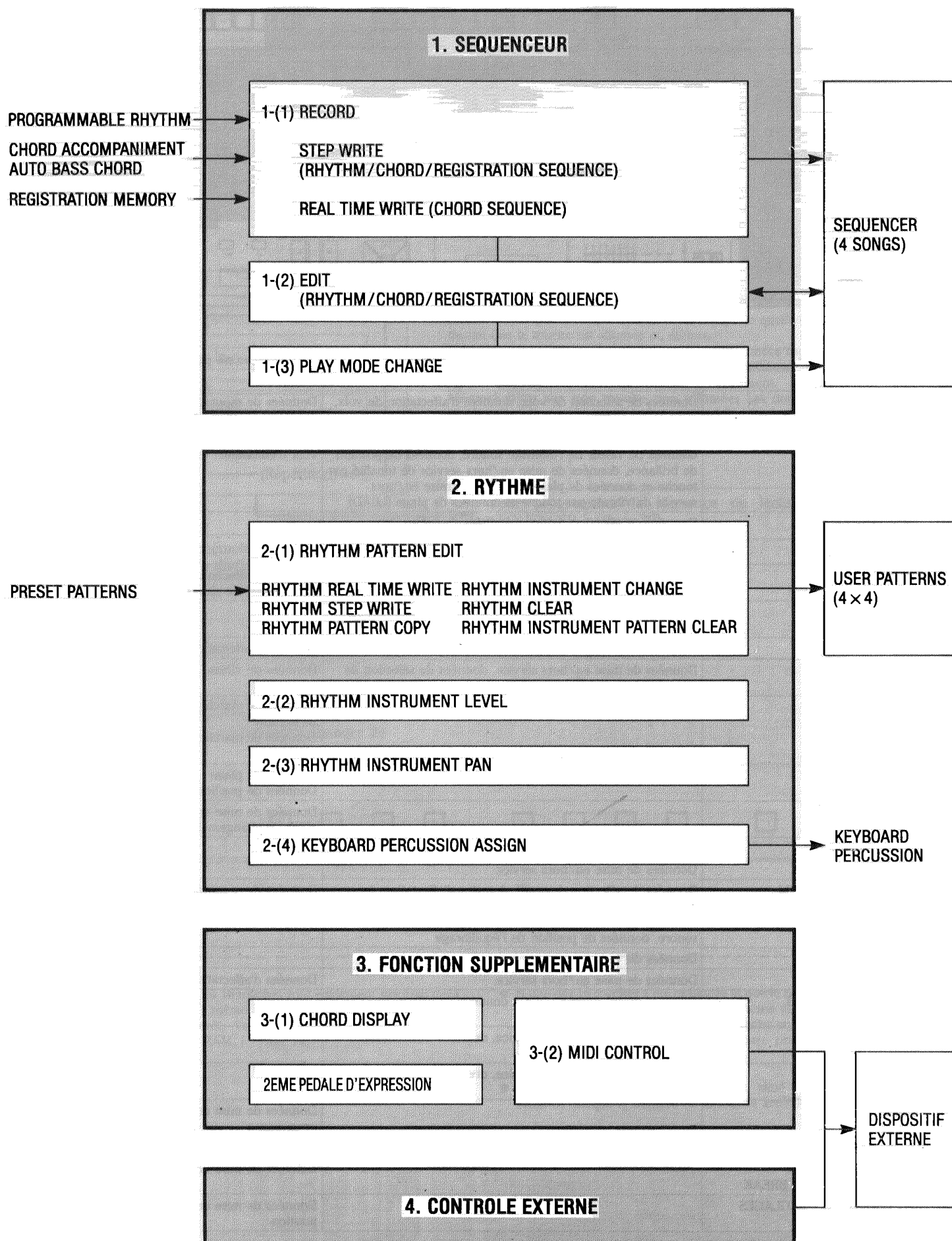
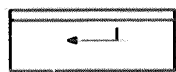


II. MULTI MENU (Menu multiple)



II-1 SEQUENCER (Séquenceur)

Appuyez sur la touche QUIT pour faire apparaître l'indication "MULTI MENU" sur la ligne supérieure du ACL.



ENTER

MULTI MENU
2.RHYTHM

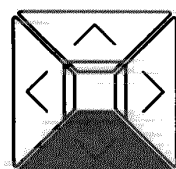
3.EXTRA FUNCT.
4.EXT.CONTROL
1.SEQUENCER

◆ SEQUENCER est la première fonction de la section MULTI MENU et son exploitation est décrite ci-à gauche. Au cas où vous enfonceriez la touche ENTER avant d'avoir activé la fonction SEQUENCER, appuyez alors sur la touche QUIT pour sortir de ce mode.

◆ Dans le mode SEQUENCER de la section MULTI MENU, les trois travaux, ci-dessous, peuvent être accomplis à l'aide des touches SEQUENCER respectives, sur le panneau.

RECORD	Programme les séquences de lecture du rythme, des accords et de la mémoire de registre.
EDIT	Exécute le montage de la séquence programmée.
PLAY MODE CHANGE	Règle le mode au moment de la lecture des touches SEQUENCER de 1 à 4.

Utilisez les touches "V" et "Λ" pour afficher l'indication "1. SEQUENCER" sur la ligne inférieure du ACL.



MENU SELECT

MULTI MENU
1.SEQUENCER

Appuyez sur la touche ENTER.

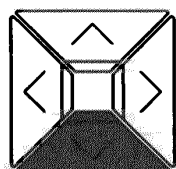


ENTER

SEQUENCER
1.RECORD

[QUIT]

Utilisez les touches "V" et "Λ" pour choisir un travail de séquence, puis appuyez sur la touche ENTER.



MENU SELECT

SEQUENCER
2.EDIT
3.PLAY MODE CHNG
1.RECORD



ENTER

1-(1) RECORD (Enregistrement)

[→Page suivante]

1-(2) EDIT (Montage)

[→Page 47]

**1-(3) PLAY MODE CHANGE
(Changement de mode de lecture)**

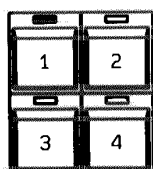
[→Page 49]

MONTAGE

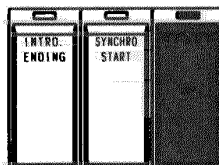
CHANGEMENT
DE MODE DE
LECTURE

CHANGEMENT
DE MODE DE
LECTURE

Lorsque l'interrupteur START {▶} est enclenché, les données programmées dans le séquenceur sont reproduites.



