

UTILISATION DU AMK 800

AVEC UN EK, EM, ER 44

- programmation du 44 en multi split
- programmation de l'AMK 800 pour avoir une sonorité à chacune des sections (chant, accords, basses)
- sauvegarde d'un AMK 800 sur ram externe (cassette) et chargement d'une ram externe (cassette) dans la ram interne du AMK 800

BRANCHEZ 1 CORDON MIDI D'UNE DES 2 PRISES OUT 1 DE L'AMK 800
A LA PRISE IN DU 44

LE SYMBOLE INDIQUE QUE VOUS DEVEZ APPUYER SUR LE
BOUTON REPRESENTÉ PAR CE SYMBOLE :

EXEMPLE : A = APPUYEZ SUR BOUTON A

LE SYMBOLE INDIQUE CE QUE VOUS REPONDRA L'AFFICHEUR

*Midi out 2
44 - ampl.
Left -
B - Bait.*

PROGRAMMATION DES MULTI SPLIT POUR EK, ER, EM 44

1

Des PERFORMANCE REGISTRATION

FUNCT

1

du PRESET SELECTOR

3

du PRESET SELECTOR

ENTER

1

du MULTI SPLIT SELECTOR

avec le potentiomètre VALUE et les boutons + et - affichez A1 dans les parenthèses

2

du MULTI SPLIT SELECTOR

avec le potentiomètre VALUE et les boutons + et - affichez C2 dans les parenthèses

3

du MULTI SPLIT SELECTOR

avec le potentiomètre VALUE et les boutons + et - affichez A2 dans les parenthèses

4

du MULTI SPLIT SELECTOR

avec le potentiomètre VALUE et les boutons + et - affichez C3 dans les parenthèses

5

du MULTI SPLIT SELECTOR

avec le potentiomètre VALUE et les boutons + et - affichez A3 dans les parenthèses

6

du MULTI SPLIT SELECTOR

avec le potentiomètre VALUE et les boutons + et - affichez C4 dans les parenthèses

7

du MULTI SPLIT SELECTOR

avec le potentiomètre VALUE et les boutons + et - affichez A4 dans les parenthèses

8

du MULTI SPLIT SELECTOR

avec le potentiomètre VALUE et les boutons + et - affichez C6 dans les parenthèses

1

du PRESET SELECTOR

5

du PRESET SELECTOR

ENTER

1

du MULTI SPLIT SELECTOR à l'aide du potentiomètre VALUE et des boutons + et - affichez 1 dans les parenthèses

2

du MULTI SPLIT SELECTOR à l'aide du potentiomètre VALUE et des boutons + et - affichez 2 dans les parenthèses

3

du MULTI SPLIT SELECTOR à l'aide du potentiomètre VALUE et des boutons + et - affichez 3 dans les parenthèses

4

du MULTI SPLIT SELECTOR à l'aide du potentiomètre VALUE et des boutons + et - affichez 4 dans les parenthèses

5

du MULTI SPLIT SELECTOR à l'aide du potentiomètre VALUE et des boutons + et - affichez 5 dans les parenthèses

6

du MULTI SPLIT SELECTOR à l'aide du potentiomètre VALUE et des boutons + et - affichez 6 dans les parenthèses

7

du MULTI SPLIT SELECTOR à l'aide du potentiomètre VALUE et des boutons + et - affichez 7 dans les parenthèses

8

du MULTI SPLIT SELECTOR à l'aide du potentiomètre VALUE et des boutons + et - affichez 8 dans les parenthèses

2

du PRESET SELECTOR

0

du PRESET SELECTOR

ENTER

à l'aide des boutons + et - affichez OFF dans les parenthèses

INTRNL

appuyez en même temps

SPLIT

DCG 1

DCG 2

les 3 voyants doivent être allumés

maintenez appuyé

RECORD

puis appuyez sur

1

du PERFORMANCE REGISTRATION

puis sur

2

du PERFORMANCE REGISTRATION

puis sur

3

du PERFORMANCE REGISTRATION

relâchez

RECORD

Votre 44 est programmé en MULTI SPLIT sur les PERFORMANCE REGISTRATION 1, 2 et 3.

Appuyez sur

1

du PERFORMANCE REGISTRATION

Avec les boutons

SCROLL ↑

SCROLL ↓

Affichez en haut et à gauche de la lucarne

SP 1

A l'aide du PRESET SELECTOR entrez le son qui correspondra à la main droite et poussez au MAX le potentiomètre des DCG 1

Avec les boutons

SCROLL ↑

SCROLL ↓

Affichez en haut et à gauche de la lucarne

SP 3

A l'aide du PRESET SELECTOR entrez le son qui correspondra aux accords

et poussez au MAX le potentiomètre DCG 2

Avec les boutons

SCROLL ↑

SCROLL ↓

Affichez en haut et à gauche de la lucarne

SP 5

A l'aide du PRESET SELECTOR entrez un son qui correspondra aux basses

et poussez au MAX le potentiomètre DCG 2

MISE EN MARCHÉ DU AMK 800

POUR AVOIR DES SONORITES DIFFERENTES SUR CHACUNE DES 3 SECTIONS
CHANT, ACCORDS, BASSES



A
I
PANEL

A l'aide des 2 boutons PERF SEQ allumez la ligne TREBLE SET puis maintenez appuyé

TREBLE 1

jusqu'à l'affichage de

PRESS LOWST ?

appuyez sur la touche la plus grave du clavier chant

PRESS HIGHEST ?

appuyez sur la touche la plus aigue du clavier chant
maintenez appuyé

TREBLE 2

jusqu'à l'affichage de

PRESS LOWST ?

appuyez sur la touche la plus grave du clavier chant

PRESS HIGHEST ?

appuyez sur la touche la plus aigue du clavier chant
A l'aide des 2 boutons PERF SEQ allumez la ligne MIDI CHANNEL

