

---

**YAMAHA ELECTONE®**

**HX**

**GUIDE DE L'UTILISATEUR**

---

# TABLE DES MATIERES

NOM DES PARTIES	2
CONFIGURATION DU SYSTEME DE LA SERIE HX	4
FONCTIONNEMENT SOMMAIRE DES FONCTIONS DE PROGRAMMATION	6

## I. SYSTEME D'ENREGISTREMENT

### I-1 VOIX ET EFFETS

1-(1) ENSEMBLE	9
1-(2) U & L COMBINATION	10
* Montage des voix USER	11
1-(3) U & L ORCHESTRAL	12
* Montage des données VIBRATO	12
1-(4) U & L PERCUSSIVE	13
* Allocation des voix FM POLY	14
* Programme VOLUME	15
* Programme TOUCH TONE	15
1-(5) U/L AWM PRESET	16
1-(6) U/L LEAD	17
* Programme TOUCH VIBRATO	17
* Allocation des voix FM MONO	18
1-(7) BASS	19
1-(8) AWM BASS	19
1-(9) EFFECT ASSIGN	20
* SYMPHONIQUE, CELESTE	21
* CADREUR, TAILLEUR, RETARD, WAH	22

### I-2 AUTRES EFFETS ET REGLAGES

2-(1) SUSTAIN.LEAD SLIDE	24
2-(2) REVERB	25
2-(3) TREMOLO	25
2-(4) FOOT SWITCH (LEFT•RIGHT)	26
2-(5) MODULATION	27
2-(6) PITCH	28
2-(7) TUNING	28
2-(8) MANUAL BALANCE	29
2-(9) PEDAL D.R.C.	29
2-(10) Affichage LEVEL	29
* Autres réglages	29

### I-3 RYTHME ET AIDE A LA LECTURE

3-(1) PROGRAMMABLE RHYTHM	30
* RHYTHM CONTROLS	31
* FILL IN	31
* INTRO./ENDING.BREAK	31
3-(2) KEYBOARD PERCUSSION	32
3-(3) CHORD ACCOMPANIMENT	33
3-(4) AUTO BASS CHORD	34
3-(5) MELODY ON CHORD	35

### I-4 REGISTRATION MEMORY

## II. MULTI MENU

### II-1 SEQUENCER

1-(1) RECORD	40
* PAS D'ECRITURE	41
Rythme/Accord/Programmation de séquence d'enregistrement	41
Programmation de séquence de rythme	42
Programmation de séquence des accords	44
Programmation de séquence d'enregistrement	45
* REAL TIME WRITE	46
1-(2) EDIT	47
1-(3) PLAY MODE CHANGE	49

### II-2 RHYTHM

2-(1) RHYTHM PATTERN EDIT	51
* RHYTHM REAL TIME WRITE	53
* RHYTHM STEP WRITE	56
* RHYTHM PATTERN COPY	58
* RHYTHM INSTRUMENT CHANGE	59
* RHYTHM CLEAR	60
* RHYTHM INSTRUMENT PATTERN CLEAR	61
2-(2) RHYTHM INSTRUMENT LEVEL	62
2-(3) RHYTHM INSTRUMENT PAN	63
2-(4) KEYBOARD PERCUSSION ASSIGN	64

### II-3 EXTRA FUNCTION

3-(1) CHORD DISPLAY	67
3-(2) MIDI CONTROL	68
* RHYTHM SYNCHRONOUS MODE SELECT	69
* BASIC CHANNEL CHANGE	70
* BULK DATA SELECT	70
* LOCAL CONTROL ON/OFF SELECT	71
* AFTER TOUCH ON/OFF SELECT	72
3-(3) 2nd EXPRESSION PEDAL	73

### II-4 EXTERNAL CONTROL

## III. MEMOIRE EXTERNE ET DISPOSITIFS

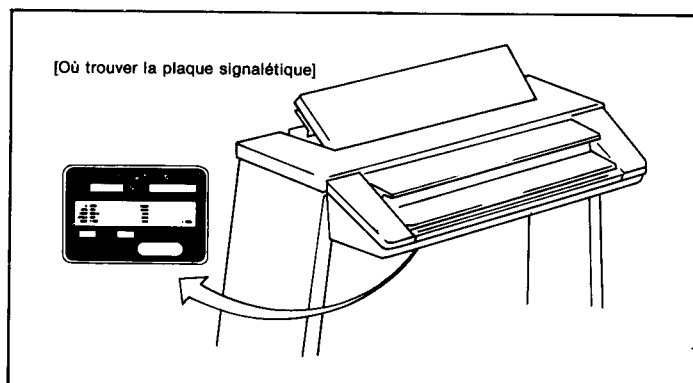
### III-1 PACK

1-(1) TO PACK & FROM PACK	75
1-(2) PACK EDIT	76
*PARTIAL COPY	77
*PACK INITIALIZE	78
*BANK PROTECT	79
*PACK CONTROL	79

### III-2 DISPOSITIFS EXTERNES

## IV. AUTRES INFORMATIONS

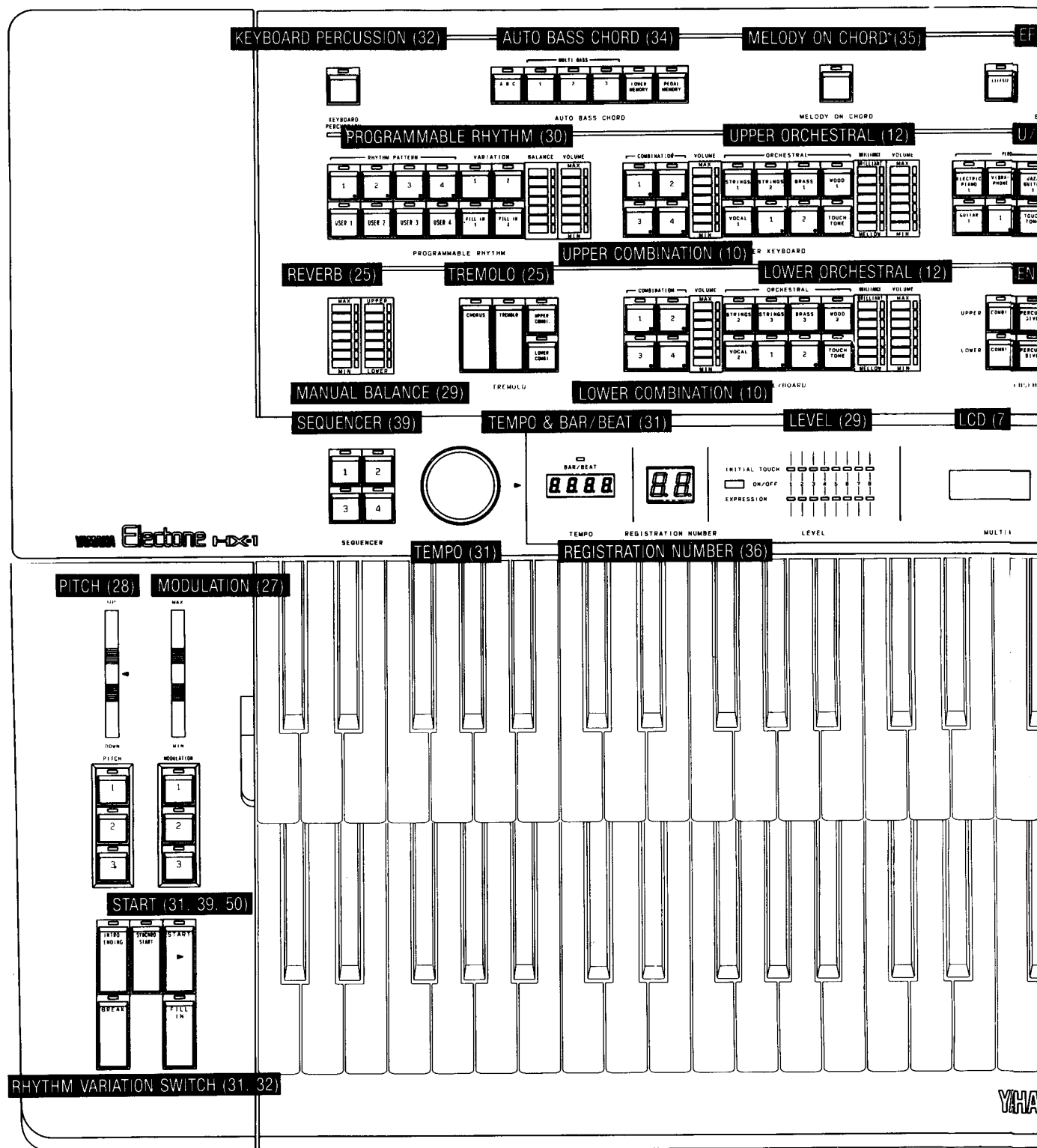
PRISES ACCESSOIRES	81
SPECIFICATIONS	82
INFORMATIONS POUR L'ENTRETIEN	86
INTERFERENCE ELECTROMAGNETIQUE	86
SPECIFICATIONS MIDI	87
CARTE D'IMPLANTATION MIDI	93

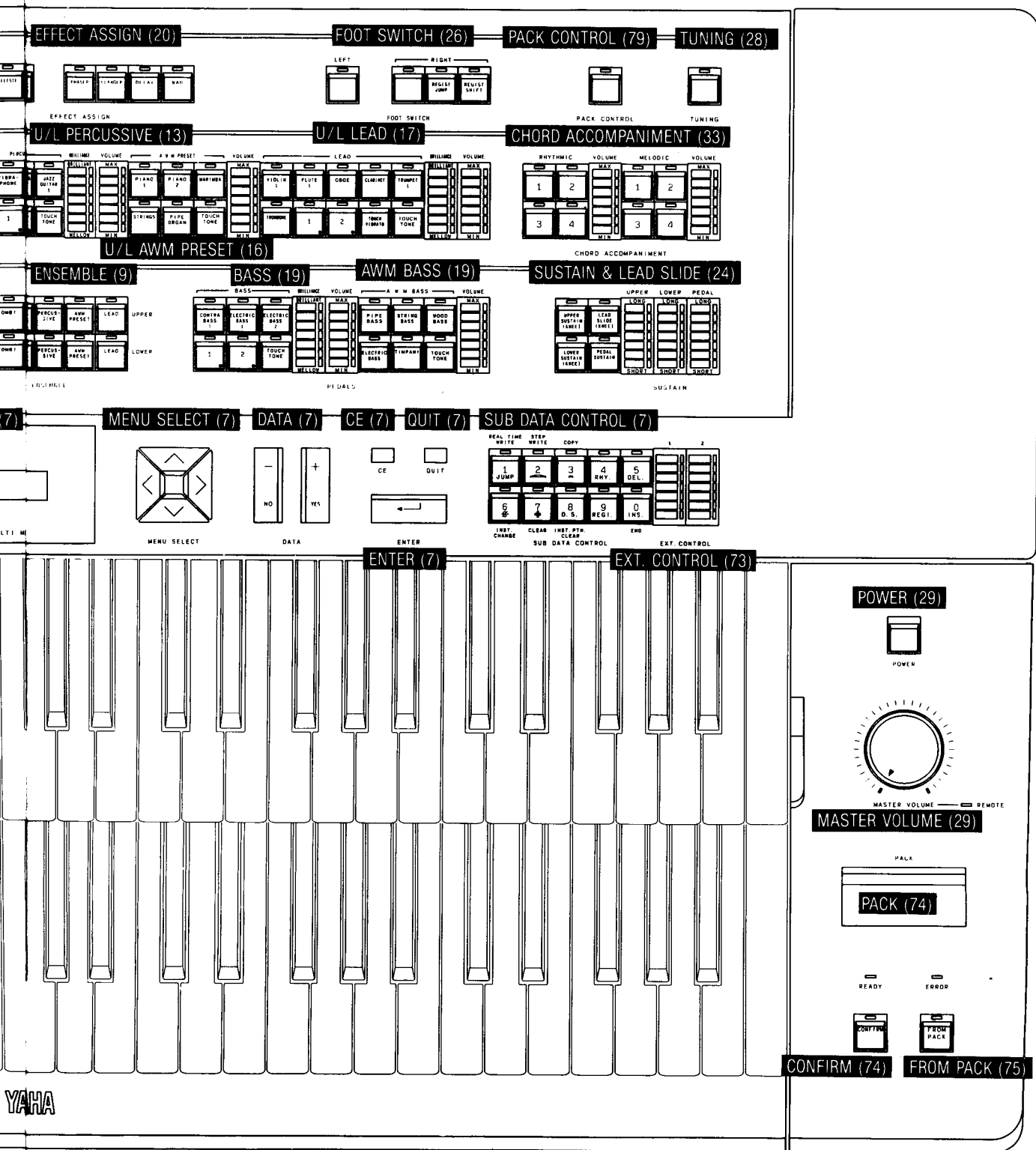


# NOM DES COMMANDES (HX-1/MKX-5)

\*Les chiffres entre les parenthèses indiquent les pages de ce mode d'emploi où vous trouverez des explications sur ces commandes et ces caractéristiques.