SEQUENCER

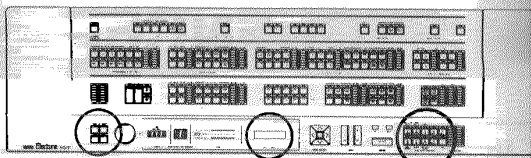


Lancez la mélodie en même temps que la lecture du séquenceur.

Pour sauvegarder les données dans l'accu mémoire RAM
[→Page 74]

1-(1) RECORD (Enregistrement)

En fonction des mélodies à jouer (4 au maximum), cette fonction programme à l'avance respectivement un rythme, un accord ou une séquence de registre.



Tout d'abord, procédez aux réglages du contenu (PROGRAMMABLE RHYTHM et REGISTRATION MEMORY) à programmer dans le séquenceur.

Affichez "1. SEQUENCER" sur la ligne inférieure du ACL, puis appuyez sur la touche ENTER. [→Page précédente]

MULTI MENU
1. SEQUENCER

ENTER

SEQUENCER
1. RECORD

Appuyez sur la touche ENTER (les deux messages ci-dessous apparaissent alternativement sur le ACL).

ENTER

SEQ. RECORD
QUIT FOR ESCAPE

DATA WILL BE
CLEARED!

[QUIT]

Entrez une commande RECORD.

◆ Le fait d'appuyer sur la touche ENTER fait apparaître alternativement, sur le ACL, des deux messages illustrés ci-à gauche et fait clignoter les touches SEQUENCER de 1 à 4, sur le panneau.

Décidez, avant tout, si vous devez procéder à une opération RECORD.

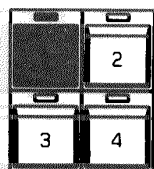
Si une opération RECORD n'est pas nécessaire: Appuyez sur la touche QUIT.

Si une opération RECORD est nécessaire: Appuyez sur une des quatre touches SEQUENCER.

◆ ATTENTION: Lorsqu'une touche SEQUENCER, clignotante, est enfoncée, toutes les données programmées sur cette touche seront effacées.

◆ Si une des touches SEQUENCER du panneau est enfoncée, seule la touche enfoncée continuera à clignoter. Les méthodes d'entrée de données sont affichées sur la ligne inférieure du ACL, ce qui vous permet d'utiliser les touches "V" et "Λ" pour sélectionner la méthode "STEP WRITE" ou "REAL TIME WRITE".

Appuyez sur une des quatre touches clignotantes SEQUENCER.



SEQUENCER

RECORD MODE
1. STEP WRITE
2. REAL T. WRITE

STEP WRITE (Ecriture par palier)

ENTER

SEQ. STEP WRITE
R. 149

PROGRAMMATION
DE SEQUENCE
RYTHMIQUE

PROGRAMMATION
DE SEQUENCE
D'ACCORD

PROGRAMMATION
DE SEQUENCE
DE REGISTRE

[→Page 42]

[→Page 44]

[→Page 45]

PROGRAMMATION DE SEQUENCE RYTHMIQUE/D'ACCORD/DE REGISTRE
[→Page suivante]

REAL TIME WRITE (Ecriture en temps réel) (PROGRAMMATION DE SEQUENCE D'ACCORD)

ENTER

SEQ. REAL T. WRITE
R. 149

[→Page 46]

◆ Grâce au mode STEP WRITE, vous pouvez entrer respectivement une séquence de rythme, d'accord ou de registre, une à la fois. Vous pouvez entrer ces trois séquences en même temps, ou encore, n'entrer qu'une seule.

◆ Grâce au mode REAL TIME WRITE, vous pouvez entrer une séquence d'accord en le jouant dans le même temps souhaité à la lecture.

STEP WRITE (Ecriture par palier)

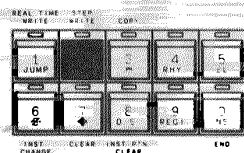
PROGRAMMATION DE SEQUENCE RYTHMIQUE/D'ACCORD/DE REGISTRE

Choisissez le mode STEP WRITE, puis appuyez sur la touche ENTER.
[→Page précédente]

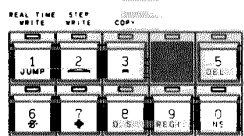
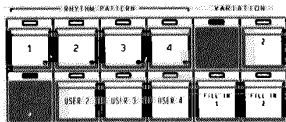
SEQ. STEP WRITE
R. 149

Programmez un rythme INTRO., comme requis. [→Page suivante]

PROGRAMMATION DE SEQUENCE D'ACCORD [→Page 44]

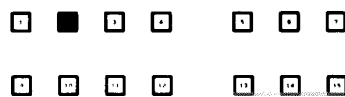


PROGRAMMATION DE SEQUENCE DE RYTHME [→Page suivante]



(Répétition)

PROGRAMMATION DE SEQUENCE DE REGISTRE [→Page 45]



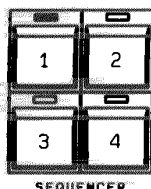
(Répétition)

Programmez un rythme FILL IN (ou BREAK), comme requis. [→Page 43]

Programmez un rythme ENDING, comme requis. [→Page 43]

Lorsque vous avez accompli la programmation, appuyez sur la touche ENTER.

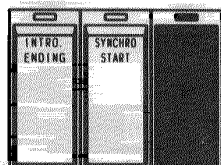
ENTER



Procédez à une opération EDIT, comme requis. [→Page 47]

Procédez à PLAY MODE CHANGE, comme requis. [→Page 49]

Lorsque l'interrupteur START [▶] est enclenché, les séquences de rythme, d'accord et de registre programmées sont alors reproduites.



♦ L'indication "R", affichée sur la ligne inférieure du ACL est l'abréviation du mot "Remain" ("restante", en français) et elle indique, par valeur numérique, la capacité de mémoire encore disponible dans le séquenceur. Cette valeur diminuera si vous continuez à programmer des données. Remarquez que cette valeur équivaut à 149 si aucune donnée n'est programmée sur les touches SEQUENCER de 1 à 4.