TREBLE 1

1

OUT 1

TREBLE 2

2

OUT 1

CHORD 1

3

OUT 1

CHORD 2

4

OUT 1

BASS 1

5

OUT 1

BASS 2

6

OUT 1

A l'aide des 2 boutons PERF SEQ allumez la ligne BASS SET/MODE

TREBLE 1

NORMAL ON

FULL ON

TREBLE 2

NORMAL OFF

FULL OFF

CHORD 1

NORMAL ON

FULL ON

CHORD 2

NORMAL OFF

FULL OFF

BASS 1

NORMAL ON

FULL ON

BASS 2

NORMAL OFF

FULL OFF

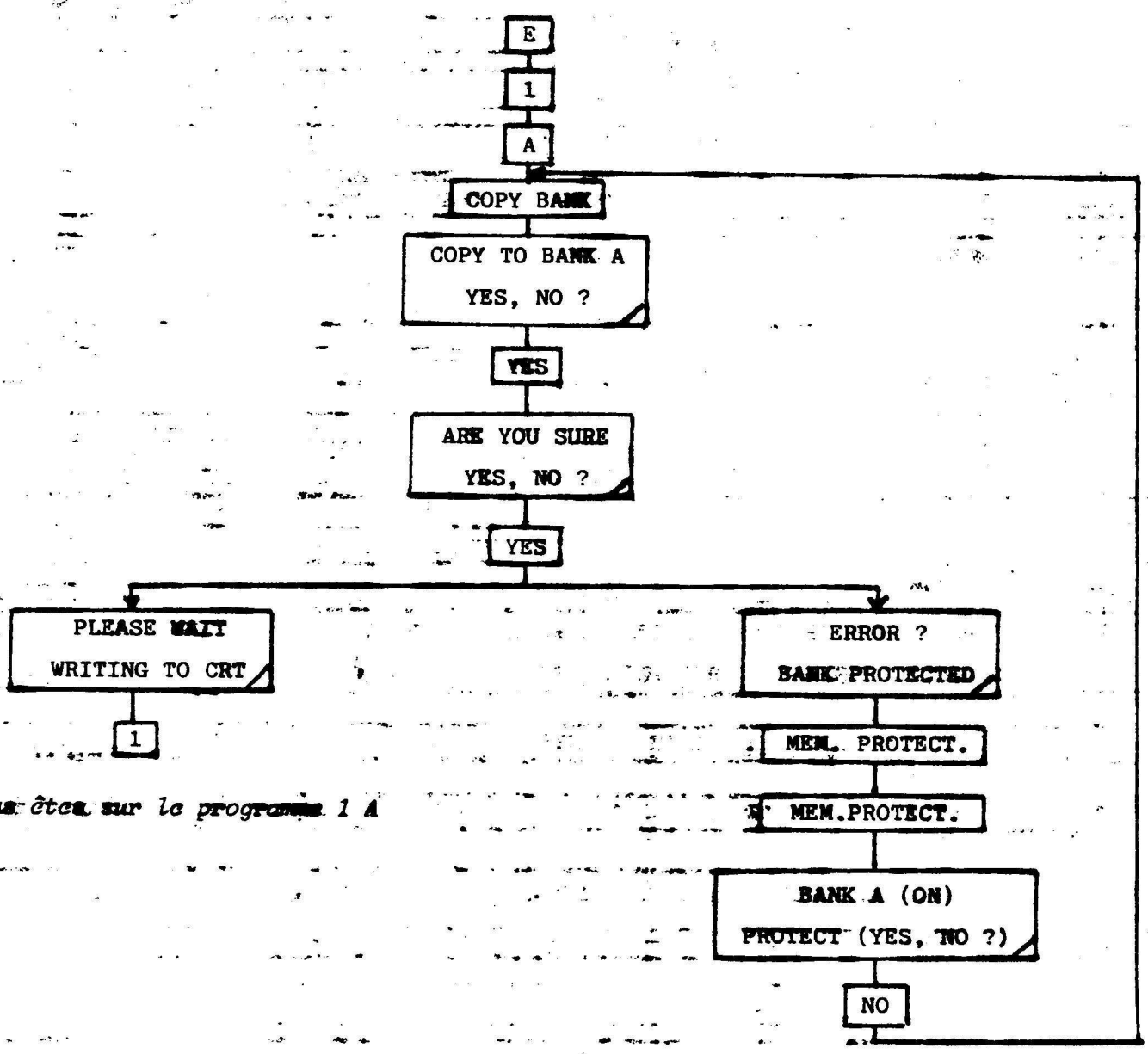
PLAY

SAVE PERFORM *maintenu appuyé*

1

En maintenant à nouveau appuyé SAVE PERFORM et en appuyant sur les boutons 2, 3 jusqu'à 16, vous sauvegarderez toutes ses fonctions sur la BANK A

CHARGEMENT DES BANKS D'UNE ROM (CASSETTE) DANS LA RAM INTERNE DU AMK 800



Vous êtes sur le programme 1 A

Procédez de la même façon en changeant :

- E par F et A par B
- puis : E par G et A par C
- puis : E par H et A par D

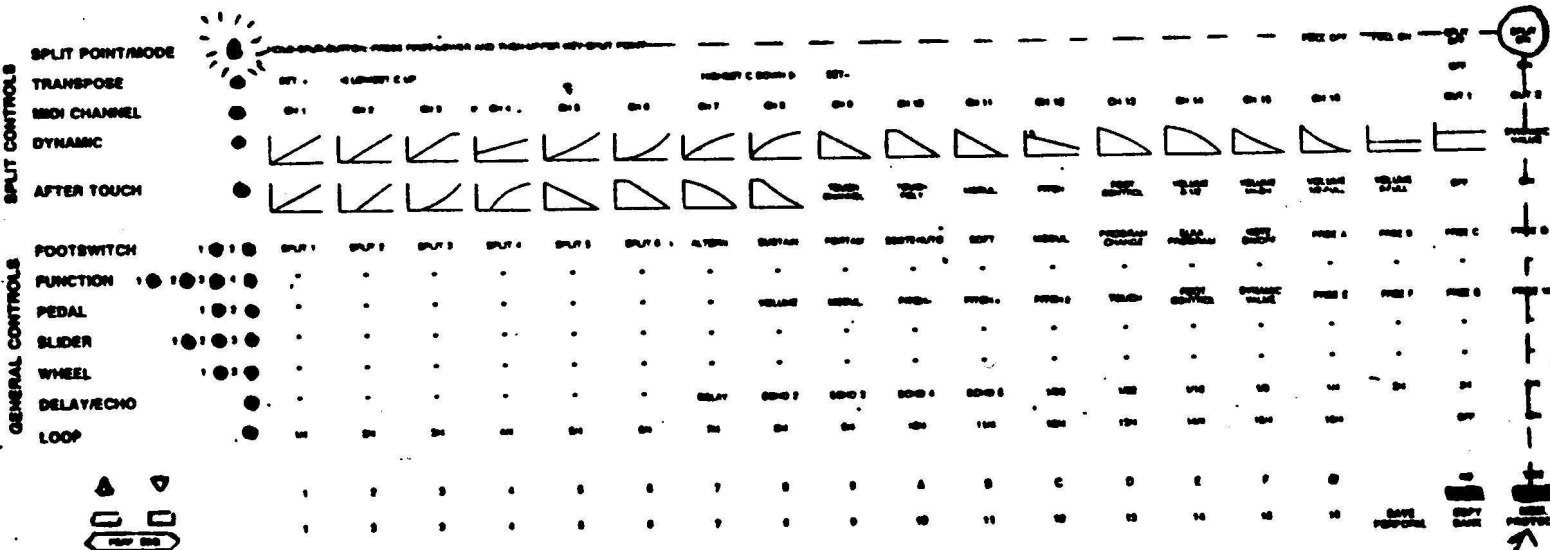
Pour charger les BANK de la RAM interne du AMK 800 sur une RAM externe (cassette) procédez de la même façon que ci-dessus, mais en appuyant sur :

