "all"

Ce paramètre détermine quand (pendant quelle opération) le métronome sonne.

"off"	Le métronome est désactivé.
"rec"	Le métronome sonne uniquement pendant l'enregistrement en temps réel.
"play"	Le métronome sonne pendant l'enregistrement en temps réel et pendant la reproduction.
"all"	Le métronome sonne dans tous les modes.

## ● Volume du métronome ("Vol")

Sélection: 0 à 127

Ce paramètre détermine le niveau du son produit par le métronome.

## ● Transposition ("Trans")

Sélection: -12 à +12 demi-tons

Ce paramètre détermine la transposition de ton des pistes du séquenceur. Ce paramètre n'affecte pas les pistes dont les voix de batterie sont sélectionnées et n'a de même pas d'influence sur les phrases dont le type de phrase de batterie "Drums" est sélectionné (reportez-vous à la page 131).

## ● Synchronisation MIDI ("MIDI Sync")

Paramètres: interne ("int"), "MIDI"

Ce paramètre détermine si le tempo du séquenceur est commandé par l'horloge interne du QS300 ("int") ou par des données d'horloge MIDI envoyées depuis un séquenceur externe ou un ordinateur ("MIDI"). Réglez ce paramètre sur "MIDI" lorsque vous souhaitez subordonner le QS300 à un séquenceur externe. Dans les autres cas, sélectionnez "int". Notez que le séquenceur ne pourra fonctionner indépendamment lorsque le paramètre "MIDI" est sélectionné.

## ● Commande MIDI ("MIDI Ctrl")

Paramètres: désactivé ("off"), activé ("on")

Ce paramètre détermine si la commande MIDI du séquenceur est activée ou désactivée. Il convient normalement de sélectionner le paramètre "on". Lorsque le paramètre "off" est sélectionné, le séquenceur ne répondra pas à ou ne transmettra pas les messages MIDI suivants: position de morceau (F2h), sélection de morceau (F3h), horloge de synchronisation (F8h), déclenchement (FAh), continuation (FBh) et arrêt (FCh).

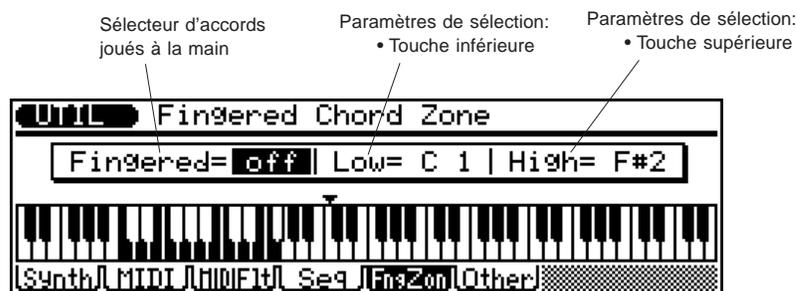
## ● Temps d'intervalle ("Intrvl time")

Sélection: 0 à 9 (x 100) millisecondes

Ce paramètre définit le temps de délai entre les blocs de données exclusives (de 0 à 900 millisecondes par incréments de 100 millisecondes). Il vous faudra parfois recourir à ce type de délai si vous souhaitez qu'un appareil externe reçoive les données sans aucun problème.

# Mode utilitaire **Zone d'accords joués à la main ("Fngzon")**

Chemin: **UTILITY** → **F5** (FngZon)



Vous pouvez depuis la page d'écran de zone d'accords joués à la main activer ou désactiver le système d'accompagnement de basse automatique ABC (Auto Bass Chord) et définir la plage (ou "zone") dans laquelle les accords ABC seront reconnus.

## ● Sélecteur d'accords joués à la main ("Fingered")

Paramètres: désactivé ("off"), activé ("on")

Ce paramètre détermine si la fonction d'accompagnement de basse automatique ABC est désactivée ou activée.

Quand le sélecteur d'accords joués à la main et le paramètre "Fng" dans l'affichage du mode Song ou du mode Pattern sont activés, les accords joués dans la zone ABC spécifiée (déterminée ci-dessous) seront reconnus par le système ABC et l'accord d'accompagnement changera en conséquence pendant la reproduction de morceau ou l'enregistrement d'accord/de piste (reportez-vous à la REMARQUE ci-après). Pour une liste des accords reconnus, reportez-vous à la brochure "Sound Lists & MIDI Data".

## ● Paramètres de sélection

- Touche inférieure ("Low")  
Sélection: C-2 à G8
- Touche supérieure ("High")  
Sélection: C-2 à G8

Ces deux paramètres déterminent la plage dans laquelle les accords ABC sont reconnus. Ces paramètres peuvent être définis via les commandes du panneau ou directement depuis le clavier. N'oubliez pas que le paramètre de touche inférieure ne peut disposer d'une valeur supérieure à celle du paramètre de touche supérieure. La plage définie sera indiquée sur fond inversé (c'est à dire que les touches normalement blanches seront noires) dans la représentation graphique du clavier à l'affichage. De même, n'oubliez pas que toute note jouée dans cette plage ne sonne pas de manière ordinaire. En effet, la note sert dans ce cas à déterminer les accords d'accompagnement lorsqu'une figure est reproduite.

**REMARQUE:** Les changements d'accords ABC seront ignorés durant l'enregistrement en pas à pas ou en temps réel de toute piste autre que la piste d'accords ainsi que les modes d'édition Edit ou d'opérations Job.

# Mode utilitaire Configuration d'autres paramètres ("Other")

Chemin: **UTILITY** → **F6** (Others)



Contraste de l'affichage

Appuyez sur **F8** pour appeler la page d'écran de message de bienvenue.