Lorsque la mémoire SEQUENCER est saturée (valeur restante=0), une tonalité d'avertissement retentit trois fois et l'indication "F" apparaît sur l'affichage BAR/BEAT.

♦ Données programmables dans SEQUENCER

Séquence de rythme	Données de sélection des motifs rythmiques, (touches pointées de 1 à 4, touches USER de 1 à 4, touches VARIATION et touches FILL IN), et les données de mise en service respectives des interrupteurs INTRO./ENDING, FILL IN et BREAK.
Séquence d'accord	Type et durée des accords à jouer sur le clavier inférieur et le pédalier et les données de symbole de répétition.
Séquence de registre	Données de sélection des touches REGISTRATION MEMORY de 1 à 16 (données de registre mémorisées sur les touches de 1 à 16 ne sont cependant pas programmées).

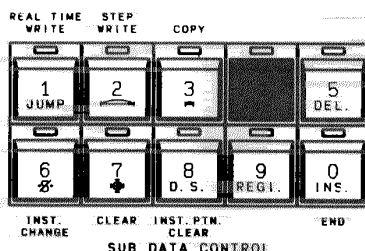
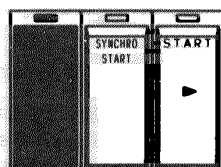
♦ Lorsque la touche ENTER est enfoncée à la fin de la programmation, la touche SEQUENCER qui clignotait s'allume définitivement et il est alors possible de lancer la lecture. Bien que la lecture commence si l'interrupteur START est enclenché dans un état comme celui-ci, procédez quand même à l'opération EDIT ou PLAY MODE CHANGE, comme requis.

Réglez le motif rythmique à programmer au début du morceau de musique. Ensuite, choisissez le mode STEP WRITE et appuyez sur la touche ENTER. [→Page 40]

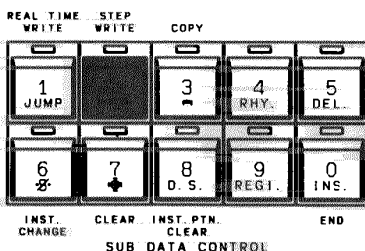
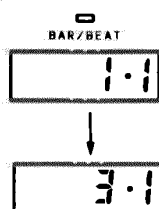
SEQ. STEP WRITE
R.149

INTRO. PROGRAMMING (Programmation d'introduction)

Tout en enclenchant l'interrupteur INTRO./ENDING, appuyez sur la touche SUB DATA "4/RHY."

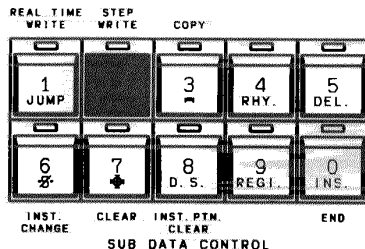
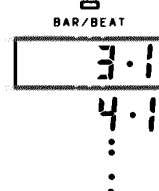


Appuyez deux fois sur la touche "2/⇐".

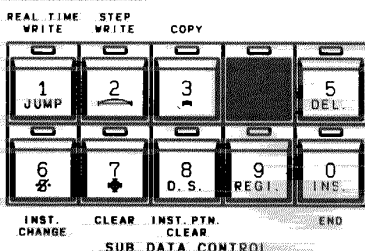
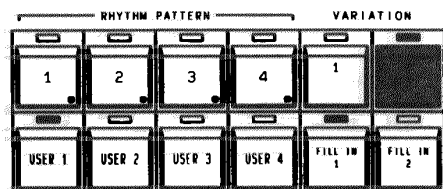


RHYTHM PATTERN PROGRAMMING

Appuyez une fois sur la touche "2/⇐" pour chaque barre que vous désirez programmer.



Changez le motif rythmique, puis appuyez sur la touche "4/RHY."



(Répétition)

♦ **ATTENTION:** Lorsque la touche ENTER est enfoncée et que l'appareil se trouve en mode STEP WRITE, il est alors impossible de modifier les motifs présentement affectés aux touches pointées et aux touches USER de 1 à 4. Avant de procéder à une opération RECORD, affectez les motifs à programmer sur la touches pointées [→Page 30], puis sauvegardez les motifs montés sur les touches USER [→Page 50]

♦ Etant donné que INTRO. est un motif à deux barres, après avoir enfoncé la touche "4/RHY." et entré les données de mise en service, assurez-vous d'appuyer sur la touche "2/⇐" et d'entrer les données de durée.

♦ **ATTENTION:** Lorsqu'un mode INTRO. est programmé, la valeur numérique de la barre, sur l'affichage BAR/BEAT, augmente de deux unités. Si vous comptez et enregistrez le nombre de barres, assurez-vous, par conséquent, d'inclure les deux barres de la section INTRO. dans le comptage. Si vous comparez l'affichage BAR pendant une opération RECORD avec ce même affichage pendant une lecture INTRO., vous remarquerez qu'il indique "0".

♦ Pour programmer le motif rythmique actuellement réglé, appuyez tout d'abord sur la touche "2/⇐" le nombre de fois requis, tout en observant l'affichage BAR/BEAT. L'affichage BAR/BEAT indique quelle mesure de quelle barre doit être ensuite programmée.

♦ **ATTENTION:** Si vous appuyez sur la touche "3/⇐" au lieu de la touche "2/⇐", vous pouvez entrer un motif rythmique, en unités d'une mesure. Cependant, si le motif rythmique est modifié dans l'intervalle d'une barre, la synchronisation risque de ne pas être parfaite. Par conséquent, essayez le plus possible d'entrer ces motifs en barres.

♦ Données de motif rythmique qui peuvent être programmées.

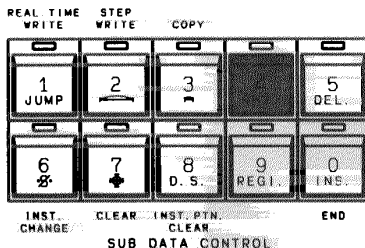
Touches pointées	Données de sélection et données d'affectation de motif (càd, les données au point où le mode RECORD est entré)
Touches USER	Données de sélection (sauf les données de montage de motif)
Touches VARIATION ou FILL IN	Données de sélection (sauf les données de montage de motif)

♦ Lorsque, pour changer de motif rythmique, vous appuyez sur une autre touche pointée, le nom du motif rythmique actuellement affecté à cette touche est affiché sur la ligne inférieure du ACL.