A, puis 1, puis E et suivre le diagramme à partir de COPY BANK

recommencez l'opération en changeant :

- A par B et E par F
- puis : A par C et E par G
- puis : A par D et E par H

EXEMPLE : pour sélectionner le mode SPLIT ON

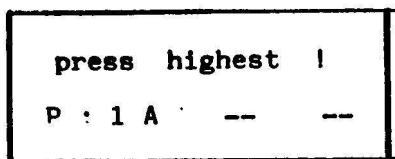


Pressez ce bouton

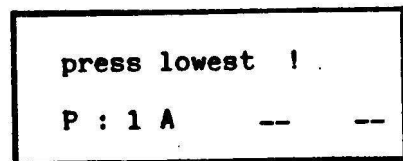
Vous pouvez maintenant procéder au choix des pré-sélections du clavier, de la façon suivante :

- 1) - Activez SPLIT ON comme expliqué ci-dessus. Après vous être assuré que la led indicatrice est dans la position SPLIT POINT, vous pouvez maintenant sélectionner la zone de split de cette façon : pressez SPLIT 1 sur le groupe de boutons BANKS/SPLIT/FREE, en la tenant appuyée jusqu'à ce que l'affichage A apparaisse. A ce moment, pressez la note la plus basse désirée dans la zone de split, ce qui changera l'affichage tel qu'indiqué en B (voir exemple ci-dessous) Ensuite, pressez la note la plus haute désirée pour la zone de split. L'afficheur montrera maintenant la zone de split que vous avez programmée.

Affichage A



Affichage B



.../...

- 2) - Pour cet exemple, on peut laisser de côté le deuxième contrôle de split nommé TRANSPOSE et passer directement au contrôle de canal MIDI au moyen du bouton DOWN.

Lorsque la led lumineuse est sur MIDI CHANNEL, pressez le bouton correspondant au numéro du canal que vous voulez utiliser. Rappelez-vous que le canal MIDI doit être sélectionné sur le même numéro, à la fois sur le MASTER CONTROL KEYBOARD et sur l'instrument que vous devez contrôler. Ceci garantit la transmission de toutes les données que vous programmez sur le MIDI keyboard.

Si vous jouez maintenant sur le clavier, vous entendrez le son que vous avez programmé sur l'expander ou autre instrument que vous avez connecté. Vous pouvez maintenant programmer les 3 contrôles restants dans la section SPLIT CONTROLS, nommés TRANSPOSE, DYNAMIC et AFTER TOUCH.

Pour programmer une transposition, vous devrez bouger la led indicatrice sur TRANSPOSE au moyen des boutons UP/DOWN et ensuite procéder comme suit :

- 1° - Pressez SPLIT 1, par mesure de sécurité, dans le cas où d'autres splits auraient été sélectionnés dans les programmations prévues et vérifiez qu'il a bien été activé.
- 2° - Si vous voulez obtenir une transposition positive (montez le clavier), alors pressez le bouton n° 1. Il correspond à SET +. A ce moment, la led indicatrice clignotera et sur l'afficheur apparaîtra ce message :

```
set pos. transp!  
  
P : 1 A  --  --
```

Vous devrez maintenant presser une des touches du clavier pour faire une transposition positive en utilisant le DC le plus bas comme point de référence. Par exemple si vous voulez transposer le clavier d'une octave, vous devez alors presser la touche qui est une octave plus haute que le DC le plus bas. Lorsque vous avez fait cela, la led SET + s'éteindra et l'indicateur TRANSPOSE ON que la transposition a été programmée et sur l'afficheur vous verrez :

```
Split 1      + 1 . 0  
  
P : 1 A  --  --
```

De la même façon, si vous désirez une transposition négative, procédez comme suit :

- Pressez SET -, correspondant au bouton n° 9, pour indiquer une transposition négative, alors l'afficheur indiquera :

Ensuite, comme dans la procédure de transposition positive, pressez une des touches du clavier, mais cette fois en utilisant le DO le plus haut comme point de référence. Par exemple, si vous désirez une transposition négative en descendant le DO haut vers le LA, alors pressez la touche LA, immédiatement en dessous de la touche la plus aigüe, le DO.

Si vous avez besoin de transposer d'un octave plus bas, alors pressez la touche qui est un octave en dessous du DO le plus haut du clavier.

Une fois que vous aurez effectué cette transposition négative, d'un octave par exemple, l'afficheur montrera les informations suivantes :

6

Set neg. trans!
P : 1 A -- --

La transposition que vous avez programmée, peut être désactivée au moyen du bouton marqué NO, correspondant au TRANSPOSE OFF, et peut être remise en service à nouveau lorsque vous le désirez, en pressant YES, correspondant à TRANSPOSE ON. (Voir figure).

Split 1 - 1 , 0
P : 1 A -- --

Lorsque cette transposition est désactivée, l'afficheur montrera le rang normal de la zone de SPLIT 1.

TRANSPOSE OFF

Split 1 C1 - C6
P : 1 A -- --

TRANSPOSE ON

Split 1 - 1 , 0
P : 1 A -- --

Exemples d'affichages pour une transposition positive d'un octave.

DYNAMIQUE

Vous avez 19 courbes de réponses de dynamique qui peuvent être assignées à chaque zone de split.

Les 8 premières sont des courbes positives qui montrent que plus vous jouez fort et plus la valeur de dynamique monte.