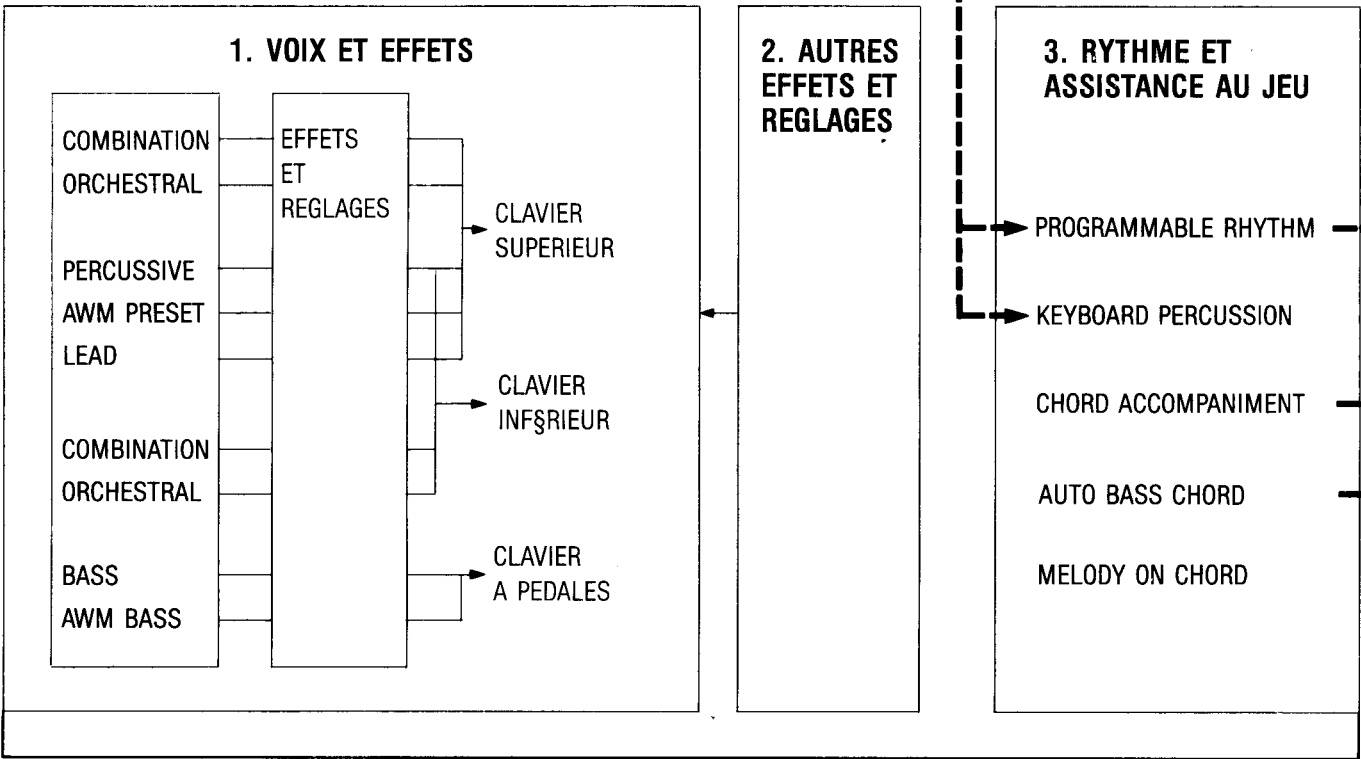
\*Pour les détails sur les accessoires en option, reportez-vous à la page 81.





# CONFIGURATION DU SYSTEME DE LA SERIE HX

## I. SYSTEME D'ENREGISTREMENT



Mémorisez ↓ ↑ Rappelez

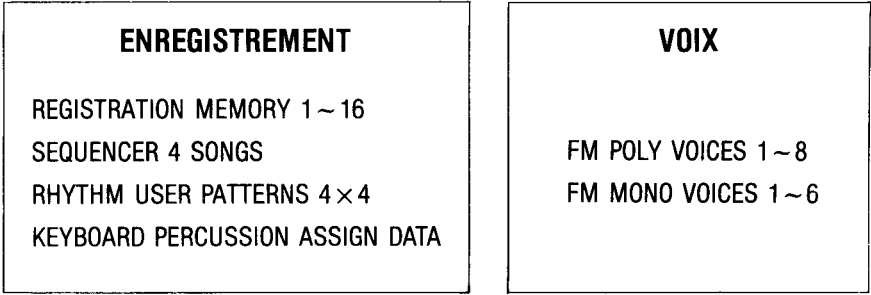
### 4. MEMOIRE DE REGISTRE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Ecriture ↓ ↑ Lecture

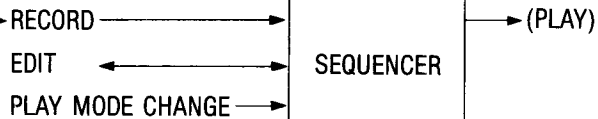
## III. MEMOIRE ET DISPOSITIFS

### 1. ACCU MEMOIRE

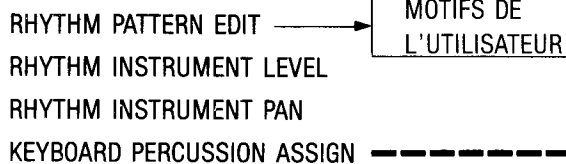


## II. MULTI MENU

### 1. SEQUENCEUR



### 2. RYTHME



### 3. FONCTION SUPPLEMENTAIRE

CHORD DISPLAY    MIDI CONTROL    2EME PEDALE D'EXPRESSION

### 4. CONTROLE EXTERNE

## PERFORMANCE

CLAVIER SUPERIEUR  
(REGLAGE DU TOUCHER)

CLAVIER INFERIEUR  
(REGLAGE DU TOUCHER)

PEDALIER  
(REGLAGR DU TOUCHER)

PEDALE D'EXPRESSION  
2EME PEDALE D'EXPRESSION

INTERRUPTEUR AU PIED  
(GAUCHE/DROIT)

VARIATIONS RYTHMIQUES

REGLAGES ROTATIFS  
(MODULATION/PITCH)

LEVIER AU GENOU  
PEDALE

REGLAGE DU SOUFFLE

Transmission

Reconnaissance

## EXTERNES

### 2. DISPOSITIFS EXTERNES

GENERATEURS DE TONALITE

ENREGISTREUR DE MUSIQUE  
SUR DISQUETTE MDR-2

AUTRES INSTRUMENTS/DISPOSITIFS

\*Ce tableau brosse la configuration du système Electone de la série HX. Seules quelques fonctions sont incapables de stockage et d'écriture comme montré dans le tableau. Remarquez que suivant le modèle d'Electone, toutes les fonctions montrées ici ne sont pas fournies.

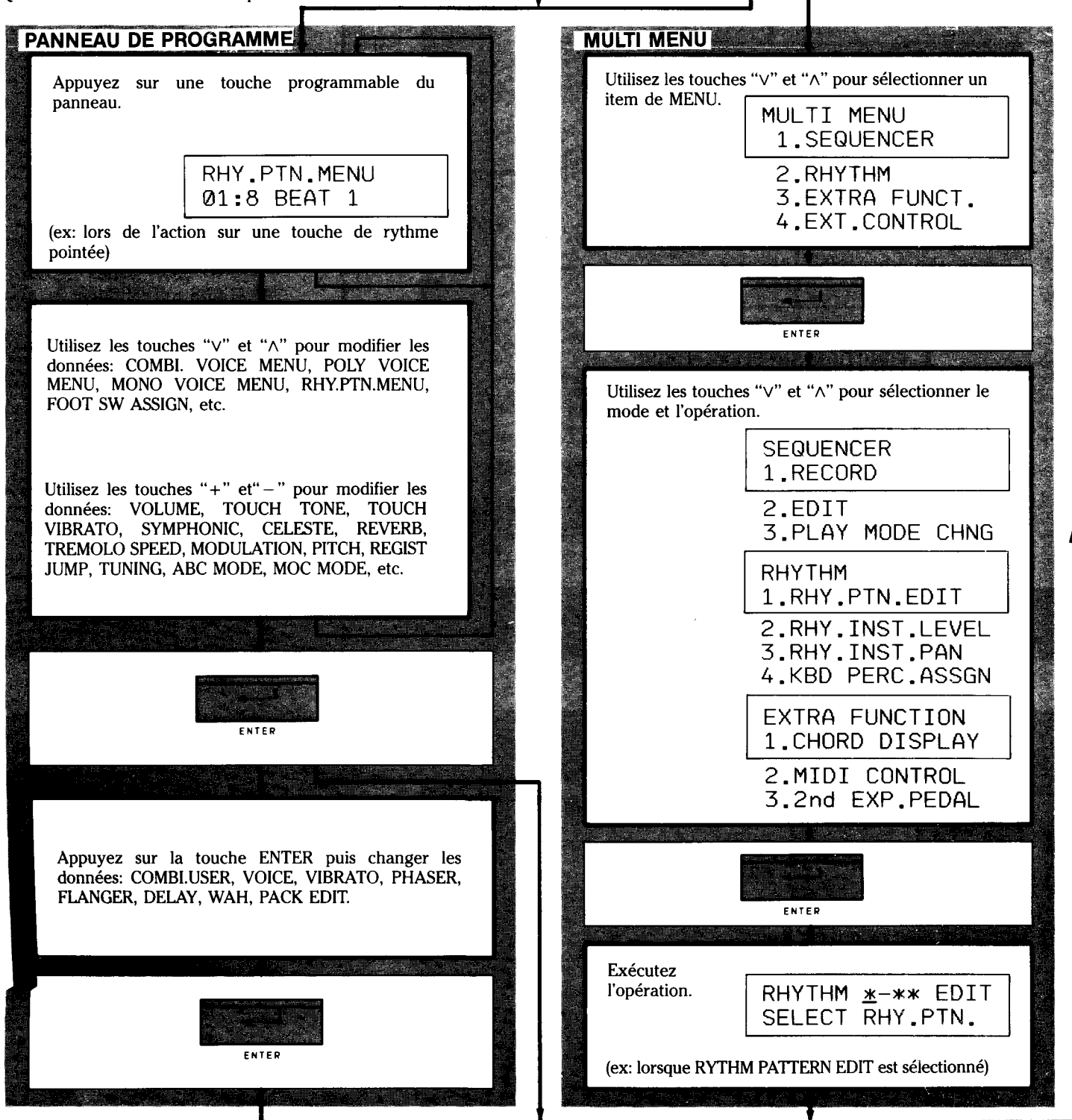
# FONCTIONNEMENT SOMMAIRE DES FONCTIONS DE PROGRAMMATION

## ■ PROGRAMME DU PANNEAU ET MULTI MENU

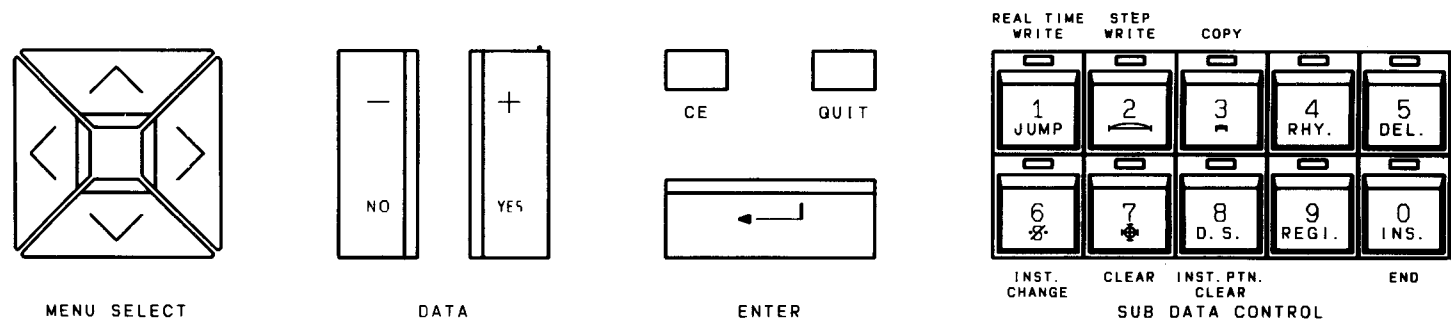
Comme montré ci-dessous, les fonctions de programmation des Electones HX peuvent être groupées sommairement dans les fonctions du panneau de programme (PANEL PROGRAM) et du multi-menu (MULTI MENU).