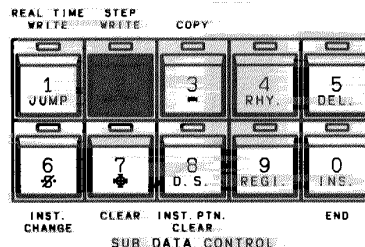
♦ Lorsque la touche "2/⇐" est enfoncée et que les données de durée sont programmées, vous pouvez alors enregistrer les données de symbole de répétition à l'aide des touches "6/⇐", "7/⇐" et "8/D.S.". [→Page 44]

FILL IN (BREAK) PROGRAMMING

Tout en maintenant l'interrupteur FILL IN (ou BREAK) enclenché, appuyez sur la touche "4/RHY."

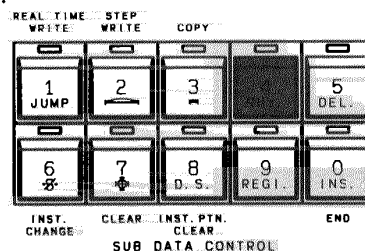
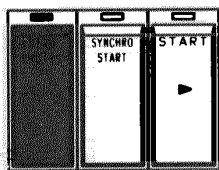


Appuyez sur la touche "2/←".

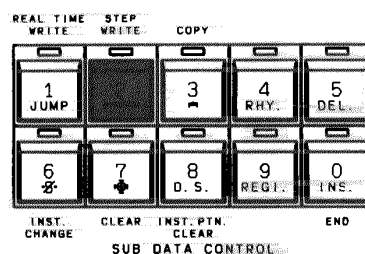


ENDING PROGRAMMING (Programmation de finale)

Tout en maintenant l'interrupteur INTRO./ENDING enclenché, appuyez sur la touche "4/RHY."



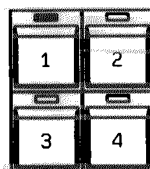
Appuyez deux fois sur la touche "2/←".



Lorsque la programmation est accomplie, appuyez sur la touche ENTER.

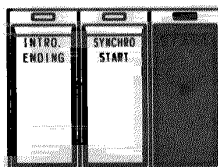


ENTER



SEQUENCER

Lorsque l'interrupteur START [▶] est enclenché, la séquence de rythme programmée est reproduite.



◆ Pour programmer un motif FILL IN (ou BREAK), entrez les données de mise en service à l'aide de la touche "4/RHY.", puis appuyez une fois sur la touche "2/←" et entrez ses données de durée. Si vous désirez programmer un motif FILL IN (ou BREAK) sur plusieurs barres, répétez les démarches ci-dessus.

◆ En procédant à l'opération décrite ci-à gauche, après avoir enclenché la touche FILL IN 1 ou 2, vous pouvez alors programmer un autre motif FILL IN.

◆ Pour programmer un motif ENDING, procédez comme pour le motif INTRO., c'est-à-dire, qu'après avoir entré les données de mise en service par la touche "4/RHY.", appuyez deux fois sur la touche "2/←", puis entrez les données de durée.

REMARQUE

● Si des accords sont joués sur le clavier inférieur au moment où vous appuyez sur la touche "2/←" et entrez les données de durée du rythme, vous pouvez programmer une séquence d'accord avec une séquence de rythme. [→Page suivante]

Procédez à une opération EDIT, comme requis. [→Page 47]

Procédez à une opération PLAY MODE CHANGE, comme requis. [→Page 49]

◆ Lorsque la programmation est terminée et que la touche ENTER a été enfoncée, la touche SEQUENCE s'allume définitivement et il est possible de procéder à la lecture. Procédez à une opération EDIT et/ou PLAY MODE CHANGE, comme requis.

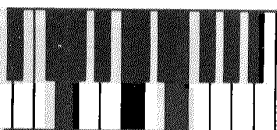
CHORD SEQUENCE PROGRAMMING (STEP WRITE) (Programmation de séquence d'accord) (Ecriture par palier)

Avant tout, prérégalez les registres à utiliser pour la performance dans la section REGISTRATION MEMORY. Ensuite, choisissez le mode STEP WRITE 1 et appuyez sur la touche ENTER.

SEQ. STEP WRITE
R.149

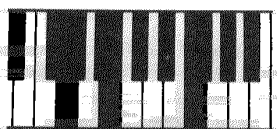
PROGRAMMATION D'ACCORD

Tout jouant un accord sur le clavier inférieur, appuyez sur la touche "2/↵" (ou "3/↵").



REAL TIME WRITE	STEP WRITE	COPY		
1 JUMP		3	4 RHY.	5 DEL.
6	7	8 D.S.	9 REGI.	0 INS.
INST. CHANGE	CLEAR	INST. PTN. CLEAR	END	
SUB DATA CONTROL				

Tout en jouant l'accord suivant, appuyez sur la touche "2/↵" (ou "3/↵").



REAL TIME WRITE	STEP WRITE	COPY		
1 JUMP		3	4 RHY.	5 DEL.
6	7	8 D.S.	9 REGI.	0 INS.
INST. CHANGE	CLEAR	INST. PTN. CLEAR	END	
SUB DATA CONTROL				

(Répétition)

PROGRAMMATION D'UN SYMBOLE DE REPETITION

Appuyez sur la touche "6/♯" au point où le symbole "♯" ou "♯—" doit apparaître.

REAL TIME WRITE	STEP WRITE	COPY		
1 JUMP	2	3	4 RHY.	5 DEL.
6	7	8 D.S.	9 REGI.	0 INS.
INST. CHANGE	CLEAR	INST. PTN. CLEAR	END	
SUB DATA CONTROL				

Appuyez sur la touche "7/♯" au point où le symbole "to ♯", "1.", ou "Fine" doit apparaître.

REAL TIME WRITE	STEP WRITE	COPY		
1 JUMP	2	3	4 RHY.	5 DEL.
6	7	8 D.S.	9 REGI.	0 INS.
INST. CHANGE	CLEAR	INST. PTN. CLEAR	END	
SUB DATA CONTROL				

Appuyez sur la touche "8/D.S." au point où le symbole "D.S.", "D.C.", ou "—||" doit apparaître.