Les 8 autres courbes de réponses, sont des courbes qui travaillent en inverse, elles sont appelées courbes négatives. Lorsque vous sélectionnez l'une d'entre elles, et en jouant sur le clavier doucement, vous obtiendrez une valeur de dynamique très élevée, alors qu'en jouant fort la valeur de dynamique décroîtra, selon la courbe choisie.

Ces courbes sont suivies par deux niveaux fixes correspondant à 1/3 et 2/3 du niveau maximum de la valeur de la dynamique. Lorsqu'elles sont sélectionnées, leur contrôle peut être assigné à la pédale, la roue et les potentiomètres. Cette procédure est pleinement expliquée dans la section GENERAL CONTROLS.

L'utilisation de deux zones de split superposées, l'une ayant une courbe positive et l'autre une courbe négative, donnera un résultat suivant.

Si vous jouez doucement vous entendrez un son, si vous jouez fort, résultera en décroissant un autre effet, alors qu'en jouant avec une pression moyenne sur le clavier, vous entendrez les deux effets simultanément.

Pour sélectionner ces réponses en dynamique, vous devez appuyer PANEL, ensuite, bouger la led indicatrice sur la position DYNAMIC dans la section SPLIT CONTROLS de la matrice de contrôle centrale. Après avoir sélectionné la zone de split que vous voulez programmer au moyen des boutons de sélection de split du groupe BANK/SPLIT/FREE, pressez le bouton correspondant à la réponse en dynamique que vous voulez utiliser.

M.B. - Si elle est sélectionnée, la valeur de dynamique peut être assignée à un contrôle, comme expliqué dans les instructions GENERAL CONTROLS

AFTER TOUCH

L'AFTER TOUCH polyphonique sur cet instrument, est un moyen de contrôler différents paramètres avec le clavier. En variant la pression appliquée sur la touche, après qu'elle ait été jouée, ces paramètres peuvent être réglés selon 3 courbes de réponses que vous pouvez sélectionner selon l'application désirée.

L'information sera transmise note par note, c'est-à-dire polyphoniquement, mais pour pouvoir utiliser cette facilité intéressante, vous devez naturellement connecter le MK 88/55 à un expander extérieur ou clavier, capables de recevoir une telle information.

Vous devez consulter le mode d'emploi pour vérifier ce fait.

Si l'unité extérieure connectée au Master Control Keyboard n'a pas les spécifications pour recevoir l'information polyphonique, alors vous ne devrez pas utiliser le mode TOUCH POLY qui ne fonctionnera pas, mais choisir une des 8 autres possibilités des paramètres de contrôle.

L'AFTER TOUCH peut contrôler 9 fonctions différentes, répondant en fonction des 3 courbes différentes sélectionnées.

Pour choisir la fonction AFTER TOUCH, vous devez suivre cette procédure :

- 1° - Sélectionnez la zone de split de votre choix en pressant un des boutons SPLIT de 1 à 6 dans le groupe des boutons BANK/SPLIT/FREE.
- 2° - Activez la fonction AFTER TOUCH en appuyant le bouton correspondant à ON à l'extrême droite de la ligne des boutons de contrôles sous la matrice centrale.
- 3° - Choisissez le type de réponse que vous désirez, en pressant un des boutons 1 à 3 correspondants aux courbes de l'AFTER TOUCH.

.../...

- 4° - Choisissez la fonction que vous désirez contrôler et pressant l'un des boutons restants, hormis les deux derniers : ils sont utilisés pour activer et désactiver la fonction AFTER TOUCH.

SPLIT CONTROLS
 TRANSPOSE
 MIB CHANNEL
 DYNAMIC
 AFTER TOUCH



TOUCH CHANNEL ?

: Cette fonction devra être sélectionnée si vous désirez avoir un contrôle AFTER TOUCH normal ; elle indique un contrôle monophonique de chaque zone de split.

TOUCH POLY

: Si vous désirez connecter une unité extérieure capable de recevoir une information AFTER TOUCH polyphonique, vous devez utiliser cette fonction, si non, vous devez utiliser TOUCH CHANNEL.

MODULATION

: L'AFTER TOUCH contrôlera la fonction MODULATION de l'unité extérieure, lorsque ce bouton aura été sélectionné.

PITCH

: L'accord sera contrôlé par l'AFTER TOUCH du clavier si vous avez sélectionné cette fonction.

FOOT CONTROL

: Lorsqu'elle est sélectionnée, cette fonction travaillera comme une pédale d'expressions, contrôlée par l'AFTER TOUCH.

VOLUME 0 - 12
 VOLUME A/4 - 3/4
 VOLUME 1/2 - FULL
 VOLUME 0 - FULL

: Ces quatre échelles de volumes, lorsqu'elles sont sélectionnées, seront contrôlées par l'AFTER TOUCH et donneront un contrôle de volume dans la zone de split où elles ont été assignées.

OFF - ON

: Sont utilisés pour activer et désactiver l'AFTER TOUCH comme expliqué plus haut.

GENERAL CONTROLS

ROCK SWITCH
FUNCTION
PEDAL
SLIDER
WHEEL
DELAY/ECHO
LOOP

La section contrôle général de la matrice centrale est destinée à l'attribution de différentes fonctions aux deux interrupteurs aux pieds, aux quatre boutons fonction, aux deux pédales, aux trois potentiomètres et aux deux roues, à la programmation des effets DELAY/ECHO et LOOP.

Vous devez vous souvenir que dans la programmation des contrôles généraux, la sélection de la zone de split est obtenue à l'aide des 6 premiers boutons de 1 à 6, situés sous la matrice de contrôle centrale et non par les boutons de split de la section BANK/SPLIT/FREE, comme c'est le cas dans les SPLIT CONTROLS.

FOOTSWITCH/FUNCTION

Aux deux interrupteurs aux pieds et quatre boutons fonction, vous pouvez assigner les fonctions suivantes :

ALTERNATE - vous permet d'assigner un contrôle alternatif, tel qu'un PROGRAM CHANGE, NOTE ON/OFF, etc... (pour plus d'explications, voir ci-après).

SUSTAIN, PORTAMENTO, SOSTENUTO, SOFT, MODULATION, PROGRAM CHANGE, ELKA PROGRAM, NOTE ON/OFF - toutes ces fonctions peuvent être activées par les interrupteurs aux pieds ou les boutons fonction auxquels ils ont été assignés.

Pour effectuer une attribution directe de ces fonctions aux FOOTSWITCHES et FUNCTION boutons, vous devrez d'abord sélectionner le numéro de la zone de split et ensuite, presser SPLIT ON et/ou FULL ON pour activer cette zone sélectionnée. En ayant sélectionné et activé la zone de split désirée, vous devrez simplement presser le bouton approprié dans la rangée de boutons sous la matrice de contrôle centrale pour assigner la fonction désirée.