Vous pouvez depuis la page d'écran de configuration d'autres paramètres :

- Définir un message personnalisé de bienvenue.
- Régler le contraste de l'affichage.

## ● Message de bienvenue ("Greeting Message")



Appuyez sur **F7** pour insérer un espace à la position mise en évidence par le curseur.

Appuyez sur **F8** pour effacer le caractère mis en évidence par le curseur.

Après avoir entré le nouveau message, appuyez sur **EXIT** pour quitter la page d'écran de message de bienvenue.

### **F7** — Insertion ("Ins")

Cette fonction permet d'insérer un espace à la position mise en évidence par le curseur.

### **F8** — Effacement ("Del")

Cette fonction permet d'effacer le caractère mis en évidence par le curseur.

## ● Contraste de l'affichage ("LCD Cntrst")

Sélection: -15 à +15

Cette fonction vous permet de régler le contraste de l'affichage. Si le réglage de contraste sélectionné ne vous permet pas de lire l'affichage, vous pouvez retourner à la valeur de contraste 0 (depuis tout mode) en appuyant simultanément sur les touches **SHIFT** et **UTILITY**.

Appuyez sur **F8** depuis la page d'écran de configuration d'autres paramètres (illustrée ci-avant) afin d'appeler la page d'écran de message de bienvenue illustrée ci-dessous.

Pour entrer un nouveau message de bienvenue: .....

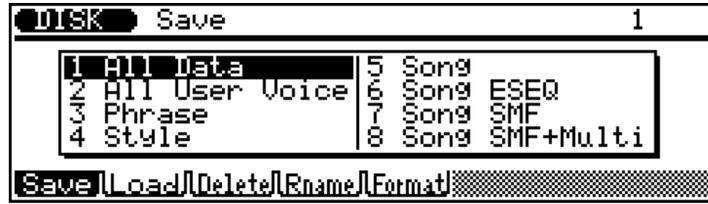
1. Déplacez le curseur de mise en évidence dans la boîte de message jusqu'à l'emplacement souhaité.
2. Changez le caractère mis en évidence à l'aide des commandes du panneau.  
Les caractères disponibles (40 caractères ASCII) vous sont présentés dans l'affichage.

## Mode de disquette (Disk Mode)

Outre ses opérations de sauvegarde et de chargement, le mode de disquette Disk vous propose les opérations de formatage de nouvelles disquettes et d'effacement ou de modification de nom de fichiers existants.

### Mode de disquette (Disk Mode)

Opération de sauvegarde ("Save") .....	197
Opération de chargement ("Load") .....	198
Opération d'effacement ("Delete") .....	200
Opération de changement de nom ("Rename") .....	201
Opération de formatage ("Format") .....	202



Pour utiliser le mode de disquette: .....

1. Activez le mode Disk en appuyant sur la touche de mode [DISK].
2. Appuyez sur la touche de fonction appropriée ([F1] à [F5]) pour appeler l'opération souhaitée : sauvegarde ([F1]), chargement ([F2]), effacement ([F3]), changement de nom ([F4]) ou formatage ([F5]).
3. Sélectionnez le type de données que vous souhaitez sauvegarder, charger, effacer ou rebaptiser.  
Pour ce faire, mettez en évidence le type de données ou entrez directement le nombre correspondant. (Cette étape est inutile pour l'opération de formatage. En effet, cette dernière est simplement une opération de formatage de disque vierge.) Le tableau ci-après vous fournit une description des types de données.

"All Data"	<b>Extension de fichier: ".Q3A"</b> Ce type comprend toutes les données de morceaux, de phrases, de figures utilisateur, de voix utilisateur ainsi que les données d'enchaînement.
"All User Voice"	<b>Extension de fichier: ".Q3V"</b> Ce type comprend toutes les données de voix utilisateur.
"Phrase"	<b>Sélection: 001 à 100</b> <b>Extension de fichier: ".Q3H"</b> Ce type comprend une phrase utilisateur définie.
"Style"	<b>Sélection: 001 à 100</b> <b>Extension de fichier: ".Q3P"</b> Ce type comprend un style défini.
"Song"	<b>Sélection: 01 à 10</b> <b>Extension de fichier: ".Q3S"</b> Ce type comprend un morceau défini. Les données de voix, de sélection de sortie, d'effet de reproduction et des pistes de figures/d'accords/de tempo sont également sauvegardées.
"Voice" (opération de chargement uniquement)	<b>Sélection: 001 à 128 (280 éléments maximum)</b> <b>Extension de fichier: ".Q3V"</b> Ce type comprend une seule voix utilisateur déterminée.
"Song ESEQ"	<b>Sélection: 01 à 10</b> <b>Extension de fichier: ".ESQ"</b> Ce type comprend un morceau défini de format ESEQ. Le format ESEQ est utilisé par certains séquenceurs et synthétiseurs disposant d'un séquenceur interne. Cette option vous offre la compatibilité de données avec de tels appareils. Les données de voix, de sélection de sortie et d'effet de reproduction ne peuvent être sauvegardées dans un fichier ESEQ. Les données de tempo seront sauvegardées.