REAL TIME WRITE	STEP WRITE	COPY		
1 JUMP	2	3	4 RHY.	5 DEL.
6	7	8	9 REGI.	0 INS.
INST. CHANGE	CLEAR	INST. PTN. CLEAR	END	
SUB DATA CONTROL				

(Répétition)

(A la page suivante)

◆ Lorsque la touche ENTER est enfoncée et que le mode STEP WRITE est entré, le numéro de la touche de la section REGISTRATION MEMORY, qui est allumée à cette étape, est automatiquement mémorisé.

◆ Lorsqu'un accord est joué sur le clavier inférieur, le nom de l'accord est affiché sur la ligne inférieure du ACL, de sorte que vous pouvez programmer tout en vérifiant les accords.

◆ La méthode de détection d'accord pendant l'enregistrement est conforme à celle du mode AUTO BASS CHORD (CUSTOM ABC, FINGERED CHORD et SINGLE FINGER), méthode qui est réglée avant le commencement de l'opération RECORD. Pendant que le mode AUTO BASS CHORD est hors service, la détection d'accord, mentionnée ci-dessus, se trouvera dans le même état que lorsque le mode FINGERED CHORD est réglé.

◆ Vérifiez la barre à programmer en observant l'affichage BAR/BEAT, puis appuyez sur la touche "2/↵" ou "3/↵" le nombre de fois nécessaire, tout en jouant les accords sur le clavier inférieur. Les données sur le type d'accord et sur la durée seront programmées.

"2/↵": Programmes d'une durée d'une barre.

"3/↵": Programmes d'une durée d'une mesure.

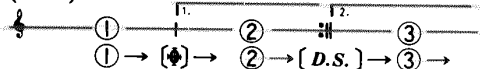
◆ **Programme sans accord:** Si la touche "2/↵" ou "3/↵" est enfoncée et que vous ne jouez pas d'accord sur le clavier inférieur, dans ce cas, seules les données de durée pourront être programmées sans la programmation d'accord. Lorsque vous programmez ensemble les modes INTRO., BREAK, etc. du rythme, assurez-vous de programmer une mesure dépourvue d'accord.

Exemples d'utilisation des touches de répétition

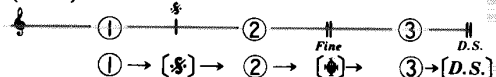
(Ex. 1)



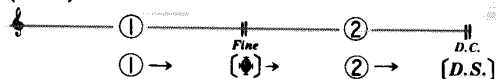
(Ex. 2)



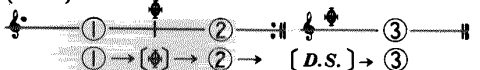
(Ex. 3)



(Ex. 4)



(Ex. 5)

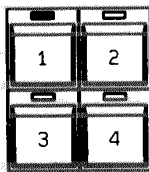


(De la page précédente)

La programmation accomplie, appuyez sur la touche ENTER.



ENTER



SEQUENCER

Procédez à une opération EDIT, comme requis. [→Page 47]

Procédez à une opération PLAY MODE CHANGE, comme requis. [→Page 49]

Lorsque l'interrupteur START est enclenché, la séquence d'accord programmée est reproduite avec le rythme.

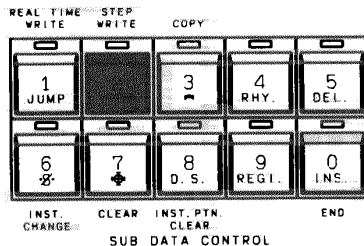
REGISTRATION SEQUENCE PROGRAMMING (STEP WRITE) (Programmation de séquence de registre (Ecriture par palier))

Au préalable, sauvegardez les registres à utiliser pour la lecture sur les touches REGISTRATION MEMORY de 1 à 16. Ensuite, sélectionnez le mode STEP WRITE, puis appuyez sur la touche ENTER.

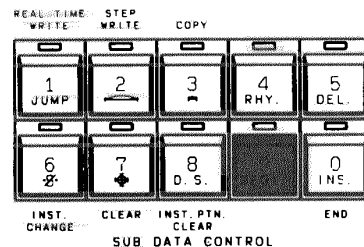
SEQ.STEP WRITE
R.149

PROGRAMMATION DE REGISTRE

Appuyez sur la touche "2/←" (ou "3/→"), une fois par barre que vous souhaitez programmer, puis programmez les données de durée de la touche REGISTRATION MEMORY qui est actuellement enclenchée.



Appuyez sur une autre touche de la section REGISTRATION MEMORY, puis appuyez sur la touche "9/REGI."

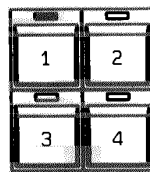


(Répétition)

La programmation accomplie, appuyez sur la touche ENTER.



ENTER



SEQUENCER

Procédez à une opération EDIT, comme requis. [→Page 47]

Procédez à une opération PLAY MODE CHANGE, comme requis. [→Page 49]

Lorsque l'interrupteur START est enclenché, la séquence de registre programmée est reproduite avec le rythme.

◆ **ATTENTION:** Les données de la mémoire de registre qui peuvent être programmées dans le SEQUENCER consistent seulement en ses données de sélection et les données de registre, sauvegardées sur les touches de 1 à 16, ne peuvent pas être mises en mémoire. Par conséquent, lors de la lecture en mode SEQUENCER, si les données, différentes de celles des opérations RECORD, ont été sauvegardées dans le registre de mémoire, les registres RECORD ne pourront être reproduits. Si vous souhaitez sauvegarder les données de registre RECORD, assurez-vous, dans ce cas, de les sauvegarder dans l'accu mémoire RAM. [→Page 74]

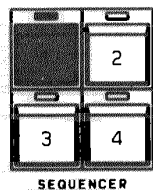
◆ Pendant que vous vérifiez la barre à programmer sur l'affichage BAR/BEAT, appuyez sur la touche "2/←" ou "3/→" le nombre de fois requis. Si, à ce moment, les accords sont joués simultanément sur le clavier inférieur, vous pouvez programmer une séquence d'accord avec une séquence de registre. [→Page précédente]

◆ Lorsque vous enfoncez autre touche de la section REGISTRATION MEMORY, la touche "9/REGI." est alors enclenchée et la dernière touche de sélection enclenchée de la touche de la section REGISTRATION MEMORY est programmée.