Dans le cas des 4 fonctions nécessitant l'entrée d'une valeur, telles que MODULATION, PROGRAM CHANGE, ELKA PROGRAM et NOTE ON/OFF, lorsque l'afficheur montrera le message suivant :

enter value :

P : 1 A -- --

pressez le bouton correspondant à la valeur désirée et ensuite pressez DIRECT/ENTER.

FREE A - B - C - D - ce sont 4 boutons entièrement programmables dans lesquels vous pouvez entrer d'autres fonctions communes ou des contrôles de paramètres. (D'autres explications seront fournies plus loin).

Pour l'assignation de la fonction ALTERNATE, suivez cette procédure et les instructions apparaîtront pas à pas sur l'afficheur :

- 1° - Pressez ALTERNATE.

press channel !

P : 1 A -- --

- 2° - Sélectionnez MIDI CHANNEL désiré pour la transmission.

press out 1 / out 2

P : 1 A -- --

.../...

- 3° - Pressez OUT 1 ou OUT 2, selon la sortie désirée, l'afficheur maintenant indiquera :

ch : 13	1		
P : 1 A	--	--	

Vous montrant que vous avez programmé CHANNEL 13, comme étant le canal de transmission MIDI et OUT 1, comme la prise de sortie.

Vous devez maintenant désigner la fonction que vous désirez contrôler, en faisant votre sélection à partir des choix SUSTAIN, PORTAMENTO, SOSTENUTO, SOFT, MODULATION, PROGRAM CHANGE, ELKA PROGRAM et NOTE ON/OFF, en pressant le bouton approprié dans la rangée de boutons sous la matrice centrale de contrôle.

Dans le cas de SUSTAIN, PORTAMENTO, SOSTENUTO ou SOFT, vous n'aurez pas besoin d'entrer une valeur, car ce sont simplement des fonctions ON/OFF et sont entrées comme telles.

Cette opération devra être effectuée pour la MODULATION, PROGRAM CHANGE, ELKA PROGRAM et NOTE ON/OFF. Ceci sera expliqué ci-dessous dans l'exemple où la fonction de modulation a été sélectionnée.

Pour l'assignation d'une des 8 fonctions, après avoir programmé le canal et la sortie, vous devez procéder comme ci-dessous, où la modulation a été choisie comme exemple.

Après avoir vu le message affiché en 3, au dessus, procédez comme suit :

- Pressez le bouton 12 correspondant à MODULATION et l'affichage se changera en :

enter	value :		
P : 1 A	--	--	

A ce moment, vous devez écrire la valeur de modulation que vous désirez, de 0 à 127 et ensuite pressez DIRECT/ENTER sur l'extrême droite du panneau.

L'afficheur maintenant montrera :

ch : 13	1	val: 39
P : 1 A	--	--

Pour l'entrée des paramètres qui n'ont pas besoin d'une valeur, telles que SUSTAIN, PORTAMENTO, SOSTENUTO et SOFT, après avoir vu le message au point 3 au-dessus, pressez la fonction désirée et elle entrera automatiquement.

PEDAL/SLIDER/WHEEL

Les fonctions suivantes peuvent être assignées aux 2 pédales (en option), 3 potentiomètres et 2 roues, par lesquelles elles peuvent être contrôlées dans chaque zone de split séparée.

- VOLUME : Contrôle le volume de chaque zone de split à laquelle elle a été assignée.
- MODULATION : Valide tous types de contrôles de modulation au moyen de n'importe lequel des 7 contrôles.
- PITCH - : Donne un PITCH négatif quand vous activez le contrôle auquel il a été assigné.
- PITCH + : Donne un PITCH positif quand vous activez le contrôle auquel il a été assigné.
- PITCH ± : Valide à la fois un PITCH positif et négatif avec le PITCH normal au centre du contrôle.
- TOUCH : Celui-ci contrôle la fonction TOUCH des instruments extérieurs de la même façon que le clavier.
- FOOT CONTROL : Le contrôle de volume de la zone de split auquel il a été programmé, est contrôlé par cette fonction.
- DYNAMIC VALUE : Contrôle la valeur de dynamique de la zone de split au moyen d'un des 7 contrôles validés. Ceci peut être assigné aux différentes zones de split dans les procédures de sélection de courbe de dynamique, en sélectionnant la valeur de dynamique, comme expliqué dans la section SPLIT CONTROLS.
- FREE E - F - G - H : Ce sont 4 boutons entièrement programmables dans lesquels vous pouvez programmer n'importe quelle commande qui ne peut être trouvée à l'intérieur de l'instrument.

On ne vous demande pas de rentrer une valeur dans ces procédures de programmations, car ce sont tous des contrôles variables, (2 pédales, 3 potentiomètres et 2 roues), la valeur est continuellement dépendante de leur position.

La procédure pour l'assignation de ces fonctions aux différents contrôles est la suivante :

- 1° - Pressez PANEL.
- 2° - Sélectionnez le contrôle auquel vous voulez assigner la fonction, en utilisant les boutons UP/DOWN situés dans le coin inférieur gauche de la matrice centrale de contrôle.
- 3° - Lorsque l'indicateur lumineux clignote sur le contrôle sélectionné, vous devez assigner celui-ci à une des zones de split où il doit être opérationnel. Pour ce faire, vous devez presser les boutons appropriés de 1 à 6 sous la matrice centrale. La led correspondante s'allumera sur ces zones de split.

.../...

- 4° - Sélectionnez la fonction que vous voulez assigner au contrôle, qui clignote sur le côté gauche de la matrice.

La fonction programmée, pour être contrôlée par le contrôle sélectionné (pédale, potentiomètre ou roue), sera maintenant opérationnel sur les zones de split définitives.

DELAY/ECHO

La fonction DELAY/ECHO de cet instrument vous permet d'obtenir un décalage de la note jouée à l'origine et ce, jusqu'à 5 échos. Le temps de délai de deux de ces effets est synchronisé avec la fréquence d'horloge à la fois internal ou external. Lorsque vous utilisez l'horloge interne, le potentiomètre de tempo peut être utilisé comme un contrôle du temps de délai.