"Song SMF"	<b>Sélection: 01 à 10</b> <b>Extension de fichier: ".MID"</b> Ce type comprend un morceau défini de format de fichier MIDI Standard. L'utilisation du format de fichier MIDI Standard (SMF) est très répandue dans les logiciels de musique informatique, les séquenceurs ainsi que les synthétiseurs disposant d'un séquenceur interne. Cette option vous offre la compatibilité de données avec de tels appareils. Les données de voix, de sélection de sortie et d'effet de reproduction ne peuvent être sauvegardées dans un fichier SMF. Les données de tempo seront sauvegardées.
"Song SMF + Multi" (opération de sauvegarde uniquement)	<b>Sélection: 01 à 10</b> <b>Extension de fichier: ".MID"</b> Ce type comprend un morceau défini de format de fichier MIDI Standard et inclut les données des paramètres de multi. Les réglages de pistes mémorisés dans les données de multi seront automatiquement convertis en données de changement de commande ou en données exclusives du système (conformément au format XG), puis insérés au début du morceau avec un nombre approprié de mesures avant que la sauvegarde ne soit effectuée. De même, lorsque des données MIDI sont insérées, le nombre nécessaire de mesures sera ajouté en début de morceau.

Les types de données disponibles dépendent de l'opération sélectionnée, comme le montre la liste ci-après.

- **Sauvegarde** — "All Data", "All User Voice", "Phrase", "Style", "Song", "Song ESEQ", "Song SMF", "Song SMF + Multi"
- **Chargement** — "All Data", "All User Voice", "Phrase", "Style", "Song", "Song ESEQ/SMF", "Voice"
- **Effacement et changement de nom** — "All Data", "All User Voice", "Phrase", "Style", "Song", "Song ESEQ/SMF"

4. Appuyez sur [ENTER] pour appeler l'opération sélectionnée. Reportez-vous aux explications spécifiques données ci-après. Elles vous aideront à utiliser et à effectuer chacune des opérations.

Pour quitter le mode Disk – ou pour annuler une opération qui n'est pas encore effectuée –, appuyez sur la touche de sortie [EXIT] ou sur toute autre touche **MODE**.

**REMARQUE:** Les extensions de fichier données dans le tableau ci-avant permettent au système opératoire du QS300 d'identifier et d'organiser les différents types de données. Lorsqu'un fichier de chaque type est sauvegardé, le QS300 assigne automatiquement l'extension de fichier appropriée à la fin du nom de fichier. (Lors de la sauvegarde de morceaux dans les types "Song ESEQ", "Song SMF" et "Song SMF + Multi", l'extension de fichier ne peut être modifiée.)

# Mode de disquette Opération de sauvegarde ("Save")

Chemin: **DISK** → **F1** (Save)



L'opération de sauvegarde ("Save") vous permet de stocker sur disquette les fichiers que vous souhaitez conserver. Sélectionnez le type souhaité de données depuis l'affichage reproduit ci-dessus (vous êtes libre de choisir la méthode d'entrée des données) et appuyez sur **ENTER**.

**REMARQUE IMPORTANTE:** L'onglet de protection de la disquette **doit** être placé dans la position autorisant la sauvegarde si vous souhaitez effectuer une opération de sauvegarde. Si l'onglet est placé en position de protection, le message d'erreur "Write Protected!" apparaîtra lorsque vous tenterez d'effectuer l'opération de sauvegarde, vous signalant que la disquette est protégée.

Quantité de mémoire disponible sur la disquette (en kilo-octets)      Nombre de fichiers (sur la disquette)      Taille du fichier sélectionné (en kilo-octets)



Données de source

Emplacement de destination

Pour utiliser l'opération de sauvegarde: .....

## 1. Sélectionnez depuis l'affichage reproduit ci-dessus le fichier de données que vous souhaitez sauvegarder.

Pour ce faire, mettez en évidence le numéro/titre souhaité dans la boîte gauche (données de source), ou sélectionnez encore directement le numéro des données. (Remarque: cette étape n'est pas nécessaire pour les types de données "All Data" et "All User Voice".)

## 2. Sélectionnez l'emplacement de destination (boîte droite).

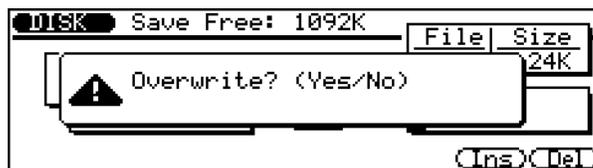
## 3. Entrez un nom de fichier si nécessaire.

Si l'emplacement de destination est mis en évidence, la page d'écran directe d'opération de nom (reproduite ci-dessous) sera automatiquement appelée. (Pour des instructions relatives à l'entrée de noms, reportez-vous à la page 161.)



## 4. Appuyez sur **ENTER**.

Si l'emplacement de destination contient déjà des données sous le même nom de fichier, le message de confirmation "Overwrite?" apparaîtra sur l'affichage, vous demandant si vous souhaitez écraser les données déjà contenues dans l'emplacement.



Répondez à l'interrogation en appuyant sur la touche **INC** pour continuer l'opération de sauvegarde ou en appuyant sur la touche **DEC** pour annuler l'opération.

Après avoir terminé l'opération, appuyez sur **EXIT** pour retourner à l'affichage du mode précédent, ou appuyez sur une des touches **MODE**.

**REMARQUE:** La touche de sortie **EXIT** vous permet de quitter l'affichage de sauvegarde à tout moment, sauf lorsque l'opération de sauvegarde est en cours.