◆ Lors de la programmation de données de durée à l'aide de la touche "2/←" ou "3/→", vous pouvez enregistrer les données de répétition de symbole à l'aide des touches "6/↻", "7/⌂" et "8/D.S.". [→Page précédente]

REAL TIME WRITE (CHORD SEQUENCE) (Séquence d'accord) -----

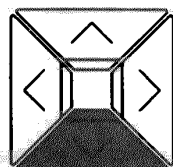
Faites apparaître l'indication "SEQUENCER 1. RECORD" sur le ACL, puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite, appuyez sur une des quatre touches clignotantes du groupe SEQUENCER. [→Page 40]



SEQUENCER

RECORD MODE
1.STEP WRITE
2.REAL T.WRITE

Utilisez la touche "V" pour afficher "2. REAL T. WRITE" sur la ligne inférieure du ACL.



MENU SELECT

RECORD MODE
2.REAL T.WRITE

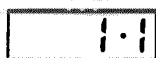
Appuyez sur la touche ENTER.



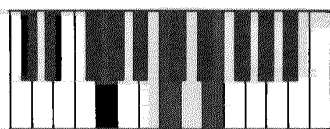
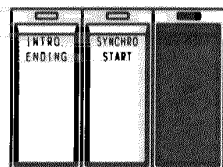
ENTER

SEQ.REAL T.WRITE
R.149

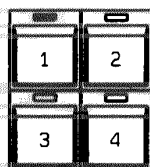
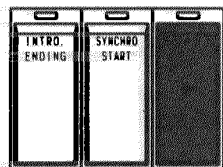
BAR/BEAT



Enclenchez l'interrupteur START [▶] pour lancer le rythme, puis jouez les accords sur le clavier inférieur, en temps réel.

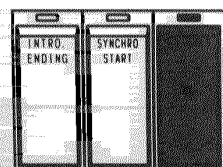


Après avoir joué les accords jusqu'à la fin du morceau de musique, appuyez de nouveau sur l'interrupteur START [▶] pour arrêter le rythme et terminer la programmation.



SEQUENCER

Lorsque l'interrupteur START [▶] est enclenché, la séquence d'accord programmée est reproduite avec le rythme.



◆ Lorsqu'une des touches du groupe SEQUENCER est enfoncée, seule la touche enfoncée continue à clignoter. Les méthodes d'entrée de données sont affichées sur la ligne inférieure du ACL et, ainsi, appuyez sur la touche "V" pour afficher "2. REAL T. WRITE".

◆ **ATTENTION:** Les données qui doivent être programmées par la méthode REAL TIME WRITE consistent seulement en les données de séquence d'accord et les données de registre établies au commencement de l'opération RECORD. Les données de séquence de rythme et les données de séquence de registre ne peuvent pas être mémorisées.

◆ Lorsque la touche ENTER est enclenchée, la capacité de la mémoire restante est affichée sur la ligne inférieure du ACL et le nombre de barres, ainsi que le nombre de mesures à mémoriser apparaissent sur l'affichage BAR/BEAT.

◆ L'enregistrement commence au point où l'interrupteur est enclenché et où le rythme démarre (état de commencement de l'opération RECORD). L'intervalle qui se prolonge jusqu'au moment où vous commencez à jouer les accords sera, par conséquent, mémorisé comme un blanc. Si vous ne voulez pas insérer de blanc, dans ce cas, lancez le rythme tout en plaquant le premier accord.

◆ **ATTENTION:** Lorsque vous lancez un enregistrement en commutant l'interrupteur SYNCHRO START sur marche au lieu de l'interrupteur START, seul l'accord initialement joué ne sera pas enregistré. Si vous souhaitez toutefois enregistrer le premier accord, appuyez sur l'interrupteur SYNCHRO START tout en plaquant l'accord.

◆ **ATTENTION:** Par la méthode REAL TIME WRITE, les accords sont mémorisés par unités d'une mesure. Les données de durée inférieures à une mesure ne seront pas mémorisées.

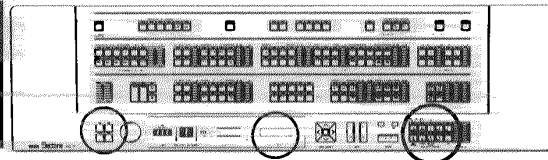
Procédez à une opération EDIT, comme requis. [→Page 47]

Procédez à une opération PLAY MODE CHANGE, comme requis. [→Page 49]

◆ Lorsqu'une séquence d'accord est programmée par la méthode REAL TIME WRITE, l'opération CHORD SEQUENCE de la section PLAY MODE CHANGE entre automatiquement en service. [→Page 49]

1-(2) EDIT (Montage)

Ce mode vous permet de rappeler des données programmées sur les touches SEQUENCER pour corriger des données erronées, en effacer, en ajouter et pour procéder à d'autres opérations de montage.



En mode RECORD, programmez les données de séquence sur les touches SEQUENCER. [→Page 40]

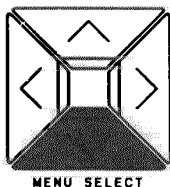
Faites apparaître l'indication "MULTI MENU 1. SEQUENCER" sur le ACL, puis appuyez sur la touche ENTER. [→Page 39]

MULTI MENU
1. SEQUENCER

ENTER

SEQUENCER
1. RECORD

Utilisez les touches "v" et "Λ" pour afficher "2. EDIT" sur la ligne inférieure du ACL.



SEQUENCER
2. EDIT

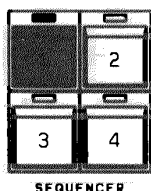
3. PLAY MODE CHNG
1. RECORD

Appuyez sur la touche ENTER.

ENTER

SEQ. EDIT
SELECT BUTTON

Appuyez sur une des quatre touches clignotantes du groupe SEQUENCER.



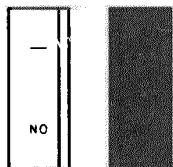
SEQ. EDIT +/- J
R.123

BAR/BEAT

1.1

Retrait de données

Utilisez les touches "+" et "-" pour déplacer l'index de données et vérifier celles-ci.