Vous avez le choix entre 8 temps de décalage, qui sont tous basés en fonction d'une mesure jouée en respectant un tempo fixé. De cette façon, si vous sélectionnez 1/4, le temps de délai sera équivalent à 1/4 de mesure jouée, avec le tempo sélectionné à ce moment. Cela signifie que si vous choisissez le tempo à une vitesse accélérée, le son décalé s'entendra après une période beaucoup plus longue et vice-versa, si vous montez la vitesse du tempo.

Pour programmer le délai ou un des effets d'écho dans les zones de split, vous devez suivre cette procédure :

- 1° - Placez l'indicateur lumineux sur DELAY/ECHO au moyen des boutons UP/DOWN, en ayant programmé l'instrument dans le mode PANEL.
- 2° - Pressez les numéros des zones de split correspondant à ceux où vous voulez entrer l'effet DELAY/ECHO.
- 3° - Sélectionnez DELAY ou ECHO en pressant le bouton respectif.
- 4° - Pressez le bouton correspondant au temps de délai que vous désirez.

Le son peut maintenant être écouté en jouant sur le clavier. Cela peut être soit une note décalée ou, jusqu'à 5 notes répétées selon que vous avez programmé DELAY ou un des effets d'écho.

L'instrument reproduira tous les effets créés avec les SPLIT et GENERAL CONTROLS sur le son décalé et la première note reproduite par l'écho.

Nous préconisons de sélectionner les courbes de dynamique 7 ou 8 pour le son le plus réaliste, lorsque vous utilisez la fonction ECHO.

N.B. - La fonction DELAY/ECHO ne jouera pas la note au moment où vous appuyez sur le clavier, mais en fait avec un délai. Ainsi dans le cas où vous voulez utiliser cette fonction avec le maximum de possibilités, vous devrez programmer deux zones de split pour les superposer. Ainsi, lorsque vous jouez sur le clavier, une zone de split jouera la note immédiatement et l'autre, avec un temps de délai défini par le DELAY/ECHO. Vous pouvez naturellement, programmer la zone de split "son direct" avec un son différent de l'effet DELAY/ECHO. Il en résultera un son très original.

LOOP

La fonction LOOP vous permet de mémoriser temporairement une séquence jouée sur le clavier jusqu'à une longueur de 4 mesures (16/4).

Ce LOOP sera enregistré en utilisant les sons programmés dans les zones de split, qui seront activés dans le mode SPLIT (avec la led indicatrice du FULL MODE/LOOP éteinte).

* * Nous vous recommandons de connecter une unité rythmique telle que l'ELKA DRUMSTAR 80 à l'instrument, au moyen d'une des deux sorties OUT 2 sur le panneau arrière. Cette prise vous délivrera le contrôle d'horloge pour la boîte à rythmes, qui commencera à jouer lorsque vous presserez le bouton START sur la gauche du MK 88/55, en même temps qu'elle donnera une commande START pour l'enregistrement du LOOP.

Avec la boîte à rythmes en action, vous pouvez maintenant enregistrer la séquence ou LOOP dans un tempo parfait et utiliser pleinement la période de LOOP que vous avez sélectionnée.

Un accessoire essentiel et nécessaire pour l'opération d'enregistrement du LOOP, c'est la pédale MP 7 que vous devrez introduire dans la prise FULL sur le panneau arrière. Vous connaîtrez cette pédale aux pieds, si vous l'avez utilisée dans l'activation des zones de split qui ont été programmées dans le mode FULL.

Dans la procédure d'enregistrement de séquences, la pédale est utilisée pour terminer la mémorisation de la séquence et entrer automatiquement dans le mode FULL, vous permettant de jouer sur la séquence sur les zones de split programmées dans ce mode.

Cette possibilité de jouer par dessus ce que vous avez enregistré dans le LOOP, est possible sur le clavier entier exceptées les 15 notes les plus basses du MK 88 et les 12 plus basses du MK 55. Elles sont utilisés pour la transposition en temps réel de la séquence enregistrée.

Pour enregistrer une séquence LOOP, vous devez suivre cette procédure

- 1° - Pressez PANEL pour placer l'instrument dans ce mode.
- 2° - Bougez la led indicatrice sur la position LOOP au moyen des boutons UP/DOWN.
- 3° - Sélectionnez la longueur de séquence désirée en pressant les boutons appropriés dans la ligne du bas de la matrice de contrôle (1 à 16).
Vous devez vous rappeler qu'afin d'enregistrer une séquence LOOP, vous devez activer au moins une des zones de split dans le mode SPLIT, comme expliqué plus haut. Vous devez aussi activer au moins, une des zones de split dans le mode FULL si vous voulez jouer par dessus ce que vous avez enregistré dans le LOOP. Ceci, à cause du fait que lorsque vous pressez la pédale pour terminer l'enregistrement LOOP et entrer dans le mode FULL, s'il n'y a pas de zones de split qui ont été activées dans ce mode, elles resteront silencieuses.
- 4° - Pressez START, qui fera démarrer à la fois la boîte à rythmes et activera le MK 88 ou 55 dans le mode LOOP. Le tempo de la boîte à rythmes peut être modifié au moyen du contrôle de tempo du MK 88 ou 55. A ce moment, la led indicatrice FULL MODE LOOP clignotera et vous serez prêt à commencer l'enregistrement de la séquence.

- 5° - Lorsque vous êtes satisfait de ce que vous avez joué, vous devez presser l'interrupteur aux pieds et l'instrument jouera automatiquement toutes les notes faites dans la période immédiatement avant l'instant où vous avez appuyé sur la pédale. Cette période doit être sélectionnée par vous, au point n° 3.

Vous pouvez maintenant jouer par dessus l'enregistrement de la séquence en utilisant tous les sons et effets programmés dans les zones de split activées dans le mode FULL, qui auront été automatiquement validés avec la pédale à la fin de l'enregistrement du LOOP.

STOP/CONTINUE

Si vous voulez arrêter la séquence répétitive du LOOP sans effacer l'enregistrement, par exemple dans le cas où vous pressez la pédale une seconde fois ou le bouton START, vous devez utiliser le bouton STOP/CONTINUE.

Ce bouton doit être pressé une fois pour arrêter la séquence. Pour redémarrer cette séquence pressez-le une seconde fois.

TRANSPOSITION

Pendant que le LOOP joue, vous pouvez apporter une transposition positive de la séquence enregistrée en utilisant l'octave le plus bas de DO à SI du clavier.

Le DO le plus bas est la note normale et chaque note au-dessus donnera une transposition positive d'un demi ton.