**PANNEAU DE PROGRAMME (PANEL PROGRAM):** En appuyant simplement sur une touche programmable du panneau, les données actuellement en cours apparaissent sur l'affichage à cristaux liquides (ACL) permettant ainsi le changement des réglages. En appuyant ensuite sur ENTER, il est possible d'effectuer une programmation plus complexe.

**MULTI MENU:** Lorsque la touche ENTER est actionnée pendant que "MULTI MENU" est affiché sur la ligne du haut sur le LCD, la programmation de MULTI MENU devient possible. Le ACL revient à l'affichage initial lorsque le travail est terminé ou lorsque la touche QUIT est actionnée en cours d'opération.



■ Touches utilisées pour la programmation



<b>Touches “V” “^” de MENU SELECT</b>	Utilisées pour sélectionner les différents items du MENU affichés sur la dernière ligne du ACL. En appuyant sur la touche “V”, on affiche l’item suivant et le précédent est affiché en appuyant sur la touche “^”.
<b>Touches “&gt;” “&lt;” de MENU SELECT</b>	Utilisées pour déplacer le curseur à droite ou à gauche (curseur “Y/N” exclu).
<b>Touches “+ /YES”, “- /NO” de DONNEES</b>	Utilisées pour augmenter ou diminuer les valeurs numériques de types de données variées et pour sélectionner le mode numérique. Egalement utilisées pour déplacer le curseur dessous “Y/N”.
<b>Touche ENTER</b>	Utilisée pour entrer les états pendant la programmation ou pour sauvegarder les données programmées et l’opération.
<b>Touche QUIT</b>	Utilisée pour annuler l’entrée lorsque la touche ENTER est actionnée par erreur ou pour sortir d’un mode pendant la programmation. Dans les deux cas, les données programmées ne seront pas sauvegardées.
<b>Touche CE</b>	Utilisée pour annuler une valeur numérique entrée à l’aide des touches numériques SUB DATA avant d’appuyer sur la touche ENTER.
<b>Touches SUB DATA CONTROL</b> (Se reporter aux touches numériques SUB DATA ci-après lorsqu’utilisées pour une entrée numérique)	Utilisées à la place de “V” “^” pour entrer les numéros pour chaque MENU et sélectionner un item du MENU à partir de la ligne du bas du ACL. Appuyer sur la touche ENTER après l’entrée pour changer d’item. Utilisez le mode RECORD ou EDIT de SEQUENCER pour l’entrée de séquences de données (les fonctions correspondantes sont indiquées sur la partie basse de chaque touche). Utilisez le mode RHYTHM PATTERN EDIT pour sélectionner l’opération à exécuter (les opérations correspondantes sont indiquées sur la partie extérieure de la touche concernée).

■ Réinitialisation

Mettez le sélecteur POWER sur OFF puis de nouveau sur ON tout en appuyant sur la touche BREAK pendant environ 5 secondes.

①

②

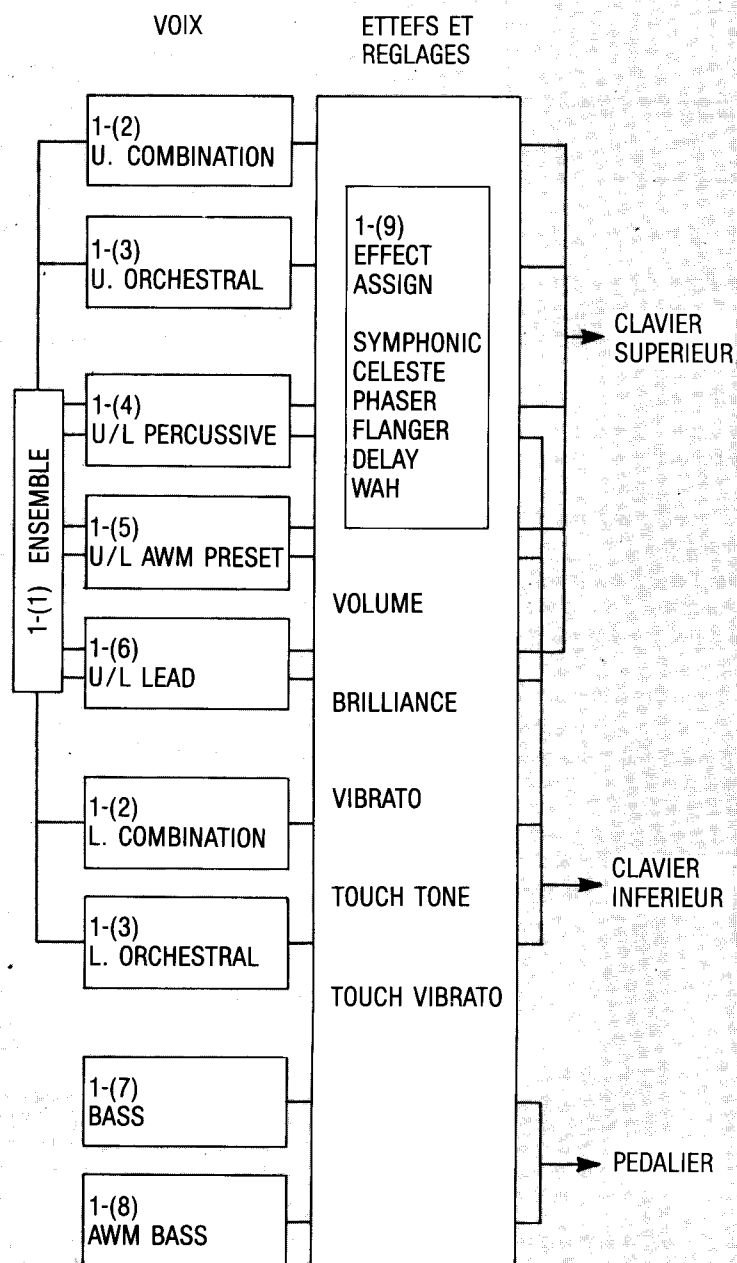
- ◆ Lorsque les commandes ci-à gauche sont exécutées, toutes les fonctions de l’Electone sont réinitialisées aux valeurs par défaut (valeurs pré-réglées en usine). Il est recommandé d’effectuer une réinitialisation avant d’utiliser votre appareil pour la première fois. La réinitialisation est également utile lorsque l’on souhaite de nouveau reprogrammer des données variées avec les valeurs par défaut.
- ◆ **ATTENTION:** Lorsque la réinitialisation est effectuée, toutes les données qui ont été programmées dans l’Electone sont effacées. Si on ne désire pas effacer ces données, les sauvegarder sur un accu mémoire RAM avant de commencer la réinitialisation.



# I. SYSTEME D'ENREGISTREMENT

\*Ce tableau est basé sur l'exemple des fonctions du HX-1. Veuillez noter que selon le modèle, il est possible que toutes fonctions énoncées ci-dessous ne soient pas toujours disponibles.  
 \*Certaines fonctions énoncées ci-dessous ne peuvent être sauvegardées dans la mémoire de registres (REGISTRATION MEMORY).

## 1. VOIX ET EFFETS



## 2. AUTRES EFFETS ET REGLAGES

- 2-1(1) SUSTAIN & LEAD SLIDE
- 2-2(2) REVERB
- 2-3(3) TREMOLO
- 2-4(4) FOOT SWITCH
- 2-5(5) MODULATION
- 2-6(6) PITCH
- 2-7(7) TUNING
- 2-8(8) MANUAL BALANCE
- 2-9(9) PEDAL D.R.C.
- 2-10(10) LEVEL DISPLAY

## 3. RYTHME ET ASSISTANCE AU JEU

- 3-1(1) PROGRAMMABLE RHYTHM
- PRESET PATTERNS
- USER PATTERNS
- FILL IN
- INTRO./ENDING
- BREAK
- 3-2(2) KEYBOARD PERCUSSION
- 3-3(3) CHORD ACCOMPANIMENT
- RHYTHMIC CHORD
- MELODIC CHORD
- (EFFECT ASSIGN)
- 3-4(4) AUTO BASS CHORD
- 3-5(5) MELODY ON CHORD

Mémorisez

Rappelez

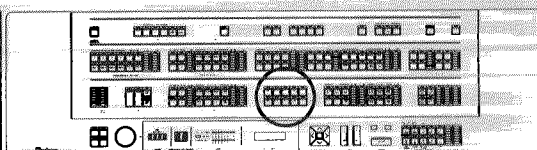
## 4. MEMOIRE DE REGISTRE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

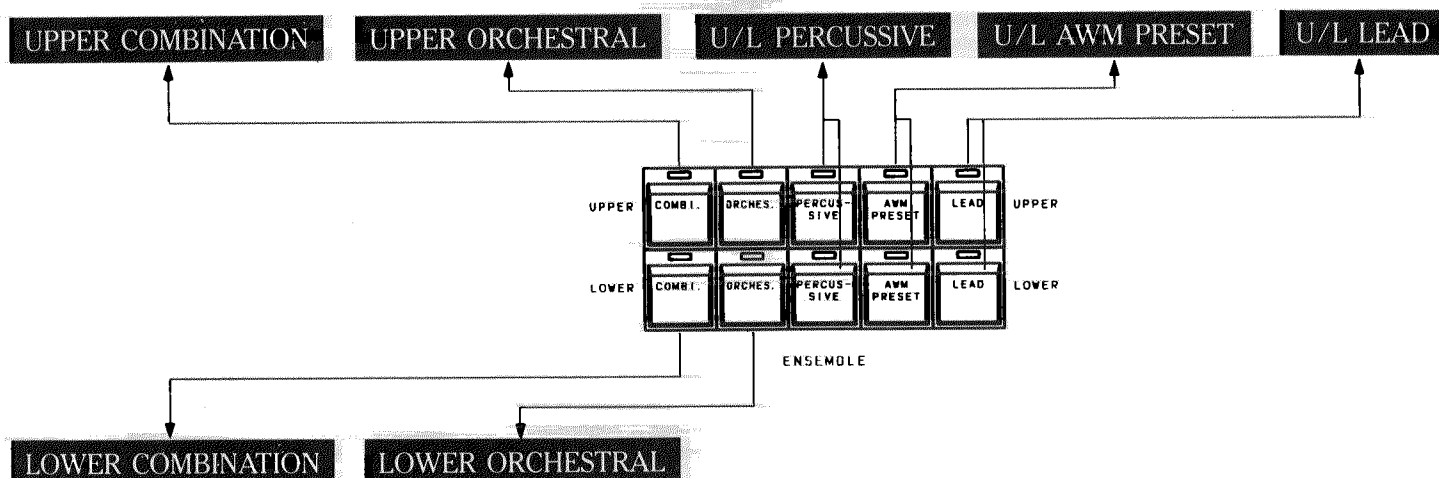
# I-1 VOIX ET EFFETS

## 1-(1) ENSEMBLE

Cette fonction choisit les sections des voix que vous souhaitez produire à partir des claviers supérieur et inférieur et vous permet de contrôler simultanément l'état mise en/hors service des diverses sections de voix.