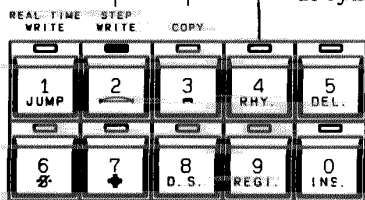
DATA

SEQ. EDIT +/- J
R.123 C

Vérification des données de séquence d'accord

Vérification des données de durée

Vérification des données de séquence de rythme



Vérification des données de répétition

Vérification des données de séquence de registre

REMARQUE

● Lorsque les données ont été programmées par la méthode STEP WRITE, vous pouvez rappeler ou monter ces données en procédant aux opérations en mode EDIT, décrites ci-dessous. Tout montage effectué après avoir quitté le mode RECORD doit, toutefois, être effectué en mode EDIT.

◆ Lorsque la touche ENTER est enfoncée, les touches SEQUENCER de 1 à 4 se mettent à clignoter. Appuyez sur la touche où ont été programmées les données que vous souhaitez monter.

◆ Lorsqu'une des touches SEQUENCER est enfoncée, le registre, au moment du lancement de l'opération RECORD, réapparaît sur le panneau et les données de séquence, mémorisées au début de la séquence, sont reproduites.

◆ Méthode de déplacement de l'index de données

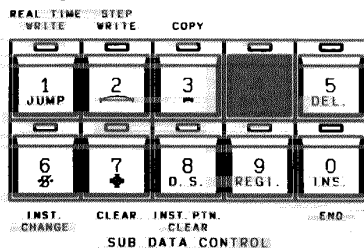
Touche "+"	A chaque poussée, l'index de données avance d'un cran.
Touche "-"	A chaque poussée, l'index de données recule d'un cran.
Touche "1/JUMP" + touche "+"	En une opération, l'index de données est déplacé sur sa dernière position.
Touche "1/JUMP" + touche "-"	En une opération, l'index de données est déplacé sur sa première position.

◆ Méthodes de vérification des données

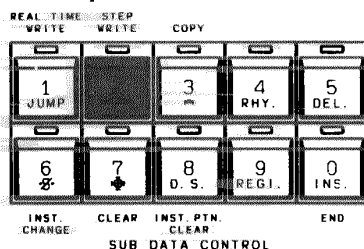
Séquence de rythme	A la position où le motif est changé, la touche "4/RHY." s'allume et les dernières touches de sélection de motif enclenchées s'allument également. Au point où INTRO./ENDING, FILL IN et BREAK sont entrés, leur interrupteur respectif s'allume, de même que la touche "4/RHY."
Séquence d'accord	Les accords entrés retentissent du clavier inférieur et les noms de ces accords sont affichés sur la ligne inférieure du ACL.
Séquence de registre	A la position où le registre est changé, la touche "9/REGI." s'allume et la dernière touche REGISTRATION MEMORY enclenchée s'allume également.
Données de durée et de répétition	Pendant l'entrée de données, la touche enfoncée s'allume.

Opération de montage (EDIT) de données

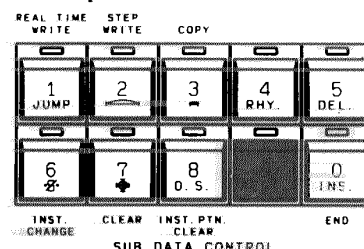
Correction du rythme: Pendant que la touche "4/RHY." est allumée, réglez le rythme correct et appuyez sur la touche "4/RHY."



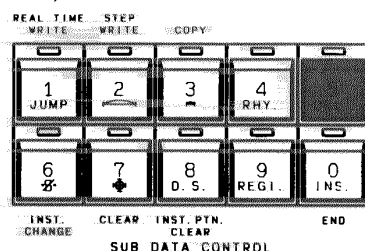
Correction d'un accord: Pendant que la touche "2/—" (ou "3/—") est allumée, appuyez sur cette touche tout en jouant l'accord correct.



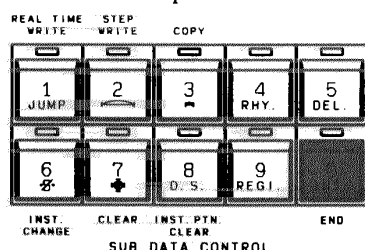
Correction d'un registre: Pendant que la touche "9/REGI." est allumée, appuyez sur la touche REGISTRATION MEMORY correcte, puis appuyez sur la touche "9/REGI."



Effacement: Faites avancer, ou reculer, l'index de données sur la position où des données doivent être effacées, puis appuyez sur la touche "5/DEL."



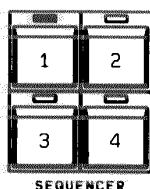
Insertion: Faites avancer l'index de données sur la position où des données doivent être insérées, puis appuyez sur la touche "0/INS.". Ensuite, programmez les données à insérer.



Le montage accompli, appuyez sur la touche ENTER.



ENTER

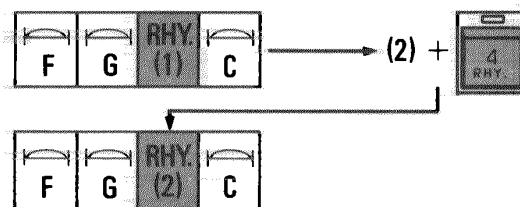


SEQUENCER

Lorsque l'interrupteur START est enclenché, le programme monté est reproduit.

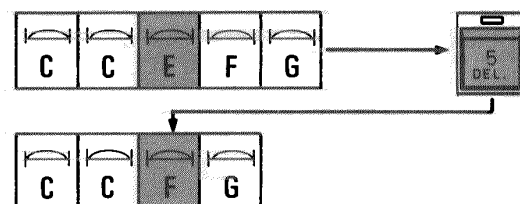
Exemples de montage

Ex. 1: Passage du motif rythmique "1" au motif "2".



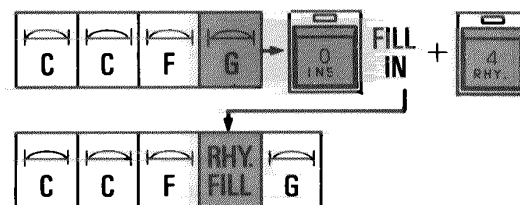
Placez l'index de données sur la position où la touche "4/RHY." s'allume. Ensuite, commandez le motif rythmique "2" et appuyez sur la touche "4/RHY."