Pour quitter le mode EDIT, appuyez sur le bouton PLAY. l'afficheur indiquera maintenant le message suivant :

	Tempo	Etat du SPLIT (Normal = *, Avec Delay = d)
Le point après le n° de preset indique qu'une opération d'Edition a eu lieu.	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p style="margin: 0;">T (160) s(0 0 0 0 0 0)</p> <p style="margin: 0;">P : 1.A - -</p> </div>	Les symboles d'états des splits apparaîtront seulement lorsqu'on joue la zone de split respective.
N° de Preset	N° de Banque	Nom de la Performance

Les numéros et références vus sur l'afficheur sont des exemples, l'affichage qui apparaît actuellement après avoir pressé le bouton PLAY, comme mentionné ci-dessus, dépendra des choix programmés par vous (Tempo, N° de Preset, Banque, etc...).

Vous pouvez maintenant sauvegarder tout ce que vous avez sélectionné dans les procédures de programmations, pendant le mode EDIT. Cette sauvegarde vous permet de mémoriser aussi le Tempo. Cette vitesse peut être modifiée au moyen du contrôle de Tempo dans la section CLOCK située à gauche du panneau de contrôle. La vitesse du Tempo mémorisée sera celle indiquée sur l'afficheur au moment où vous effectuerez l'opération SAVE.

Pour sauvegarder tout ce qui a été programmé pendant le mode EDIT :

- Pressez SAVE PERFORM et tout en le gardant appuyé, pressez le bouton correspondant au numéro de la PRESET dans laquelle vous voulez mémoriser la "sélection" complète (rappelez-vous que pour sélectionner un numéro de preset, vous devez utiliser la rangée de boutons sous la matrice centrale).

La préselection aura été mémorisée ainsi dans la position sélectionnée comme on peut le voir sur l'afficheur. Vous ne devez plus voir maintenant un point après le n° d'un Performance Preset, comme c'était le cas dans l'afficheur ci-dessus avant l'opération de mémorisation. Ceci indique une situation mémorisée.

Vous trouverez des informations complètes sur l'opération SAVE PERFORMANCE dans le chapitre approprié, page 23).

E D I T

N A M E

Lorsque vous pressez ce bouton dans la section EDIT, l'instrument est automatiquement programmé dans un mode qui vous permet de donner un nom aux préselections que vous pouvez mémoriser dans les Performances Presets.

Vous pouvez entrer le nom dans l'espace à droite du N° de Preset dans l'afficheur. Les lettres et symboles sont entrés en utilisant les touches du clavier et les chiffres avec les boutons sous la matrice centrale (1 à 9 et 0).

La première touche (la plus basse) sur le clavier est la touche d'espace, les 26 suivantes sont les lettres capitales ; les 26 autres, les minuscules et les différents symboles.

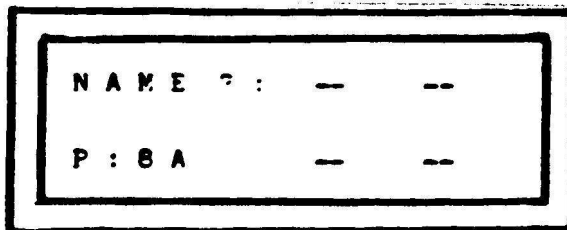
La même méthode d'écriture est utilisée à la fois pour le MK 55 et le MK 88, sauf que sur ce dernier modèle a été inclus un choix de symboles plus étendu. Ceci est rendu possible par le plus grand nombre de touches.

INSERTION - Ce bouton marqué INS (Insert), vous permet de faire une insertion dans le nom déjà écrit. Pour cela, vous devez positionner le point d'insertion dans le curseur de position en utilisant les boutons marqués d'une flèche puis presser le bouton INSERT (voir Fig. 10). A ce moment, tout ce qui est écrit à partir de la droite du curseur est décalé à droite d'une place, ce qui crée un espace dans lequel vous pouvez écrire ce que vous désirez.

N.B. : vous devez vous rappeler que chaque fois que l'affichage est décalé d'un rang vers la droite, la dernière lettre, chiffre ou symbole, à l'extrême droite, sera automatiquement effacé.

EFFACEMENT - Le bouton Delete est utilisé pour effacer une entrée faite dans l'écriture du nom. Pour utiliser cette commande, vous devez placer le curseur sur le plot où vous voulez faire l'effacement au moyen des flèches sous l'afficheur. Ensuite pressez le bouton Delete qui effacera ce qui a été écrit à cet endroit et déplacera tout ce qui se trouve à droite du curseur d'une position vers la gauche, créant un espace à l'extrême droite. Des pressions répétées sur le bouton DELETE vous permettent d'effacer tout ce qui se trouve sur la position droite du curseur.

Fig. 10 : INSERT/DELETE et BOUTONS CURSEUR avec AFFICHEUR



.../...

N A M E (Suite).

Si vous avez besoin de changer quelque chose pendant la procédure d'écriture du nom, vous pouvez aussi bouger le curseur vers la position où vous voulez faire la correction et simplement presser la touche ou le bouton correct. De cette façon, la lettre, chiffre ou symbole correct sera inséré à la place du mauvais, qui aura été effacé automatiquement.

Si le nom a déjà été sauvegardé, alors vous devez d'abord appeler le preset au moyen des boutons situés sous la matrice centrale. Puis pressez NAME.

Vous pouvez maintenant bouger le curseur vers la position que vous voulez modifier et ensuite pressez la touche appropriée pour insérer le caractère correct à la place. Vous pouvez maintenant sauvegarder le nom correct de la preset de la façon suivante :

- 1) Quittez le mode EDIT en pressant PLAY
- 2) Pressez SAVE PERFORM et maintenez-le appuyé. A ce moment, la LED au-dessus de ce bouton clignote. Pressez alors le N° de PERFORMANCE PRESET au moyen des boutons de la rangée de la matrice centrale.

Le nouveau nom a été sauvegardé comme faisant partie du PRESET lu sur l'afficheur (lire les instructions de SAVE PERFORMANCE, page 23).

N.B. : Rappelez-vous qu'une mémoire de PERFORMANCE Preset contient toutes les informations programmées dans PANEL EDIT, MIDI PATCH, NAME, TEMPO, EXT. SPLITS 5/6 et CHAIN. Lorsque vous sauvez une seule partie de ces fonctions après l'avoir programmée (pour la protéger des coupures de courant, etc...) ou après une modification d'un bloc déjà programmé, toutes les autres composantes du Performance Preset seront sauvegardées à nouveau sans aucun changement.