Correspondance entre la fonction ENSEMBLE et les sections des voix



### REMARQUES

● Dans la section ENSEMBLE, vous pouvez choisir de produire les trois sections de voix du groupe PERCUSSIVE, AWM PRESET et LEAD du clavier supérieur ou inférieur. Il est impossible d'activer la même section de voix sur les deux claviers, en même temps.

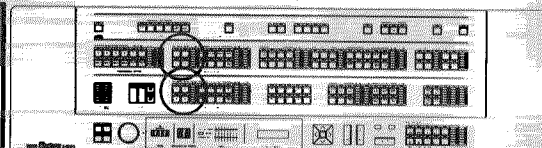
● Le réglage de l'état mise en/hors service des sections des voix du pédalier (BASS et AWM BASS) et de la section CHORD ACCOMPANIMENT du clavier inférieur (RHYTHMIC et MELODIC) est réalisé à l'aide de leur réglage VOLUME respectif. Chacune des fonctions énoncées ci-dessus est désactivée par poussée sur la touche la plus basse (MIN) du réglage VOLUME correspondant.

### LISTE DES SECTIONS DE VOIX

CLAVIERS	SECTIONS DES VOIX	CREATION DE TONALITE	POLY/MONO	VOIX
Claviers supérieur et inférieur (la mise en/hors service est commandée par ENSEMBLE)	UPPER COMBINATION	WM (Mémoire à ondes)	Poly (8 notes)	16 voix préréglées (affectation possible) 16 voix USER (montage possible) (se reporter à la LISTE DES VOIX HX séparée)
	LOWER COMBINATION		Poly (8 notes)	
	UPPER ORCHESTRAL	FM (Modulation de fréquence)	Poly (8 notes)	90 voix préréglées (affectation possible) 8 voix USER (lecture/écriture possible) (se reporter à la LISTE DES VOIX HX séparée)
	LOWER ORCHESTRAL		Poly (8 notes)	
	U/L PERCUSSIVE	FM	Poly (8 notes)	
	U/L AWM PRESET	AWM (Mém.à ondes avancée)	Poly (8 notes)	5 voix préréglées (HX-1, HX-3 uniquement)
	U/L LEAD	FM	Mono (1 note)	54 voix préréglées (affectation possible) 6 voix USER (lecture/écriture possible) (se reporter à la LISTE DES VOIX HX séparée)
Pédalier	BASS	FM	Mono (1 note)	
	AWM BASS	AWM	Mono (1 note)	5 voix préréglées (HX-3, HX-5: 3)
Clavier inférieur (accord d'accompagnement)	RHYTHMIC	FM	Poly (5 notes)	Voix préréglées (correspondant au rythme)
	MELODIC		Poly (4 notes)	Voix préréglées (correspondant au rythme)

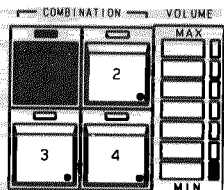
# 1-(2) U & L COMBINATION

Ces sections de voix produisent des sons d'orgue. Vous pouvez sélectionner, parmi les 16 voix, quatre types de voix à affecter aux touches respectives de ces sections. Vous pouvez également procéder au montage de ces voix.



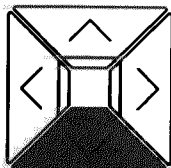
Commutez l'interrupteur COMBI. de la section ENSEMBLE sur marche. [→ Page 9]

Appuyez sur une touche, de 1 à 4, du groupe COMBINATION.



COMBI. VOICE  
01: CHURCH 1

Utilisez les touches "V" et "Λ" pour afficher la voix que vous souhaitez affecter sur le ACL.



MENU SELECT

COMBI. VOICE  
02: CHURCH 2  
03: CHURCH 3  
:  
:  
:  
16: THEAT. ORG 4  
17: USER 1  
:  
:  
:  
32: USER 16  
01: CHURCH 1

◆ L'affectation et le montage des voix décrits ci-dessous sont réalisés à l'aide des touches de 1 à 4 de la section UPPER COMBINATION (combinaison supérieure) ou de la section LOWER COMBINATION (combinaison inférieure).

◆ Lorsqu'une touche est enfoncée, l'affichage à cristaux liquides ("ACL") change et affiche le message montré ci-à gauche. La ligne inférieure du ACL affiche le numéro et l'appellation de la voix actuellement affectée à la touche enfoncée. Par conséquent, la voix affichée en premier lieu ne sera pas toujours la voix "01: CHURCH 1".

◆ Lorsqu'une opération de réinitialisation est exécutée, les voix préréglées suivantes seront affectées aux touches de 1 à 4.

UPPER COMBINATION 1→[01: CHURCH1] 2→[06: JAZZ. ORG.2]  
3→[09: JAZZ. ORG.5] 4→[13: THEAT. ORG.1]

LOWER COMBINATION 1→[03: CHURCH3] 2→[11: JAZZ. ORG.7]  
3→[12: JAZZ. ORG.8] 4→[15: THEAT. ORG.3]

◆ Une des touches de 1 à 4 est toujours enclenchée. Pour affecter une voix à une touche déjà enclenchée, appuyez de nouveau sur la touche.

◆ Chaque fois que la touche "V" est enfoncée, le numéro de la voix affiché sur le ACL augmente d'une unité et la voix change en fonction de du numéro. Faites retentir le son pour obtenir confirmation du changement. Vous pouvez aussi revenir à la voix du numéro précédent en appuyant sur la touche "Λ".

◆ Vous pouvez choisir la voix à affecter en utilisant les touches numériques de la section SUB DATA CONTROL, située en bas, à gauche du panneau (mentionnée par la suite sous l'appellation des touches numériques SUB DATA). Entre le numéro de la voix par les touches numériques SUB DATA, puis appuyez sur la touche ENTER. Si vous avez entré un nombre erroné par inadvertance, appuyez sur la touche CE avant d'appuyer sur la touche ENTER, de sorte que vous pouvez corriger le numéro erroné.

◆ Les voix COMBINATION, affichées sur le ACL, sont grosso modo divisées en deux groupes.

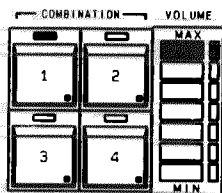
**Voix préréglées [de 01 à 16]:** Ces voix sont préréglées avec 16 sonorités d'orgue, telles que l'orgue d'église, l'orgue de jazz, etc. [→ LISTE DES VOIX HX]

**Voix USER [de 17 à 32] (HX-1, HX-3 uniquement):** Ces voix sont de votre propre création (d'où leur nom USER ou "Utilisateur") et peuvent être montées et mémorisées. [→ Page suivante]

◆ Après avoir affiché les voix à affecter sur le ACL, procédez à l'opération d'une autre fonction, c'est-à-dire, à un sélecteur de voix, l'intensité sonore, un effet, etc., ou appuyez sur la touche ENTER. La dernière voix affichée est alors affectée.

Si vous souhaitez utiliser une voix USER [→ Page suivante]

Réglez l'intensité sonore.



◆ Le réglage de l'intensité sonore sur la position supérieure, ou MAX, produit l'intensité maximale et le réglage sur la position inférieure, ou MIN, ne produit aucun son.

◆ Comme les touches VOLUME permettent à l'intensité sonore d'être réglée à sept niveaux différents, vous pouvez également ajuster le volume à un niveau encore plus précis tout en observant le ACL.

Pour ajuster l'intensité sonore à un niveau plus précis [→ Page 15]

Réglez la fonction TREMOLO comme requis.

[→ Page 15]

Réglez les générateurs d'effets numériques comme requis.

[→ Page 20]

# Montage des voix USER

Appuyez sur des touches, de 1 à 4, de la section COMBINATION, puis appuyez sur les touches "V" et "A" pour faire apparaître la voix USER sur le ACL.

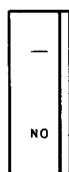
COMBI.VOICE  
17:USER 1

Appuyez sur la touche ENTER.

ENTER

\_8'4'2' 1'A4'2'L

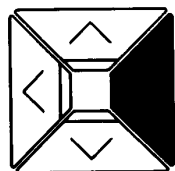
Utilisez les touches "+" et "-" pour ajuster l'intensité sonore du métrage sur lequel se trouve le curseur.



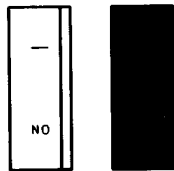
DATA

\_8'4'2' 1'A4'2'L

Appuyez sur la touche ">" pour déplacer le curseur, puis régler l'intensité sonore de chaque métrage à l'aide des touches "+" et "-".



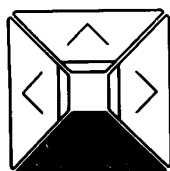
MENU SELECT



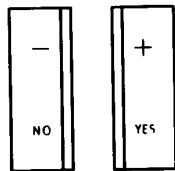
DATA

8'4'2' 1'A4'2'L

Modifiez le ACL à l'aide de la touche "V", puis modifiez les fonctions RESPONSE, CLICK et TIMBRE VARIATION.



MENU SELECT



DATA

RESP.CLICK TIMB.  
1 OFF A

Lorsque la touche ENTER est enfoncée, les données montées sont alors sauvegardées.

◆ Le fait de procéder à une opération de réinitialisation effacera toutes les données contenues dans les voix USER de 1 à 16.

◆ Lorsque la touche ENTER est enfoncée, le ACL change comme illustré ci-à gauche. La ligne inférieure de ce ACL indique le métrage du son, qui est un composant de la voix COMBINATION. La ligne supérieure, quant à elle, affiche, sous forme de lignes, l'intensité sonore de chaque valeur de métrage présentement réglé.

Métrage	16', 8', 5 <sup>1</sup> / <sub>3</sub> ', 4', 2 <sup>2</sup> / <sub>3</sub> ', 2', 1 <sup>3</sup> / <sub>5</sub> ', 1 <sup>1</sup> / <sub>3</sub> ', 1'
Attaque	4', 2 <sup>2</sup> / <sub>3</sub> ', 2', Longueur d'attaque

◆ Pendant tout le temps que la touche ENTER est enclenchée, le curseur reste positionné en dessous de la valeur la plus basse 16'. Le fait d'appuyer à ce moment sur la touche "+" fera augmenter le nombre de lignes affichées dans le rang supérieur et fera augmenter l'intensité sonore 16'. Le fait d'appuyer sur la touche "-" réduira le nombre de lignes et réduira par conséquent l'intensité sonore. Assurez-vous de faire retentir le son lorsque vous réglez le niveau de l'intensité sonore pour obtenir confirmation.

◆ L'intensité sonore de chaque métrage peut être réglée sur six niveaux différents, le symbole [■] indiquant le niveau maximal et le symbole [□], le niveau minimal. Dans le cas de la longueur d'attaque, [■] indique la longueur maximale et [□], la longueur minimale.

◆ A chaque poussée sur la touche ">" le curseur se déplace d'un espace vers la droite. Appuyez sur la touche "<" pour le déplacer vers la gauche.

◆ Déterminez l'équilibre de chaque métrage en répétant l'opération des touches ">" et "<", pour déplacer le curseur et des touches "+" et "-", pour régler l'intensité sonore et créer par là vos propres sons d'orgue.

◆ Le fait d'appuyer sur la touche "V" change le ACL comme illustré ci-à gauche, de sorte que vous pouvez régler les fonctions RESPONSE, CLICK et TIMBRE VARIATION. Déplacez le curseur sous l'item que vous souhaitez utiliser, à l'aide de la touche ">" ou "<", puis exécutez l'opération ci-dessous (le fait d'appuyer sur la touche "A" vous fait revenir à l'affichage précédent).

RESPONSE	Utilisez les touches "+" et "-" pour augmenter ou diminuer la valeur numérique. Plus grande est la valeur, plus lente est l'augmentation de la voix USER (amplitude variable: de 0 à 15).
CLICK	Utilisez les touches "+" et "-" pour sélectionner l'état de mise en/hors service du son de battement.
TIMBRE VARIATION	Utilisez les touches "+" et "-" pour sélectionner "A" (timbre doux) ou "B" (timbre brillant).