Ex. 2: Effacement d'un accord inutile "E" (mi).



Placez l'index de données sur la position "E", puis appuyez sur la touche "5/DEL."

Ex. 3: Insertion d'un motif FILL IN (remplissage)



Placez l'index de données vers "G" (sol), donnée qui par la suite suivra les données insérées, puis appuyez sur la touche "0/INS.". Ensuite, appuyez sur la touche "4/RHY." tout en maintenant l'interrupteur FILL IN-enclenché.

◆ Le registre mémorisé au début de la séquence peut aussi être modifié. Tout d'abord, placez l'index de données au début de la séquence, enclenchez la touche REGISTRATION MEMORY correspondant au registre que vous souhaitez modifier, puis appuyez sur la touche "9/REGI."

◆ Si l'index de données est déplacé au-delà de la dernière donnée de séquence, l'indication "E" (erreur) apparaîtra sur l'affichage BAR/BEAT.

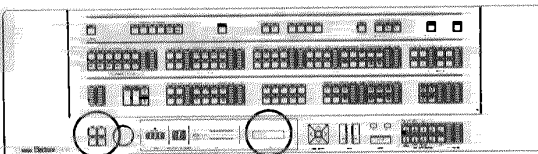
REMARQUE

● Au lieu d'appuyer sur les touches "+" et "-", vous pouvez aussi rappeler les données en lançant le rythme. Pendant que l'appareil se trouve en mode EDIT, enclenchez l'interrupteur START. Les données de séquence programmée seront reproduites exactement comme elles sonneront à la lecture (les symboles de répétition des données ne seront pas reproduits). Pendant la lecture, si vous trouvez des données que vous souhaitez monter, arrêtez le rythme, puis procédez à l'opération EDIT.

Procédez à une opération PLAY MODE CHANGE, comme requis. [→Page suivante]

1-(3) PLAY MODE CHANGE

Ce mode vous permet de régler les conditions de lecture du mode SEQUENCER programmé, en mémorisant ces conditions sur chacune des touches SEQUENCER.



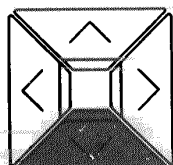
En mode RECORD, programmez les données de séquence sur les touches SEQUENCER. [→Page 40]

Affichez l'indication "MULTI MENU 1.SEQUENCER" sur le ACL, puis appuyez sur la touche ENTER. [→Page 39]

MULTI MENU
1.SEQUENCER

ENTER

SEQUENCER
1.RECORD



MENU SELECT

Utilisez les touches "V" et "Λ" pour afficher l'indication "3. PLAY MODE CHNG" sur la ligne inférieure du ACL.

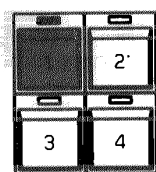
SEQUENCER
3.PLAY MODE CHNG

Appuyez sur la touche ENTER.



ENTER

SEQ.PLAY MODE
SELECT BUTTON

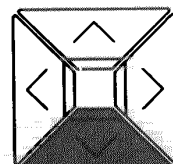


SEQUENCER

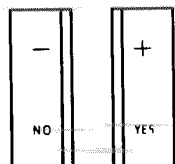
Appuyez sur une des quatre touches clignotantes SEQUENCER.

SEQ.PLAY MODE
1.CHORD SEQ. ON

Utilisez les touches "V" et "Λ" pour changer l'affichage de la ligne inférieure du ACL, puis aidez-vous des touches "+" et "-" pour sélectionner l'état de mise en/hors service (ON/OFF).



MENU SELECT



DATA

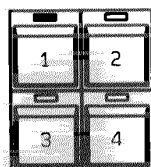
SEQ.PLAY MODE
2.REGIST SEQ.ON

3.REPEAT OFF
4.LK ENABLE ON
5.INTRO.TACT OFF
1.CHORD SEQ. ON

Après avoir terminé de régler le mode PLAY, appuyez sur la touche ENTER.



ENTER



SEQUENCER

Lorsque l'interrupteur START est enclenché, les séquences sont reproduites dans le mode réglé.

◆ Lorsque la touche ENTER est enfoncée, les touches SEQUENCER 1-4 se mettent à clignoter. Enclenchez la touche sur laquelle vous souhaitez modifier le mode PLAY.

◆ Lorsqu'une touche SEQUENCER est enclenchée, l'état de mise en/hors service (ON/OFF) du mode PLAY actuellement réglé est affiché sur la ligne inférieure du ACL. Utilisez les touches "V" et "Λ" pour changer l'affichage et vérifier la manière selon laquelle les items ont été modifiés.

◆ Opérations en mode PLAY

	EN SERVICE	HORS SERVICE
CHORD SEQUENCE	La séquence d'accord programmée est reproduite (Implicite).	La séquence d'accord programmée n'est pas reproduite.
REGIST SEQUENCE	La séquence de registre programmée est reproduite (Implicite).	La séquence de registre programmée n'est pas reproduite.
REPEAT	La lecture achevée, elle est répétée à partir du début.	La lecture achevée, celle-ci est arrêtée.
LK ENABLE	Pendant la lecture, les notes jouées sur le clavier inférieur retentissent (Implicite).	Pendant la lecture, les notes jouées sur le clavier inférieur ne retentissent pas.
INTRO. TACT	Le premier compte d'une barre se fait entendre au début de la lecture.	Le premier compte est inaudible (Implicite).

◆ Un réglage du mode PLAY est mémorisé pour chaque groupe de données SEQUENCE, de sorte que vous pouvez affecter un mode PLAY différent sur les quatre touches du groupe SEQUENCER. Remarquez qu'au point où l'opération RECORD est exécutée, le réglage du mode PLAY est initialisé à sa valeur implicite.

REMARQUE

● Si vous lancez la lecture après que vous avez activé plusieurs touches du groupe SEQUENCER, vous pouvez alors reproduire les séquences de manière consécutive. Dans ce cas, l'ordre de la lecture commence à partir de la séquence de la touche marquée du plus petit numéro.