### REMARQUE:

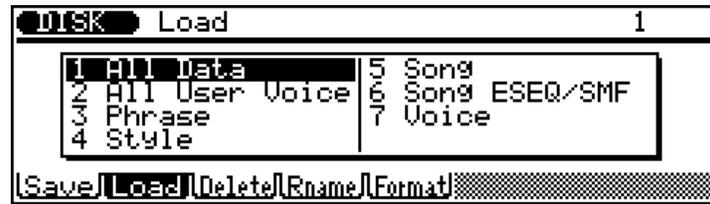
- Les données de multi ne seront pas sauvegardées lors de la sauvegarde de toutes les données ("All Data") si aucune donnée de morceau n'a été enregistrée. Si vous souhaitez également sauvegarder les données de multi, enregistrez simplement quelques mesures "vides" dans un morceau.
- Seules les données de morceau ("Song") des pistes 1 à 16 seront sauvegardées (les données des pistes de figures, d'accords et de tempo ne seront pas sauvegardées). Lors de la sauvegarde des données de type "Song" (type numéro 5), les figures utilisateur ainsi que les phrases utilisateur des données de morceau ne seront pas sauvegardées.

### REMARQUE:

- Les noms de fichier peuvent contenir jusqu'à huit caractères. Les espaces seront transformés en traits d'union lorsque le fichier est sauvegardé. Si vous n'entrez que des espaces pour définir un nom de morceau, le message d'erreur "Illegal File Name" s'affichera, vous signalant que vous avez entré un nom incorrect de fichier.
- Le dernier nom de fichier entré sera automatiquement affiché par défaut.
- Si les caractères que vous employez ne sont pas reconnaissables pour le système opératoire MS-DOS, le nom du fichier pourrait ne pas être reconnu lorsque vous essayerez de lire la disquette sur d'autres appareils.

# Mode de disquette Opération de chargement ("Load")

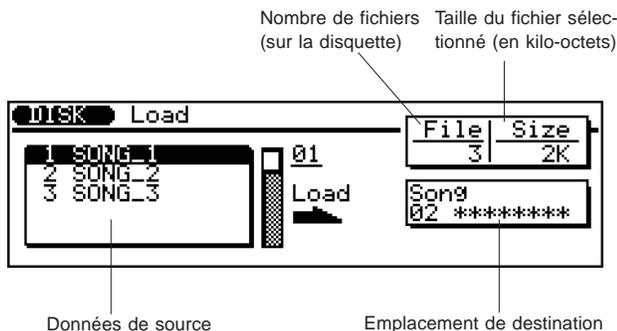
Chemin: DISK → F2 (Load)



L'opération de chargement ("Load") vous permet de récupérer des fichiers sur disquette et de les charger dans le QS300 afin de les employer avec ce dernier. Sélectionnez le type souhaité de données dans l'affichage reproduit ci-dessus (vous êtes libre de choisir la méthode d'entrée des données) et appuyez sur **ENTER**.

Le type de données de voix ("Voice", numéro 7) dispose d'une méthode de chargement différente de celle des autres types de données (cette méthode est expliquée dans les instructions ci-après). Pour des détails, reportez-vous à la section "Charger une voix" ci-après.

Vous disposez également de la fonction de chargement automatique ("Auto Loading"). Cette dernière vous permet de charger automatiquement le contenu d'une disquette dans la mémoire interne à la mise sous tension.



Pour utiliser l'opération de chargement: .....

- 1. Sélectionnez depuis l'affichage reproduit ci-dessus le fichier de données que vous souhaitez charger.**  
Pour ce faire, mettez en évidence le numéro/titre souhaité dans la boîte gauche (données de source), ou sélectionnez encore directement le numéro des données.
- 2. Sélectionnez l'emplacement de destination (boîte droite).**  
(Remarque: cette étape n'est pas nécessaire pour les types de données "All Data" et "All User Voice".)
- 3. Appuyez sur **ENTER**.**  
Si l'emplacement de destination contient déjà des données, le message de confirmation "Are you sure?" apparaîtra sur l'affichage, vous demandant si vous souhaitez effacer les données déjà contenues dans l'emplacement.



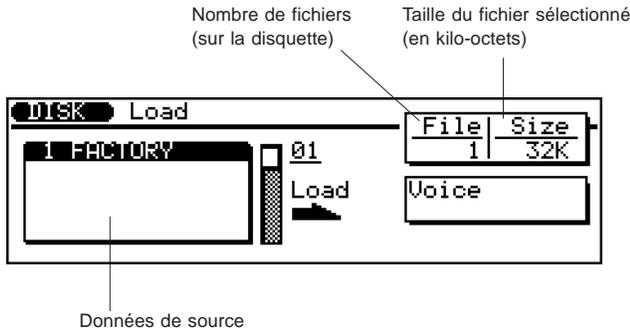
Répondez à l'interrogation en appuyant sur la touche **INC** pour continuer l'opération de chargement ou en appuyant sur la touche **DEC** pour annuler l'opération.

Après avoir terminé l'opération, appuyez sur **EXIT** pour retourner à l'affichage du mode précédent, ou appuyez sur une des touches **MODE**.

**REMARQUE:** La touche de sortie **EXIT** vous permet de quitter l'affichage de chargement à tout moment, sauf lorsque l'opération de chargement est en cours.

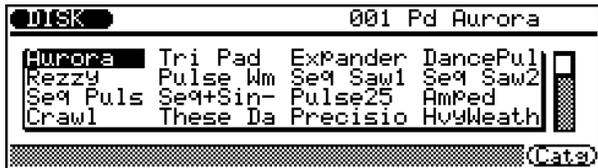
Pour charger une voix depuis une disquette: .....

- 1. Sélectionnez le type de données de voix (“Voice”) dans l’affichage initial de chargement et appuyez sur **ENTER**.