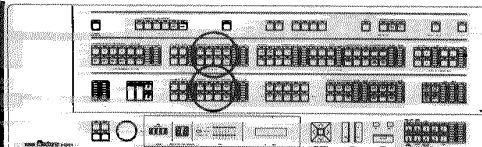
## REMARQUES

● Vous pouvez stocker, dans la mémoire de registre, les données qui vous renseignent quelles voix ont été affectées sur les touches supérieures et inférieures de 1 à 4.

● Les données d'affectation des voix et les données de montage des voix USER sont sauvegardées dans la mémoire de secours et ce, même si l'appareil est mis hors tension. Vous pouvez également sauvegarder ces données sur un accu mémoire RAM (mémoire à accès aléatoire).

# 1-(3) U & L ORCHESTRAL

Ces sections de voix vous permettent d'obtenir des sons instrumentaux (sons soutenus) à partir de la source sonore FM. En plus des voix pré-réglées au panneau, 90 autres voix peuvent être librement affectées aux touches pointées de ces sections.

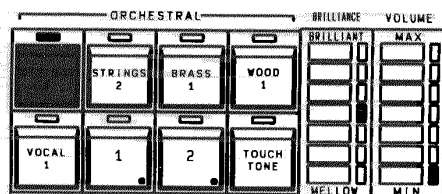


Commutez l'interrupteur ORCHES. de la section ENSEMBLE sur marche. [→Page 9]

♦ La procédure décrite ci-dessous peut être exécutée de la même manière pour les sections UPPER et LOWER ORCHESTRAL.

Pour affecter une voix après avoir enclenché les touches pointées 1 et 2. [→Page 14]

Appuyez sur une des touches de sélection de voix.



VIBRATO POLY: 1  
DEFAULT ? Y/N

♦ Lorsqu'une touche marquée d'une voix est enfoncée, ou lorsque la touche ENTER est enfoncée après qu'une voix a été affectée à une touche pointée, le ACL change et affiche le message illustré ci-à gauche, pour permettre le montage des données VIBRATO pour les données choisies. Tout d'abord, jouez le son pour déterminer si oui ou non l'effet de vibrato demande modification.

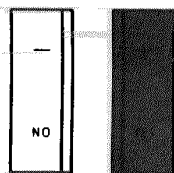
**Pas de changement requis:** Procédez à une autre opération, telle que le réglage de l'intensité sonore.

**Changement requis:** Procédez aux démarches de montage suivantes pour les données de vibrato.

(YES)

(NO)

Si l'effet VIBRATO ne demande aucun changement, procédez à une autre opération.



Appuyez sur la touche "+" pour déplacer le curseur.

VIBRATO POLY: 1  
DEFAULT ? Y/N

## Montage des données VIBRATO

♦ La ligne inférieure du ACL, avant pression sur la touche ENTER, vous permet de choisir de modifier les données de vibrato actuelles ou de modifier les données de vibrato caractéristiques (données implicites) de chaque voix.

[Y/N]: Le fait d'appuyer sur la touche ENTER, sans déplacer le curseur, vous permet de changer le réglage actuel des données de vibrato (lorsqu'une opération de réinitialisation est exécutée, les données implicites seront sauvegardées pour toutes les voix).

[Y/N]: Le fait d'appuyer sur la touche ENTER après avoir déplacé le curseur vous permet de rappeler les données implicites et de les monter.

Appuyez sur la touche ENTER, puis changez les paramètres de VIBRATO.



VIBRATO POLY: 1  
1.DELAY = 20  
2.SPEED 60  
3.DEPTH 17

♦ Lorsque la touche ENTER est enfoncée, la dernière ligne du ACL change et affiche le message illustré ci-à gauche, ce qui permet de changer les paramètres DELAY, SPEED et DEPTH. Utilisez les touches "V" et "A" pour modifier les items sur la dernière ligne du ACL, puis aidez-vous des touches "+" et "-" pour augmenter/réduire la valeur des paramètres respectifs. Au lieu d'utiliser les touches "+" et "-", il est possible de régler les paramètres en tapant les valeurs numériques par les touches numériques SUB DATA, puis en appuyant sur la touche ENTER.

	Paramètres	Amplitude variable
DELAY	Règle le retard entre la pression sur les touches du clavier jusqu'à activation de l'effet de vibrato.	0-100
SPEED	Règle la vitesse de la vibration	0-100
DEPTH	Règle la profondeur de la vibration	0-100

♦ Le réglage de tous les paramètres terminé, appuyez sur la touche ENTER pour pouvoir mémoriser les données de montage et ensuite, procéder à une autre opération.

♦ Dans chaque section de voix, une touche de sélection de voix est toujours enclenchée. Après avoir procédé à une autre opération, si vous souhaitez procéder à un nouveau montage des données de vibrato sur une touche déjà enclenchée, appuyez de nouveau sur cette touche.

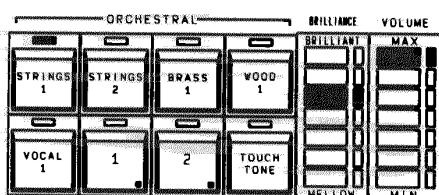
♦ Le timbre est contrôlé par le réglage BRILLIANCE. Le timbre est normal lorsque ce réglage se trouve sur la position centrale. Le timbre devient plus brillant si le réglage est glissé vers le haut et il devient plus doux lorsque celui-ci est glissé vers le bas.

Pour ajuster le réglage VOLUME à un niveau plus précis [→Page 15]

Pour modifier la sensibilité du réglage du toucher [→Page 15]

[→Page 20]

Ajustez le réglage VOLUME et BRILLIANCE.

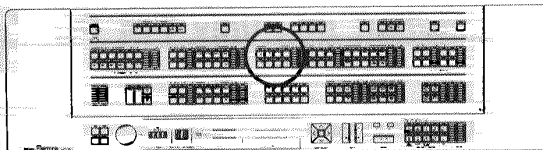


Enclenchez la touche TOUCH TONE comme requis. [→Page suivante]

Réglez les générateurs d'effets numériques comme requis.

# 1-(4) U/L PERCUSSIVE

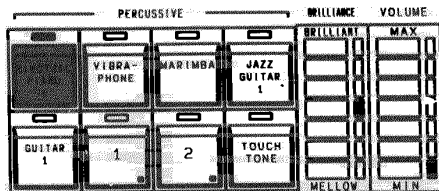
Cette section de voix vous permet d'obtenir des sons instrumentaux (sons atténués) à partir de la source sonore FM. En plus des voix du panneau de présélection, 90 autres voix peuvent être librement affectées aux touches pointées.



Commutez l'interrupteur PERCUSSIVE de la section ENSEMBLE sur marche. [→ Page 9]

Pour affecter des voix après avoir enclenché les touches pointées 1 et 2. [→ Page 14]

Appuyez sur des touches marquées d'une voix (voix du panneau de présélection).



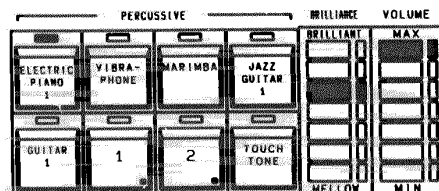
- ◆ Les sections des voix PERCUSSIVE, UPPER ORCHESTRAL et LOWER ORCHESTRAL possèdent chacune sept touches de sélection de voix et de plus, chacune de ces sections peut être utilisée pour obtenir des voix polyphoniques de huit notes à partir de la source sonore FM.

**Touches marquées d'une voix (voix du panneau de présélection):** La voix inscrite sur la touche peut être choisie en appuyant simplement sur cette touche.

**Touches marquées du chiffre "1" ou "2" (touches pointées):** Toute affectation est possible à partir des 90 voix préréglées, stockées dans la mémoire incorporée de l'Electone (appelée par la suite "mémoire principale"), ainsi que des huit voix USER entrées dans cette mémoire principale à partir d'un accu mémoire RAM, etc.

[ENTER]

Ajustez les réglages VOLUME et BRILLIANCE.



Pour ajuster le réglage VOLUME à un niveau plus précis [→ Page 15]

Enclenchez la touche TOUCH TONE comme requis.



- ◆ Lorsque la touche TOUCH TONE est enfoncée, le ACL change et affiche le message illustré ci-à gauche, ce qui permet de régler la sensibilité de cette touche. Déterminer s'il faut modifier ou non l'amplitude actuelle en produisant des sons.

**Pas de changement requis:** Procédez à une autre opération, telle que le réglage des générateurs d'effets numériques.

**Changement requis:** Exécutez la programmation TOUCH TONE (page 15).

T.TONE U/L PER.  
RANGE = 10

Pour modifier la sensibilité du réglage de toucher [→ Page 15]

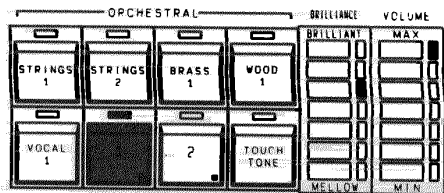
Réglez les générateurs d'effets numériques comme requis.

[→ Page 20]



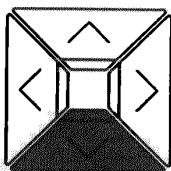
# Affectation des voix FM POLY

Appuyez sur une touche pointée de la section ORCHESTRAL ou PERCUSSIVE.



POLY VOICE  
01:STRINGS 1

Appuyez sur la touche "v" pour faire avancer l'affichage ACL sur la voix que vous souhaitez affecter.



MENU SELECT

POLY VOICE  
02:STRINGS 2

03:STRINGS 3  
:  
:  
49: COSMIC 6  
50: E.PIANO 1  
:  
:  
90: COSMIC 9  
91: USER 1  
:  
:  
98: USER 8  
01:STRINGS 1

La voix choisie est affectée soit par exécution d'une autre opération, soit par poussée sur la touche ENTER.

◆ Lorsqu'une touche pointée est enfoncée, le ACL change et affiche le message illustré ci-à gauche. La dernière ligne du ACL affiche le numéro et l'appellation de la voix affectée à la touche enclenchée.

◆ Lorsqu'une touche est enfoncée, la voix affichée au préalable ne sera pas toujours [01: STRINGS 1]. En effet, si une autre voix a été précédemment affectée à un tel moment, le numéro et l'appellation de cette voix seront affichés.  
UPPER ORCHESTRAL: 1→[11:BRASS 2], 2→[44: COSMIC 1]  
LOWER ORCHESTRAL: 1→[13:BRASS 4], 2→[45: COSMIC 2]  
U/L PERCUSSIVE: 1→[69:HARPSICORD], 2→[46: COSMIC 3]

◆ Une des touches de sélection de voix, de chaque section de voix, est toujours enclenchée. Si vous souhaitez affecter une voix à une touche qui est déjà enclenchée, appuyez de nouveau sur cette touche.

◆ Chaque fois que la touche "v" est enfoncée, le numéro de voix affiché sur le ACL augmente d'une unité et la voix change en conséquence. Reproduisez le son pour obtenir confirmation.

◆ En appuyant sur la touche "A", vous pouvez revenir à la voix du numéro précédent.

◆ Au lieu d'utiliser les touches "v" et "A", vous pouvez sélectionner la voix à affecter à l'aide des touches numériques SUB DATA, simplement en entrant le numéro de la voix que vous souhaitez assigner, puis en appuyant sur la touche ENTER.

◆ Les voix FM POLY affichées sur le ACL sont regroupées comme suit. [→LISTE DES VOIX HX]

**Voix ORCHESTRAL (orchestrales) [de 01 à 49]:** Ce groupe consiste en les sons soutenus, les meilleurs pour l'affectation aux sections UPPER et LOWER ORCHESTRAL, mais qui peuvent aussi être affectés à la section PERCUSSIVE.

**Voix PERCUSSIVE (percutantes) [de 50 à 90]:** Ce groupe consiste en les sons atténués, les meilleurs pour l'affectation de la section PERCUSSIVE, mais qui peuvent aussi être affectés aux sections UPPER et LOWER ORCHESTRAL.

**Voix USER (utilisateur) [de 91 à 98]:** Ces voix vous permettent de sauvegarder les données de la carte (VOICE) ou les données de voix créée par des dispositifs externes. [→Pages 74, 80] Remarquez que lorsqu'une réinitialisation est exécutée, toutes les données de voix sauvegardées sur les touches USER 1 à USER 8 seront effacées.

◆ Les voix FM POLY affichées sur le ACL comprennent quelques voix identiques aux voix du panneau de présélection de chaque section de voix. Par exemple, si la voix STRINGS 1 (cordes 1) est sélectionnée dans la section UPPER ORCHESTRAL et que cette voix est aussi affectée à une touche pointée de la section LOWER ORCHESTRAL, vous pouvez, dans ce cas, reproduire la même voix STRINGS 1 à partir des claviers supérieur et inférieur.

◆ Après avoir affiché, sur le ACL, la voix que vous souhaitez affecter, procédez à une autre opération, telle que la sélection de voix, l'intensité sonore, l'effet, etc., ou appuyez sur la touche ENTER. La voix affichée en dernier lieu sera affectée.

## REMARQUE

- Les données qui vous informent sur la voix affectée à chaque touche pointée peuvent être entrées dans la mémoire de registre, ainsi que dans l'accu mémoire RAM (REGIST). De plus, ces données d'affectation seront sauvegardées dans la mémoire de secours, même si l'alimentation de l'appareil est coupée.

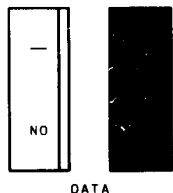
## Programmation VOLUME (intensité sonore)

Appuyez sur une des touches VOLUME, situées dans chaque section de voix.



VOLUME U COMBI  
VALUE = 12

Utilisez les touches "+" et "-" pour augmenter/diminuer la valeur numérique de la fonction VALUE.



VOLUME U COMBI  
VALUE = 22

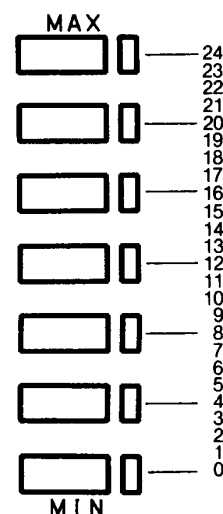
Les données VOLUME sont mémorisées dans la section de voix adéquate, soit en procédant à une autre opération, soit en appuyant sur la touche ENTER.

◆ Lorsqu'une des touches VOLUME est enfoncée, le ACL change et affiche le message illustré ci-à gauche. La première ligne indique la section de voix correspondant à la touche VOLUME à régler. En plus des sections de voix, il est possible de régler la fonction VOLUME des sections rythme, RHYTHMIC et MELODIC.

◆ La dernière ligne du ACL indique la valeur VOLUME actuellement réglée. Vous pouvez ajuster l'intensité sonore sur sept niveaux (0, 4, 8, 12, 16, 20 et 24) à l'aide des touches VOLUME du panneau. Cette programmation VOLUME vous permet d'ajuster la valeur VOLUME sur 25 niveaux, de 0 à 24.

◆ Le fait d'enfoncer la touche "+" augmente la valeur numérique d'une unité et le fait d'enfoncer la touche "-" la diminue d'une unité. Au lieu d'utiliser les touches "+" et "-", vous pouvez régler la fonction VALUE en tapant la valeur numérique à l'aide des touches numériques SUB DATA, puis en appuyant sur la touche ENTER.

◆ Lorsqu'une valeur numérique, qui ne peut être réglée par les touches VOLUME du panneau, a été programmée, deux diodes VOLUME du panneau vont s'allumer. Par exemple, si la fonction VALUE est égale à 22, les deux premières DEL du haut vont s'allumer.



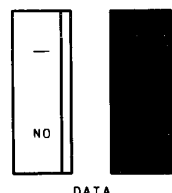
## Programmation TOUCH TONE (tonalité de touche)

Enclenchez la touche TOUCH TONE de chaque section de voix.



T.TONE U ORC.  
RANGE = 10

Utilisez les touches "+" et "-" pour augmenter/diminuer la valeur numérique de la fonction RANGE.



T.TONE U ORC.  
RANGE = 15

Les données RANGE sont mémorisées dans la section de voix adéquate, soit en procédant à une autre opération, soit en appuyant sur la touche ENTER.

◆ Chaque section possède une touche TOUCH TONE qui, lorsqu'enclenchée, permet un ajustement fin de l'intensité sonore et du timbre, grâce à deux types de toucher de clavier ci-dessous.

**Toucher initial:** Le contrôle est déterminé par la quantité de pression (vitesse) avec laquelle les touches du clavier sont enfoncées.

**Après toucher:** Le contrôle est déterminé par la quantité de pression postérieure exercée sur les touches du clavier (ne s'applique pas aux voix PERCUSSIVE).

◆ Lorsqu'une touche TOUCH TONE est enfoncée, le ACL change comme illustré ci-à gauche. La première ligne de cet affichage indique la section de voix correspondant à la touche TOUCH TONE à régler. Sa dernière ligne indique, en valeur numérique, la sensibilité (RANGE) actuellement réglée du réglage du toucher. Remarquez que lorsqu'une réinitialisation est exécutée, la valeur RANGE=10 sera réglée pour chaque section de voix.

◆ Le fait d'enfoncer la touche "+" augmente la valeur numérique d'une unité et le fait d'enfoncer la touche "-" la diminue d'une unité (amplitude variable: de 0 à 15). Au lieu d'utiliser les touches "+" et "-", vous pouvez régler la fonction RANGE en tapant la valeur numérique à l'aide des touches numériques SUB DATA, puis en appuyant sur la touche ENTER.

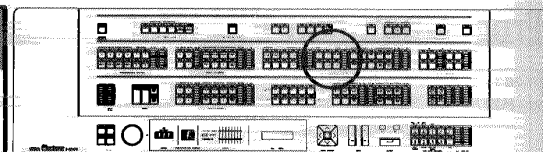
◆ Lorsque la touche TOUCH TONE est relâchée, l'indication "OFF" apparaît sur la dernière ligne du ACL.

◆ Le pédalier à 13 touches PKX-S1 n'est pas pourvu de la fonction de réglage du toucher.



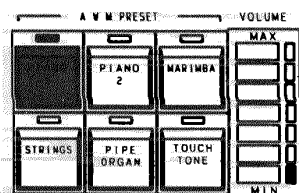
# 1-(5) U/L AWM PRESET

Cette section de voix vous permet d'obtenir des sons instrumentaux réalistes grâce à la source sonore à "mémoire d'ondes avancée" ("Advanced Wave Memory" ou AWM) de YAMAHA (HX-1 et HX-3 uniquement).

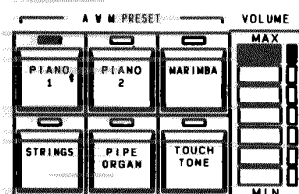


Commutez l'interrupteur AWM PRESET de la section ENSEMBLE sur marche. [→Page 9]

Appuyez sur une des touches marquées d'une voix.



Ajustez le réglage VOLUME.



Pour ajuster le réglage VOLUME à un niveau plus précis [→Page 15]

Enclenchez la touche TOUCH TONE comme requis.



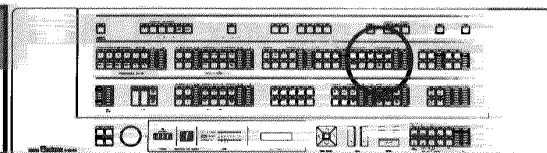
Pour modifier la sensibilité du réglage du toucher [→Page 15]

Réglez les générateurs d'effets numériques comme requis.

[→Page 20]

# 1-(6) U/L LEAD

Cette section de voix vous permet d'obtenir des sons instrumentaux monophoniques à partir de la source sonore FM. En plus des voix du panneau de présélection, 54 autres voix peuvent être librement affectées aux touches pointées.



Interrupteur LEAD de ENSEMBLE sur ON. [→Page 9]

◆ Bien qu'il soit possible d'obtenir les voix LEAD en monophonie, le fait de régler une voix LEAD avec d'autres sections de voix donne la priorité aux notes hautes, alors que le fait de régler une voix LEAD seule donne la priorité à la dernière note.

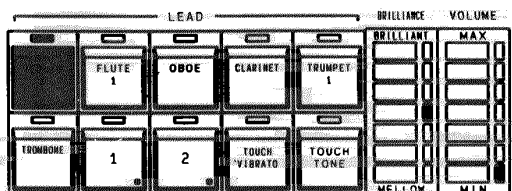
Pour affecter une voix après avoir enclenché les touches pointées 1 et 2. [→Page 18]

Appuyez sur une des touches marquées d'une voix (voix du panneau de présélection).

◆ La section des voix LEAD peut produire des sons monophoniques de haute qualité à partir de la source sonore FM.

**Touches marquées d'une voix (voix du panneau de présélection):** La voix est choisie par simple poussée sur une touche.

**Touches marquées du chiffre "1" ou "2" (touches pointées):** Chacune de ces touches peut être librement affectée à une des 45 voix préregistrées stockées dans la mémoire principale, ou à une des six voix USER.



◆ Lorsqu'une touche des voix du panneau de présélection, ou lorsque la touche ENTER est enfoncée après affectation d'une touche pointée, le ACL change comme illustré ci-à gauche, ce qui permet de modifier les données de vibrato.

**Pas de changement requis:** Procédez à une autre opération, telle que le réglage de la fonction VOLUME.

**Changement requis:** Exécutez le montage des données de vibrato (page 12).

VIBRATO MONO 1  
DEFAULT ? Y/N

Pour modifier l'effet de vibrato [→Page 12]

Ajustez les réglages VOLUME et BRILLIANCE.

Pour ajuster le réglage VOLUME à un niveau plus précis [→page 15]

Enclenchez la touche TOUCH TONE comme requis.

Pour modifier la sensibilité du réglage du toucher [→Page 15]

Enclenchez la touche TOUCH VIBRATO comme requis.

◆ Lorsque la touche TOUCH VIBRATO est enclenchée, la fonction "après toucher" du clavier vous permet de contrôler la profondeur de l'effet VIBRATO appliqué aux voix LEAD. Plus fort vous enfoncez les touches du clavier, plus fort sera l'effet VIBRATO (à vitesse constante). Notez que lorsque la touche TOUCH VIBRATO est enclenchée, les données VIBRATO, stockées dans la section des voix LEAD, seront ignorées.

◆ Lorsque la touche TOUCH VIBRATO est enclenchée, le ACL change comme illustré ci-à gauche, ce qui permet de modifier la sensibilité de l'effet TOUCH VIBRATO.

**Pas de changement requis:** Procédez à une autre opération, telle que le réglage des générateurs d'effets numériques.

**Changement requis:** Exécutez la programmation TOUCH VIBRATO décrite ci-dessus.



TOUCH VIBRATO  
MIN= 10 MAX= 50

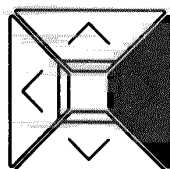
Modifier la valeur RANGE de la fonction TOUCH VIBRATO.

## Programmation de l'effet TOUCH VIBRATO

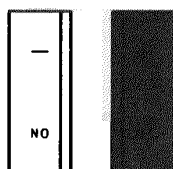
◆ La dernière ligne du ACL affiche les valeurs minimale et maximale de l'amplitude de l'effet TOUCH VIBRATO actuellement réglée. Plus grande est la valeur numérique, plus la profondeur de l'effet TOUCH VIBRATO s'accroît. Plus grande est la différence entre les valeurs MIN et MAX, plus grande sera la sensibilité du toucher.

◆ Tout d'abord, utilisez les touches "+" et "-" pour augmenter ou diminuer la valeur numérique MIN. Ensuite, faites usage de la touche ">" pour déplacer le curseur, puis augmentez ou diminuez la valeur numérique MAX (l'amplitude variable va de 0 à 100 et la valeur MIN doit toujours être inférieure à la valeur MAX). En plus des touches "+" et "-", il est possible de régler la plage de l'effet TOUCH VIBRATO en entrant la valeur numérique à l'aide des touches numériques SUB DATA, puis en appuyant sur la touche ENTER.

◆ Lorsque la touche TOUCH VIBRATO est relâchée, l'indication "OFF" apparaît sur la dernière ligne du ACL.