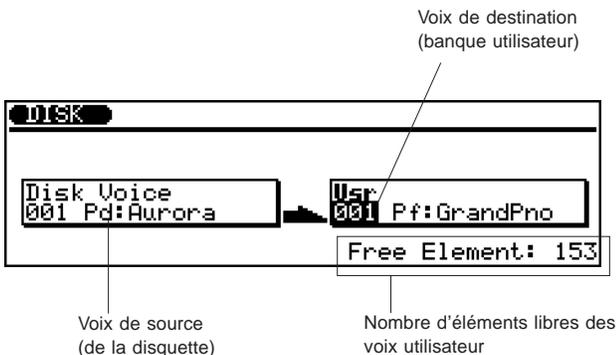
- 2. Sélectionnez l’ensemble souhaité de voix depuis l’affichage reproduit ci-dessus et appuyez sur **ENTER**.

Une fois le répertoire de voix chargé, l’affichage suivant apparaîtra.



- 3. Sélectionnez une voix et appuyez sur **ENTER** depuis l’affichage reproduit ci-dessus.

La fonction de catégorie (“Catg”) vous permettra de passer rapidement les voix en revue en appuyant sur **F8** et en utilisant ensuite les touches **F4** et **F5** pour passer de catégorie à catégorie.



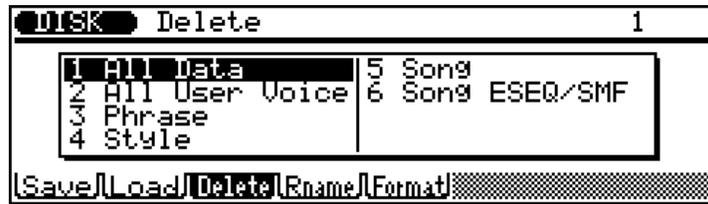
- 4. Sélectionnez la voix utilisateur de destination pour l’opération de chargement.

- 5. Appuyez sur **ENTER** pour entamer le chargement de la voix sélectionnée vers l’emplacement de voix utilisateur spécifié.

Répondez au message de confirmation “Are you sure?” en appuyant sur **INC** pour effectuer l’opération de chargement ou sur **DEC** pour annuler l’opération.

# Mode de disquette Opération d'effacement ("Delete")

Chemin: **DISK** → **F3** (Delete)



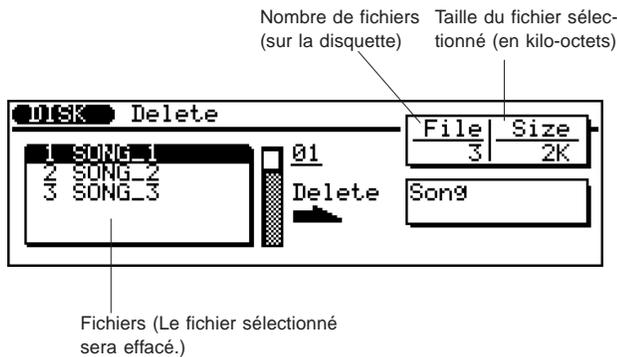
L'opération d'effacement ("Delete") vous permet d'effacer complètement le fichier spécifié de la disquette chargée. Sélectionnez le type souhaité de données dans l'affichage reproduit ci-dessus (vous êtes libre de choisir la méthode d'entrée des données) et appuyez sur **ENTER**.

**REMARQUE IMPORTANTE:** L'onglet de protection de la disquette **doit** être placé dans la position autorisant la sauvegarde si vous souhaitez effectuer une opération d'effacement. Si l'onglet est placé en position de protection, le message d'erreur "Write Protected!" apparaîtra lorsque vous tenterez d'effectuer l'opération d'effacement, vous signalant que la disquette est protégée.

Répondez à l'interrogation en appuyant sur la touche **INC** pour continuer l'opération d'effacement ou en appuyant sur la touche **DEC** pour annuler l'opération.

Après avoir terminé l'opération, appuyez sur **EXIT** pour retourner à l'affichage du mode précédent, ou appuyez sur une des touches **MODE**.

**REMARQUE:** La touche de sortie **EXIT** vous permet de quitter l'affichage d'effacement à tout moment, sauf lorsque l'opération d'effacement est en cours.



Pour utiliser l'opération d'effacement: .....

**1. Sélectionnez depuis l'affichage reproduit ci-dessus le fichier de données que vous souhaitez effacer.**  
Pour ce faire, mettez en évidence le numéro/titre souhaité dans la boîte gauche (données de source), ou sélectionnez encore directement le numéro des données.

**2. Appuyez sur **ENTER**.**  
Le message de confirmation "Are you sure?" apparaîtra sur l'affichage, vous demandant si vous souhaitez effacer les données déjà contenues dans l'emplacement.





# Mode de disquette **Opération de formatage ("Format")**

Chemin: **DISK** → **F5** (Format)

L'opération de formatage ("Format") vous permet de formater de nouvelles disquettes (vierges) 2DD ou 2HD de 3,5 pouces que vous souhaitez utiliser sur le QS300. (Les disquettes 2DD sont formatées en MS-DOS, 720 kilo-octets; les disquettes 2HD en MS-DOS, 1,44 méga-octets.) Cette opération vous permettra également de formater des disquettes utilisées précédemment avec d'autres appareils et que vous souhaitez utiliser sur le QS300. L'opération de formatage est également une manière pratique d'effacer toutes les données d'une disquette dont vous ne souhaitez pas conserver le contenu.