MENU SELECT



DATA

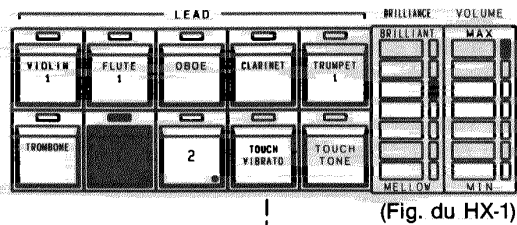
TOUCH VIBRATO  
MIN= 20 MAX= 70

Réglez les générateurs d'effets numériques comme requis.

[→Page 20]

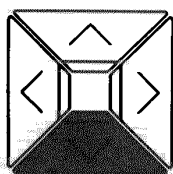
# Affectation des voix FM MONO (monophoniques)

Appuyez sur une touche pointée de la section LEAD ou BASS.



MONO VOICE  
01:VIOLIN 1

Appuyez sur la touche "V" pour déplacer l'affichage sur la voix que vous souhaitez affecter.



MENU SELECT

MONO VOICE  
02:VIOLIN 2

03:CELLO

:  
:

34: COSMIC 5

35: CON. BASS 1

:  
:

54: COSMIC 9

55: USER 1

:  
:

60: USER 6

01: VIOLIN 1

La voix choisie est affectée, soit en procédant à une autre opération, soit en appuyant sur la touche ENTER.

◆ Lorsqu'une touche pointée est enfoncée, le ACL change comme illustré ci-à gauche. La dernière ligne de l'affichage indique le numéro et l'appellation de la voix affectée à la touche enfoncée.

◆ Lorsqu'une touche est enfoncée, la voix initialement affichée ne sera pas toujours [01:VIOLIN 1]. Si une autre voix a été préalablement affectée, à cette touche enfoncée, le numéro et l'appellation de cette voix seront affichés. Lorsqu'une réinitialisation est exécutée, les affectations sont les suivantes.

LEAD (HX-1, HX-3): 1 → [07: HORN], 2 → [28: D. GUITAR]  
(HX-5): 1 → [04: TRUMPET 1], 2 → [06: TROMBONE]  
BASS (HX-1): 1 → [39: TUBA 1], 2 → [41: VOCAL 3]  
(HX-3, HX-5): 1 → [43: E. BASS 2]

◆ Une des touches de sélection de voix, de chaque section de voix, est toujours enclenchée. Si vous souhaitez affecter une voix à une touche déjà enfoncée, appuyez de nouveau sur cette touche.

◆ Chaque poussée sur la touche "V" fait augmenter le numéro de la voix sur le ACL d'une unité et la voix change en conséquence. Reproduisez le son pour obtenir confirmation.

◆ En appuyant sur la touche "A", vous pouvez revenir à la voix du numéro précédent.

◆ Au lieu d'utiliser les touches "V" et "A", vous pouvez sélectionner la voix à affecter à l'aide des touches numériques SUB DATA, simplement en entrant le numéro de la voix que vous souhaitez affecter, puis en appuyant sur la touche ENTER.

◆ Les voix FM MONO affichées sur le ACL sont regroupées comme suit. [→ LISTE DES VOIX HX]

**Voix LEAD [de 01 à 34]:** Ce groupe consiste en les sons des instruments seuls (solo), les meilleurs pour l'affectation des voix U/L LEAD, mais qui peuvent aussi être affectés à la section BASS.

**Voix BASS [de 35 à 54]:** Ce groupe consiste en les basses, les meilleures pour l'affectation à la section BASS, mais qui peuvent aussi être affectées à la section U/L LEAD.

**Voix USER [de 55 à 60]:** Ce groupe permet la mise en mémoire des données en provenance de la carte RAM (VOICE) ou des données de voix créées par des dispositifs externes. [→ Pages 74, 80] Remarquez que, lorsqu'une réinitialisation est exécutée, toutes les données de voix sauvegardées sur les touches USER 1 à USER 6 seront effacées.

◆ Les voix FM MONO affichées sur le ACL incluent certaines voix identiques aux voix du panneau de présélection de chaque section de voix.

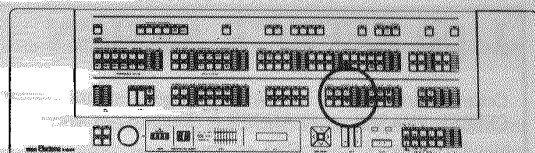
◆ Après avoir affiché, sur le ACL, la voix que vous souhaitez affecter, procédez à une autre opération, telle qu'une autre sélection de voix, l'intensité sonore, l'effet, etc., ou appuyez sur la touche ENTER. La voix affichée en dernier lieu est affectée.

## REMARQUE

- Les données qui vous informent sur la voix affectée à chaque touche pointée peuvent être entrées dans la mémoire de registre, ainsi que dans la carte RAM (REGIST). De plus, ces données d'affectation seront sauvegardées dans la mémoire de secours, même si l'alimentation de l'appareil est coupée.

## 1-(7) BASS (basses)

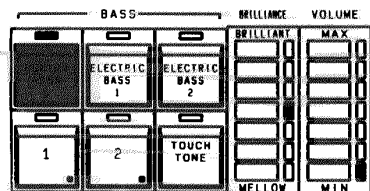
Cette section de voix vous permet d'obtenir des sons d'instruments de basse à partir de la source sonore FM. En plus des voix du panneau de présélection, les voix peuvent être affectées à volonté aux touches pointées.



[ENTER]

Pour affecter une voix après avoir enclenché une touche pointée [→page 18].

Appuyez sur la touche indiquant le son souhaité (section du panneau de présélection).



(Fig. du HX-1)

VIBRATO MONO 35  
DEFAULT ? Y/N

- ♦ La section BASS peut produire des sons monophoniques de haute qualité à partir de la source sonore FM, de la même façon que la section LEAD.  
**Touches indiquant le son souhaité (section du panneau de présélection):** Sélectionnez le son par la simple pression de la touche de son choix.  
**Touches numériques (touches pointées):** Vous pouvez leur affecter à volonté l'une des 54 voix présentes dans la mémoire principale, ou l'une des 6 voix du groupe USER.

- ♦ Si vous appuyez sur une touche de voix du panneau de présélection (ou si vous appuyez sur la touche ENTER après avoir affecté une voix à une touche pointée), l'affichage à cristaux liquides devient comme indiqué à gauche, ce qui permet de changer les données de vibrato.

**Si aucun changement n'est requis:** effectuez une autre opération telle que le réglage du VOLUME.

**Si un changement est requis:** montez les données de vibrato (page 12).

[ENTER]

Pour changer l'effet de vibrato [→page 12]

[ENTER]

Ajustez les réglages VOLUME et BRILLIANCE.

Pour régler le VOLUME à un niveau plus précis [→page 15]

Enclenchez la touche TOUCH TONE, si nécessaire.

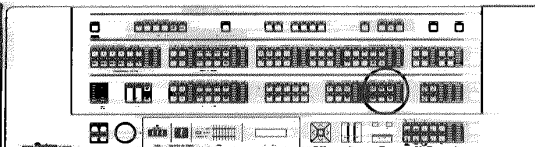
Pour changer la sensibilité de la fonction TOUCH TONE [→page 15]

Régalez les générateurs d'effet numérique, si nécessaire.

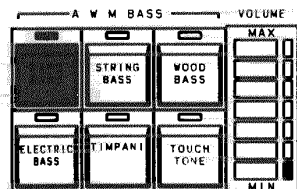
[→page 20]

## 1-(8) AWM BASS

This voice section is for obtaining realistic bass sounds from the Advanced Wave Memory (AWM) sound source.



Appuyez sur une touche du groupe de sélection de voix.



(Fig. du HX-1)

Régalez le VOLUME.

Pour régler le VOLUME à un niveau plus précis [→page 15]

Enclenchez la touche TOUCH TONE, si nécessaire.

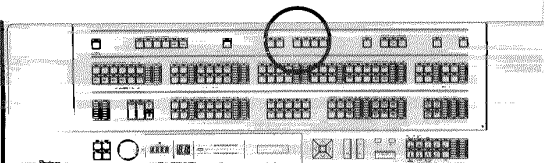
Pour changer la sensibilité de la fonction TOUCH TONE [→page 15]

Régalez les générateurs d'effet numérique, si nécessaire.

[→page 20]

# 1- (9) EFFECT ASSIGN

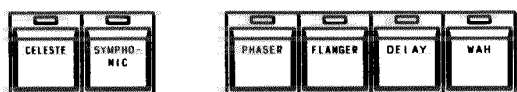
Cette section permet d'affecter les générateurs d'effet numérique, tels que SYMPHONIC, CELESTE, PHASER, et FLANGER à chacune des voix.



## Aperçu de la section EFFECT ASSIGN

Appuyez sur la touche correspondant à la voix (ou touche pointée) à laquelle vous souhaitez affecter un générateur d'effet numérique, puis ajustez les réglages VOLUME, BRILLIANCE et les effets VIBRATO, TOUCH TONE, etc.

Enclenchez la touche désirée de la section EFFECT ASSIGN.



EFFECT ASSIGN

(Fig. du HX-1)

Nom du générateur d'effet numérique      Nom de la section de voix

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

L'affichage varie selon le choix du générateur d'effet numérique.

Avec le HX-1, si vous sélectionnez SYMPHONIC ou CELESTE:  
Avec le HX-3 ou le HX-5, si vous sélectionnez SYMPHONIC/CELESTE:  
[→page 21]

(changement)      (Pas de changement)

Avec le HX-1, vous changez de MODE à l'aide des touches "+" et "-".  
Avec le HX-3 et le HX-5, vous changez d'effet à l'aide des touches "v" et "Λ".

Lorsque PHASER, FLANGER (HX-1 seulement), DELAY ou WAH (HX-1 OU HX-3) sont sélectionnés

Pour appliquer l'effet du mode de préréglage (Programmation PRESET MODE) [→page 22]

(changez de MODE)      (pas de changement)

Appuyez sur la touche ENTER, puis passez à un autre MODE.

[ENTER]

Pour appliquer l'effet des paramètres que vous avez réglé vous-même (Programmation USER) [→page 23]

(changez les paramètres)      (pas de changement)

Appuyez sur la touche ENTER, puis changez les paramètres.

[ENTER]

Appuyez sur la touche du groupe de sélection de voix d'une autre section de voix, puis sélectionnez un générateur d'effet numérique de la section EFFECT ASSIGN.

## REMARQUES

- Les données d'affectation d'un générateur d'effet numérique peuvent être sauvegardées dans la mémoire de registres. Cette mémoire permet aussi de mémoriser le registre d'un générateur d'effet particulier affecté aux autres voix ou les registres d'autres générateurs d'effet affectés à une voix en particulier. Toutefois, il est impossible de mémoriser le contenu des modes et paramètres de chaque générateur d'effet comme décrit à partir de la page 21.
- Les données d'affectation des générateurs d'effet, ainsi que leurs informations sur les modes et les paramètres, sont retenues dans la mémoire de secours même lorsque l'alimentation est coupée, et il est aussi possible d'écrire de telles données sur l'accu mémoire RAM.

- Si vous rappelez un registre retenu dans la mémoire de registres, la DEL de la section EFFECT ASSIGN correspondant au générateur d'effet affecté à la voix UPPER ORCHESTRAL s'allume.
- Si vous affectez un générateur d'effet à une voix de la section LEAD, la fonction LEAD PAN de la section MODULATION sera désactivée [→page 27].
- ATTENTION:** au cas où le même effet est assigné à différentes sections de voix, certaines sections de voix peuvent présenter des distorsions selon le niveau du volume, le nombre de sections voix opérationnelles, ou le réglage des paramètres de l'effet. Cependant, une telle distorsion ne signifie pas que l'appareil fonctionne mal. Dans ce cas, la distorsion peut être éliminée en abaissant le niveau du volume, en réduisant le nombre de sections de voix assignées, ou en modifiant les paramètres des réglages.



# SYMPHONIC • CELESTE

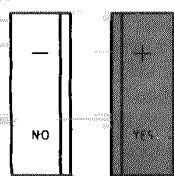
## Pour le HX-1

Appuyez sur la touche du groupe de sélection de voix (de la section UPPER ORCHESTRAL dans cet exemple), puis enclenchez la touche SYMPHONIC ou CELESTE.