**ATTENTION!** L'opération de formatage efface toutes les données contenues sur la disquette!

### REMARQUE IMPORTANTE:

- L'onglet de protection de la disquette **doit** être placé dans la position autorisant la sauvegarde si vous souhaitez effectuer une opération de formatage. Si l'onglet est placé en position de protection, le message d'erreur "Write Protected!" apparaîtra lorsque vous tenterez d'effectuer l'opération de formatage, vous signalant que la disquette est protégée.
- Les disquettes 2HD disposant du format 2DD ne peuvent être utilisées.



Pour formater une disquette: .....

## 1. Insérez la disquette à formater.

## 2. Appuyez sur **ENTER**.

Le message de confirmation "Are you sure?" apparaîtra sur l'affichage, vous demandant si vous souhaitez exécuter l'opération de formatage.



Répondez à l'interrogation en appuyant sur la touche **INC** pour continuer l'opération de formatage ou en appuyant sur la touche **DEC** pour annuler l'opération.

Après avoir terminé l'opération, appuyez sur **EXIT** pour retourner à l'affichage du mode précédent, ou appuyez sur une des touches **MODE**.

**REMARQUE:** La touche de sortie **EXIT** vous permet de quitter l'affichage de formatage à tout moment, sauf lorsque l'opération de formatage est en cours.

# ANNEXE

<b>Guide de dépannage .....</b>	<b>204</b>
<b>Warning and Error Messages .....</b>	<b>206</b>
<b>Specifications .....</b>	<b>208</b>
<b>Index .....</b>	<b>209</b>

# Guide de dépannage

Le tableau suivant vous fournira des conseils de dépannage ainsi que des références de page pour des problèmes rencontrés fréquemment. Le QS300 est un appareil complexe disposant de nombreuses fonctions. Aussi, la plupart des problèmes rencontrés seront simplement le résultat de réglages incorrects. Avant de vous adresser à un service après-vente, reportez-vous aux conseils donnés dans cette section et essayez d'y trouver la cause du problème ainsi que la solution.

Problème	Cause éventuelle
Mise sous tension impossible.	Le cordon d'alimentation est-il correctement inséré?
Pas de son.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le volume est-il correctement réglé?</li> <li>• Les réglages de volume sont-ils correctement effectués pour chaque piste (page 73)?</li> <li>• Disposez-vous d'un nombre suffisant d'éléments?</li> <li>• Les paramètres de limites de note (page 49) sont-ils correctement réglés?</li> <li>• La commande locale (mode Utility, page 190) est-elle positionnée sur "off"?</li> <li>• Si vous êtes dans le mode Song, avez-vous coupé des pistes (page 69)?</li> </ul>
Appuyer sur <b>[RUN]</b> ne déclenche pas la reproduction.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La figure, la phrase ou le morceau sélectionné contient-il des données?</li> <li>• La synchronisation MIDI (mode Utility, page 192) est-elle positionnée sur "MIDI"?</li> </ul>
Impossible d'enregistrer ou de reproduire un morceau. Le tempo ne peut être réglé.	Si c'est le cas, "MIDI" remplacera le paramètre de tempo en haut de l'affichage de reproduction. Appuyer sur <b>[RUN]</b> ne permettra pas de déclencher l'enregistrement ou la reproduction. Déclenchez la reproduction depuis un appareil MIDI connecté ou positionnez la synchronisation MIDI sur "int".
L'accord change soudainement dans la fenêtre d'accord (affichage de morceau).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le sélecteur d'accords joués à la main (page 193) est-il positionné sur "on"?</li> <li>• La fenêtre d'accord est-elle mise en évidence (page 108)? (Déplacez le curseur de mise en évidence de cette fenêtre afin d'éviter tout changement d'accord inopportun.)</li> </ul>
Impossible d'entrer en mode Voice Edit, Voice Job, Pattern ou Phrase.	Le mode du système (mode Utility, page 189) est-il positionné sur "TG-B"?
Le métronome ne produit pas de son.	Le mode du métronome Click (mode Utility, page 192) est-il correctement réglé?
Les touches du panneau ne répondent pas; il est impossible de sélectionner d'autres modes, etc.	Le mode d'attente d'enregistrement est-il activé? (Si le témoin lumineux RECORD est allumé, il est impossible d'entrer dans d'autres modes; appuyez d'abord sur STOP afin de quitter le mode d'attente d'enregistrement.)
Les sons de batterie d'une phrase utilisateur ne sont pas les sons attendus.	Avez-vous sélectionné le type "Dr" (de batterie) lors de l'enregistrement de la phrase (page 131)?
Impossible d'entrer en mode Edit.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Essayez-vous d'appuyer sur EDIT en mode Pattern? (Le mode Pattern ne dispose pas de mode d'édition.)</li> <li>• Appuyez-vous sur la touche EDIT alors que la piste de figures ou d'accords est mise en évidence dans le mode Song? (Dans le mode Song, le mode Song Edit ne peut être appelé pour les pistes de figures ou d'accords.)</li> </ul>



# Messages d'avertissement et d'erreur

Les messages suivants pourraient apparaître pendant le fonctionnement, vous signalant des problèmes ou une opération erronée. Suivez les explications données ci-après afin de trouver la solution au problème.

## Messages d'avertissement et d'erreur

“Battery Low”	Ce message vous indique que la tension de la batterie de sauvegarde est trop basse pour assurer la sauvegarde des données. Faites remplacer la batterie par votre revendeur Yamaha ou par tout service après-vente qualifié Yamaha.
“Now TG-B Mode Active”	Lorsque le mode du système (dans le mode Utility; reportez-vous à la page 189) <b>TG-B</b> est sélectionné, les modes suivants ne sont pas disponibles : mode d'édition de voix, mode d'opérations de voix, mode Pattern et mode Phrase. Si vous appuyez sur une touche correspondant à un de ces modes indisponibles, le QS300 affichera le message d'erreur reproduit ci-dessus. Appuyez sur la touche <b>EXIT</b> pour retourner au mode de fonctionnement normal.
“Bulk”	Le QS300 reçoit des données globales de format compatible.