SYMPHO. U ORC.  
MODE = 1

Avec les touches "+" ou "-", sélectionnez le mode.



DATA

SYMPHO. U ORC.  
MODE = 2

MODE = 1

◆ Lorsque la touche SYMPHONIC est enclenchée, l'affichage à cristaux liquides devient comme indiqué à gauche et la ligne supérieure de l'affichage à cristaux liquides indique les noms du générateur d'effet et de la section de voix. Si la touche CELESTE est enclenchée, "CELESTE" sera affiché au lieu de "SYMPHONIC".

◆ La ligne inférieure de l'affichage à cristaux liquides indique le mode actuellement sélectionné. Le "mode" des générateurs d'effet numérique correspond au préréglage d'une combinaison de différents paramètres pour un effet. Tout d'abord, faites retentir le son pour déterminer s'il s'avère nécessaire ou non de changer le mode en cours. **Si aucun changement n'est requis:** passez à une autre fonction. **Si un changement est requis:** effectuez l'opération de changement de mode décrite ci-dessous.

Si le mode actuel ne doit pas être changé, passez à une autre fonction.

◆ Vous pouvez changer le mode affiché sur la ligne inférieure de l'affichage à cristaux liquides avec les touches "+" et "-". Une fois le mode changé, l'effet résultant sera modifié. Confirmez la différence en faisant retentir le son en question.

	SYMPHONIC	CELESTE
MODE 1	○	○
MODE 2	○	○

◆ Après la sélection du mode, passez soit à une autre fonction, soit appuyez sur la touche ENTER. Le mode affiché en dernier lieu sur le ACL sera affecté.

◆ **PRECAUTION:** Pour certaines voix, SYMPHONIC ou CELESTE a été pré-affecté en tant que donnée implicite. Lorsque vous choisissez une telle voix, le générateur d'effet attribué sera automatiquement mis en état de service.

## Pour le HX-3 ou HX-5

Appuyez sur la touche du groupe de sélection de voix (de UPPER ORCHESTRAL dans cet exemple), puis enclenchez la touche SYMPHONIC ou CELESTE.

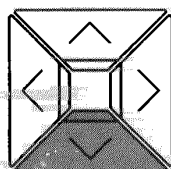
SYMPHONIC/CELESTE



EFFECT ASSIGN (Fig. du HX-3)

SYM/CEL U ORC.  
1. SYMPHONIC

Avec les touches "V" ou "Λ", sélectionnez SYMPHONIC ou CELESTE.



MENU SELECT

SYM/CEL U ORC.  
2. CELESTE

1. SYMPHONIC

◆ Lorsque la touche SYMPHONIC/CELESTE est enclenchée, l'affichage à cristaux liquides devient comme indiqué à gauche et la ligne supérieure de l'affichage à cristaux liquides indique les noms du générateur d'effet et de la section de voix.

◆ La ligne inférieure de l'affichage à cristaux liquides indique le générateur d'effet actuellement sélectionné. Faites retentir le son pour déterminer s'il s'avère nécessaire ou non de changer l'effet actuel.

**Si aucun changement n'est requis:** passez à une autre fonction.

**Si un changement est requis:** effectuez l'opération de changement d'effet décrite ci-dessous.

Si l'effet actuel ne va pas être changé, passez à une autre fonction.

◆ Vous pouvez changer le générateur d'effet affiché sur la ligne inférieure de l'affichage à cristaux liquides avec les touches "V" et "Λ". Confirmez la différence en faisant retentir le son en question.

◆ Avec le HX-3 et le HX-5, il n'est pas possible d'affecter simultanément SYMPHONIC et CELESTE à des sections de voix séparées.

◆ Après la sélection de l'effet à attribuer, passez soit à une autre fonction, soit appuyez sur la touche ENTER. L'effet affiché en dernier lieu sur le ACL sera affecté.

PHASER • FLANGER • DELAY • WAH (programme PRESET MODE)

Appuyez sur une touche du groupe de sélection de voix (de la section PERCUSSIVE dans cet exemple), puis enclenchez une touche de générateur d'effet à gauche (PHASER dans cet exemple).

(Fig. du HX-1)

PHASER U/L PER.  
1.USER

- ◆ Lorsque la touche PHASER est enclenchée, l'affichage à cristaux liquides devient comme indiqué à gauche, et sur sa ligne supérieure apparaissent les noms des générateur d'effet et de la section de voix. Si ce sont les touches FLANGER (HX-1 seulement), DELAY ou WAH (HX-1 et HX-3 seulement) qui sont enclenchées, le nom du générateur d'effet choisi remplacera l'indication "PHASER".
- ◆ La ligne inférieure de l'affichage à cristaux liquides indiquera "1.USER" ou "2.PRESET", selon le mode actuellement sélectionné.

Pour appliquer l'effet des paramètres réglés par vous-même [→ page 23]

Appuyez sur la touche "V" pour faire apparaître "2.PRESET" sur la ligne inférieure de l'affichage à cristaux liquides.

MENU SELECT

PHASER U/L PER.  
2.PRESET

- ◆ Si "1.USER" apparaît à la poussée d'une touche de générateur d'effet, changez à l'affichage de "2.PRESET" avec la touche "V" ou "Λ".
- ◆ Lorsque l'affichage à cristaux liquides indique "2.PRESET", il est possible d'appliquer des effets aux modes (p.e., la combinaison de paramètres pour obtenir un effet) présélectionnés pour chaque générateur d'effet. Tout d'abord, jouez le son pour déterminer s'il s'avère nécessaire ou non de changer l'effet actuel.  
**Si aucun changement n'est requis:** passez à une autre fonction.  
**Si un changement est requis:** appuyez sur la touche ENTER, puis changez de mode.

Si le mode actuel ne va pas être changé, passez à une autre fonction.

Appuyez sur la touche ENTER.

ENTER

PHASER PRESET  
MODE = 1

- ◆ A la poussée de la touche ENTER, l'affichage à cristaux liquides devient comme indiqué à gauche pour permettre d'effectuer le changement de mode. La ligne inférieure de l'affichage à cristaux liquides indique le mode actuellement sélectionné.

Utilisez les touches "+" et "-" pour sélectionner un mode, puis appuyez sur la touche ENTER.

DATA

MODE = 1  
PHASER PRESET  
MODE = 2  
MODE = 3  
MODE = 4

ENTER

- ◆ Les touches "+" et "-" permettent de changer le mode indiqué sur la ligne inférieure de l'affichage à cristaux liquides. Jouez le son pour confirmer. De plus, le nombre de modes présélectionnés varie selon le générateur d'effet. Essayez d'enclencher les touches d'autres générateurs d'effet et confirmez chaque mode.

	PHASER	FLANGER	DELAY	WAH
MODE 1	○	○	○	○
MODE 2	○	○	○	○
MODE 3	○	○	○	—
MODE 4	○	○	○	—
MODE 5	—	—	○	—
MODE 6	—	—	○	—

- ◆ Après la sélection du mode, appuyez sur la touche ENTER. Le mode apparaissant en dernier à l'affichage à cristaux liquides sera affecté.
- ◆ **PRECAUTION:** Pour certaines voix, PHASER, FLANGER, DELAY ou WAH a été pré-affecté en tant que donnée implicite. Lorsque vous choisissez une telle voix, le générateur d'effet affecté sera automatiquement mis en état de service.

# PHASER • FLANGER • DELAY • WAH (programmation PRESET MODE) -----

Appuyez sur une touche du groupe de sélection de voix (de PERCUSSIVE dans cet exemple), puis enclenchez une touche de générateur d'effet à gauche (PHASER dans cet exemple).

PHASER U/L PER.  
1.USER

♦ Si la ligne inférieure de l'affichage à cristaux liquides indique "2.PRESET", changez-la à "1.USER" avec la touche "V" ou "Λ".

♦ Faites retentir le son pour déterminer s'il est nécessaire ou non de changer les paramètres actuellement sélectionnés.

Si aucun changement n'est requis: passez à une autre fonction.

Si un changement est requis: appuyez sur la touche ENTER, puis changez les paramètres.

Si les paramètres ne doivent pas être changés, passez à une autre fonction.

Appuyez sur la touche ENTER.

ENTER

PHASER USER  
COPY ? Y/N

♦ A la pression de la touche ENTER, l'affichage à cristaux liquides devient comme indiqué à gauche. L'indication de la ligne inférieure de l'affichage à cristaux liquides vous permet de choisir si vous voulez ou non changer les paramètres actuellement sélectionnés ou changer les paramètres du mode PRESET.

[Y/N]: La poussée de la touche ENTER sans déplacer le curseur met en service l'état dans lequel les paramètres actuellement sélectionnés peuvent être changés. (Lors de la réinitialisation, les paramètres de MODE 1 seront sauvegardés dans tous les générateurs d'effet).

[Y/N]: La poussée de la touche ENTER après avoir déplacé le curseur permet de copier les paramètres du mode PRESET à "USER" et met en service l'état dans lequel ces paramètres peuvent être changés.

(YES)

(NO)

Appuyez sur la touche "+/YES", puis appuyez sur la touche ENTER.

DATA

ENTER

PHASER COPY +/-  
MODE=1 - USER J

MODE=2 - USER J

MODE=3 - USER J

MODE=4 - USER J

Utilisez les touches "+" et "-" pour sélectionner le mode à monter.

♦ Lorsque vous déplacez le curseur sur "Y" puis appuyez sur la touche ENTER, l'affichage à cristaux liquides devient comme indiqué à gauche et l'état dans lequel le mode PRESET est à copier dans "USER" est mis en service.

♦ Utilisez les touches "+" et "-" pour changer l'indication de la ligne inférieure de l'affichage à cristaux liquides pour la sélection du mode PRESET à copier.

♦ A la pression de la touche ENTER, l'affichage à cristaux liquides devient comme indiqué à gauche pour permettre le changement de chacun des paramètres. La ligne inférieure de l'affichage à cristaux liquides indique les paramètres pour chaque générateur d'effet et les valeurs numériques des paramètres actuellement mémorisés.

♦ Pour déterminer les valeurs de chaque paramètre, augmentez/diminuez les valeurs numérique à l'aide des touches "+" et "-" puis changez l'affichage du paramètre à l'aide des touches "V" et "Λ". Remarquez que les paramètres varient selon le générateur d'effet choisi.

Appuyez sur la touche ENTER.

ENTER

PHASER U/L PER.  
1.STAGE 1

Changez les valeurs de chaque paramètre, puis appuyez sur la touche ENTER.

MENU SELECT

DATA

PHASER U/L PER.  
2.FREQUENCY 50

3.DEPTH 30

4.FEEDBACK 45

1.STAGE 1

GENERATEURS D'EFFET	PARAMETRES	AMPLITUDE VARIABLE
PHASER	1. STAGE (N° de stades de changement de phase):	1-3
	2. FREQUENCY (fréquence de modulation)	0-100
	3. DEPTH (profondeur de modulation)	0-100
	4. FEEDBACK (quantité de résonance)	0-100
FLANGER	1. DELAY TIME (longueur de la durée de retard)	0-100
	2. DEPTH (profondeur de modulation)	0-100
	3. FREQUENCY (fréquence de modulation)	0-100
	4. FEEDBACK (quantité de régénération)	0-100
	5. DIRECT LEVEL (niveau du son direct)	0-100
	6. DELAY LEVEL (niveau du son retardé)	0-100
DELAY	1. DELAY TIME (longueur de la durée de retard)	0-100
	2. DEPTH (profondeur de modulation)	0-100
	3. FREQUENCY (fréquence de modulation)	0-100
	4. FEEDBACK (quantité de régénération)	0-100
	5. DIRECT LEVEL (niveau du son direct)	0-100
	6. DELAY LEVEL (niveau du son retardé)	0-100
	7. MODULATION WAVE (forme d'onde de modulation)	1-2
WAH	1. AUTO SPEED (fréquence de modulation de wah automatique)	1-100
	2. CENTER FREQUENCY (fréquence centrale de wah)	0-100
	3. DEPTH (profondeur de wah automatique)	0-100

♦ Après avoir réglé les valeurs de paramètres, appuyez sur la touche ENTER pour sauvegarder les données montées, puis passez à d'autres fonctions.