## Messages d'erreur

### ● Contrôle

“Illegal Input”	Des données incorrectes ont été entrées.
“Preset Pattern”	Vous avez tenté d'éditer une figure préprogrammée. Seules les figures utilisateur peuvent être éditées.
“No Data”	L'emplacement sélectionné (piste, mesures, etc.) ne contient pas de données. L'opération/la fonction ne peut donc pas être effectuée. Sélectionnez une piste ou une série de mesures contenant des données et essayez à nouveau d'effectuer l'opération.
“Illegal Backup Data”	Il se peut que la tension de la batterie de sauvegarde soit trop basse pour assurer une sauvegarde correcte des données. Cela pourrait entraîner la corruption des données sauvegardées. Faites remplacer la batterie par votre revendeur Yamaha ou par tout service après-vente qualifié Yamaha.

### ● MIDI

“MIDI Data Error”	Une erreur s'est produite durant la réception des messages MIDI. Vérifiez si le câble MIDI est correctement connecté ou si le câble lui-même ne présente pas de défaut. Essayez ensuite à nouveau d'effectuer l'opération.
“Checksum Error”	Le total de contrôle du message exclusif du système reçu est incorrect. Vérifiez le message et essayez à nouveau de transmettre les données.
“Buffer Full”	Trop de données MIDI sont envoyées en une fois au QS300. Réduisez la quantité de données transférées vers le QS300.
“DvNum”	Une définition incorrecte du numéro d'appareil (page 190) empêche le QS300 de recevoir les données globales MIDI de transfert. (Uniquement pour les opérations de transfert global des données.)



# Spécifications

---

## Générateur de son

---

Type	AWM2 (mémoire d'onde avancée 2)
Polyphonie maximale	32 notes
Capacité multi-timbrale	En mode de morceau Song : 24 canaux (16 pistes de séquenceur + 8 pistes de figures) En mode de figure Pattern : 8 canaux
Voix	XG : 480 voix et 11 kits de batterie TG300B : 579 voix et 10 kits de batterie Préprogrammées : 128 voix Utilisateur : 128 voix ainsi qu'un kit de batterie

## Séquenceur

---

Pistes	En mode de morceau Song : 19 pistes (pistes 1 à 16, piste de figures, piste d'accords, piste de tempo) En mode de figure Pattern : 8 pistes (pistes 1 à 8) En mode de phrase Phrase : 1 piste
Capacité de stockage de données	Environ 86.000 notes 10 morceaux 100 styles utilisateur x 8 sections (800 figures) 100 phrases utilisateur
Phrases préprogrammées	3093
Modes d'enregistrement	En temps réel, en pas à pas, par insertion, d'édition par insertion
Accords préprogrammés	28 (incluant le contournement "Thru")
Résolution de note	96 impulsions d'horloge/noire
Modes d'édition Edit	Edition de morceau (Song Edit), édition de phrase (Phrase Edit)
Opérations	Morceau: 24 Figure: 7 Phrase: 15
Enchaînement de morceaux	10 morceaux
Format de fichier de séquenceur	SMF (formats de fichier MIDI Standard), ESEQ, QY300

## Caractéristiques générales

---

Clavier	61 touches disposant de réponse initiale au toucher et de pression après enfoncement
Affichage	Affichage graphique à cristaux liquides de 240 x 64 pixels de résolution (rétroéclairé et disposant d'une commande de contraste)
Mémoire externe	Lecteur de disquette pour disquettes de 3,5 pouces (de types 2DD/2HD)
Bornes	Borne pour casque d'écoute PHONES, borne de sortie OUTPUT (L/MONO, R), borne pour commande de volume au pied FOOT VOLUME, borne pour commande au pied FOOT CONTROLLER, borne pour pédale de soutien SUSTAIN, bornes MIDI IN/OUT/THRU, borne d'alimentation AC INLET
Niveau de sortie	Borne pour casque d'écoute PHONES +7,0 dBm (33 W) Sortie principale OUTPUT +6,5 dBm (10 kW)
Alimentation	Consommation 20 W
Tension requise	120 V (Etats-Unis et Canada); 220 à 240 V (autres pays)
Dimensions (L x P x H)	1067 x 371 x 121 mm
Poids	13,0 kg
Accessoires fournis	Disquette des réglages d'usine et de démonstration

\* Les spécifications ainsi que l'aspect de ce produit sont susceptibles d'être modifiés sans avis préalable.









For details of products, please contact your nearest Yamaha or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

## NORTH AMERICA

### CANADA

**Yamaha Canada Music Ltd.**  
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,  
M1S 3R1, Canada  
Tel: 416-298-1311

### U.S.A.

**Yamaha Corporation of America**  
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,  
U.S.A.  
Tel: 714-522-9011

## MIDDLE & SOUTH AMERICA

### MEXICO

**Yamaha De Mexico S.A. De C.V.,  
Departamento de ventas**  
Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del  
Moral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.  
Tel: 686-00-33

### BRASIL

**Yamaha Musical Do Brasil LTDA.**  
Ave. Reboucas 2636, São Paulo, Brasil  
Tel: 011-853-1377

### PANAMA

**Yamaha De Panama S.A.**  
Edificio Interseco, Calle Elvira Mendez no.10,  
Piso 3, Oficina #105, Ciudad de Panama, Panama  
Tel: 507-69-5311

### OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES AND CARIBBEAN COUNTRIES

**Yamaha Music Latin America Corp.**  
6101 Blue Lagoon Drive, Miami, Florida 33126,  
U.S.A.  
Tel: 305-261-4111

## EUROPE

### THE UNITED KINGDOM

**Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.**  
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,  
MK7 8BL, England  
Tel: 01908-366700

### IRELAND

**Danfay Ltd.**  
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin  
Tel: 01-2859177

### GERMANY/SWITZERLAND

**Yamaha Europa GmbH.**  
Siemensstraße 22-34, D-2084 Rellingen, F.R. of  
Germany  
Tel: 04101-3030

### AUSTRIA/HUNGARY/SLOVENIA/ ROMANIA/BULGARIA

**Yamaha Music Austria Ges m b H.**  
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria  
Tel: 0222-60203900

### THE NETHERLANDS

**Yamaha Music Benelux B.V.,  
Verkoop Administratie**  
Kanaalweg 18G, 3526KL, Utrecht, The Netherlands  
Tel: 030-828411

### BELGIUM/LUXEMBOURG

**Yamaha Music Benelux B.V.,  
Brussels-office**  
Keiberg Imperiastraat 8, 1930 Zaventem, Belgium  
Tel: 02-7258220

### FRANCE

**Yamaha Musique France,  
Division Professionnelle**  
BP 70-77312 Marne-la-Valée Cedex 2, France  
Tel: 01-64-61-4000

## ITALY

**Yamaha Musica Italia S.P.A.,  
Combo Division**  
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy  
Tel: 02-935-771

## SPAIN

**Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.**  
Jorge Juan 30, 28001, Madrid, Spain  
Tel: 91-577-7270

## PORTUGAL

**Valentim de Carvalho CI SA**  
Estrada de Porto Salvo, Paço de Arcos 2780 Oeiras,  
Portugal  
Tel: 01-443-3398/4030/1823

## GREECE

**Philippe Nakas S.A.**  
Navarinou Street 13, P.Code 10680, Athens, Greece  
Tel: 01-364-7111

## SWEDEN

**Yamaha Scandinavia AB**  
J. A. Wettergrens Gata 1  
Box 30053  
S-400 43 Göteborg, Sweden  
Tel: 031 89 34 00

## DENMARK

**YS Copenhagen Liaison Office**  
Generatørvej 8B  
DK-2730 Herlev, Denmark  
Tel: 44 92 49 00

## FINLAND

**Warner Music Finland OY/Fazer Music**  
Aleksanterinkatu 11, P.O. Box 260  
SF-00101 Helsinki, Finland  
Tel: 0435 011

## NORWAY

**Narud Yamaha AS**  
Grini Næringspark 17  
N-1345 Østerås, Norway  
Tel: 67 14 47 90

## ICELAND

**Skifan HF**  
Skeifan 17 P.O. Box 8120  
IS-128 Reykjavik, Iceland  
Tel: 525 5000

### EAST EUROPEAN COUNTRIES (Except HUNGARY)

**Yamaha Europa GmbH.**  
Siemensstraße 22-34, D-2084 Rellingen, F.R. of  
Germany  
Tel: 04101-3030

## AFRICA

**Yamaha Corporation,  
International Marketing Division**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430  
Tel: 053-460-2312

## MIDDLE EAST

### TURKEY/CYPRUS

**Yamaha Musique France, Division Export**  
BP 70-77312 Marne-la-Valée Cedex 2, France  
Tel: 01-64-61-4000

### OTHER COUNTRIES

**Yamaha Corporation,  
International Marketing Division**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430  
Tel: 053-460-2312

## ASIA

### HONG KONG

**Tom Lee Music Co., Ltd.**  
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,  
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong  
Tel: 730-1098

### INDONESIA

**PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)  
PT. Nusantik**  
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot  
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia  
Tel: 21-520-2577

### KOREA

**Cosmos Corporation**  
#131-31, Neung-Dong, Sungdong-Ku, Seoul  
Korea  
Tel: 02-466-0021-5

### MALAYSIA

**Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.**  
16-28, Jalan SS 2/72, Petaling Jaya, Selangor,  
Malaysia  
Tel: 3-717-8977

### PHILIPPINES

**Yupangco Music Corporation**  
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,  
Makati, Metro Manila, Philippines  
Tel: 819-7551

### SINGAPORE

**Yamaha Music Asia Pte., Ltd.**  
Blk 17A Toa Payoh #01-190 Lorong 7  
Singapore 1231  
Tel: 354-0133

### TAIWAN

**Kung Hsue She Trading Co., Ltd.**  
No. 322, Section 1, Fu Hsing S. Road,  
Taipei 106, Taiwan. R.O.C.  
Tel: 02-709-1266

### THAILAND

**Siam Music Yamaha Co., Ltd.**  
865 Phornprapha Building, Rama I Road,  
Patumwan, Bangkok 10330, Thailand  
Tel: 2-215-3443

### THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,  
International Marketing Division**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430  
Tel: 053-460-2317

## OCEANIA

### AUSTRALIA

**Yamaha Music Australia Pty. Ltd.**  
17-33 Market Street, South Melbourne, Vic. 3205,  
Australia  
Tel: 3-699-2388

### NEW ZEALAND

**Music Houses of N.Z. Ltd.**  
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,  
Auckland, New Zealand  
Tel: 9-634-0099

### COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,  
International Marketing Division**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430  
Tel: 053-460-2317