M I D I P A T C H

Chaque Performance vous permet de mémoriser non seulement les sélections complètes des instruments, mais aussi des séries de commandes pour la préparation d'un environnement MIDI complet.

Quand vous prenez une des PERF. PRESETS qui a été configurée d'une certaine façon, celle-ci préselectionnera le système MIDI entier de la manière dont vous avez programmé le MIDI PATCH.

Pour sélectionner un MIDI PATCH, vous devez procéder comme suit :

- 1) Pressez MIDI PATCH dans la section EDIT.
L'affichage suivant pourra être lu :

Exemple :

M I D I P A T C H P O S : e m p t y s l o t
--

Le Midi Patch est constitué de 12 blocs auxquels vous pouvez assigner une des fonctions spécifiées dans le MIDI PATCH.

MIDI PATCH

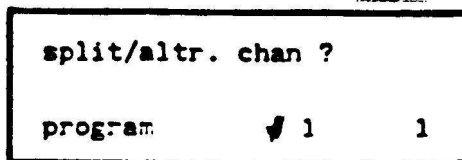
ELKA PERF 1	PROGRAM 2	VOLUME 3	FOOT CT 4	SPLIT MUTE 5
OMNI OFF 6	MONO ON 7	POLY ON 8	SONG 9	START 10
	PAUSE 11	FREE A 12	FREE B 13	FREE C 14
		FREE D 15	FREE E 16	FREE F
			FREE G	FREE H

N.B. : Les fonctions FREE F, FREE G, et FREE H peuvent être attribuées respectivement par les boutons SAVE PERFORM, Copy Bank et Memory Protect.

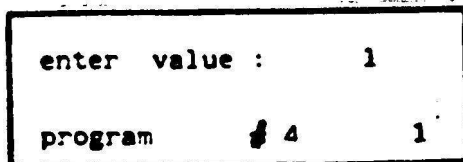
A ce moment vous êtes prêt à programmer une des fonctions de la section MIDI PATCH (voir dessin, page 4) dans le bloc n° 1 (pos. 1).

A titre d'exemple, supposons que vous vouliez programmer un PROGRAM CHANGE pour un des instruments externes dans une zone de Split particulière. Pour accomplir cela, vous devrez procéder comme suit :

- 2) Pressez le bouton N° 2 (dans la rangée de boutons sous la matrice centrale). Ceci correspond à PROGRAM dans le MIDI PATCH (voir dessin, page 4). L'afficheur montrera alors le message suivant :



- 3) Sélectionnez la sone de Split désirée au moyen des boutons dans la section BANK/SPLIT/FREE sur la droite de l'afficheur. Pour l'exemple, pressez 4, qui sélectionne le SPLIT n° 4 ; l'affichage se change en :



- 4) Vous devez maintenant entrer la valeur désirée, dans le cas présent le numéro de PROGRAM CHANGE. Vous pouvez entrer n'importe quel nombre entre 1 et 128. Par exemple, entrez le 48. Maintenant pressez le bouton DIRECT/ENTER. L'affichage aura été modifié en :



Ceci vous informe de la situation complète du bloc 1 (Pos. 1) dans le MIDI PATCH.

Vous avez maintenant mémorisé un Program CHANGE de votre choix dans une des zones de Split et vous pouvez avancer le MIDI PATCH à la position n° 2 de cette façon :

× Pressez le bouton droit (marqué d'une flèche) sous l'afficheur (voir figure 11, ci-dessous)

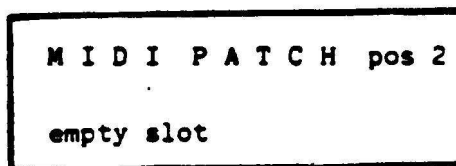
skéma 24

Fig. 11



L'afficheur marquera le message suivant :

skéma 25



Vous êtes maintenant prêt pour programmer le bloc n° 2 du MIDI PATCH.

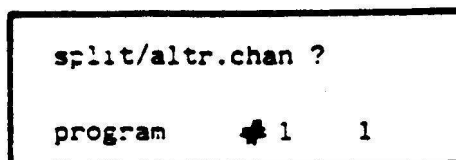
Dans ce bloc n° 2, supposons que vous vouliez programmer une fonction dans un canal MIDI autre que ceux des zones de SPLIT.

Par exemple, pour programmer un PROGRAM CHANGE sur le canal MIDI n° 14 connecté à la sortie MIDI OUT 2 que vous voulez utiliser avec une Reverb digitale, vous devez procéder comme suit :

Avec l'afficheur indiquant pos. 2 dans le dernier dessin page 16 , suivez cette procédure :

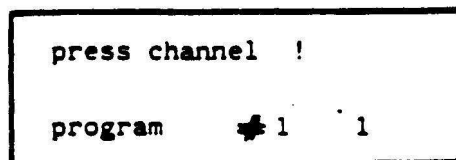
- 1) Pressez le bouton 2 dans la rangée de boutons sous la matrice centrale. L'afficheur vous posera alors la question suivante :

skéma 26



- 2) A ce moment, vous devez presser le bouton correspondant à ALTERNATE CHANNEL (n° 7 dans la rangée de boutons). La LED indicatrice dans cette position s'allumera et l'afficheur montrera la commande ci-dessous :

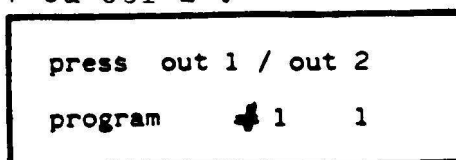
skéma 27



- 3) Maintenant, pressez le bouton correspondant au canal de transmission MIDI que vous voulez utiliser pour le PROGRAM CHANGE, dans cet exemple, canal 14 (bouton n° 14 dans la rangée de boutons sous la matrice).

L'afficheur vous demandera de sélectionner la prise de sortie appropriée, OUT 1 ou OUT 2 :

skéma 28



.../...

- 4) Sélectionnez la prise de sortie MIDI que vous voulez utiliser, pour cet exemple, OUT 2. Vous devez presser le dernier bouton sur la droite dans la rangée sous la matrice centrale pour effectuer cette opération.

L'affichage apparaît maintenant sous la forme :

slér 29.

enter value	1
program 14>2	1

- 5) Comme vous pouvez voir sur l'afficheur, dans l'exemple ci-dessus, il vous demande alors d'entrer la valeur désirée pour la fonction sélectionnée au point 1. De la même façon que vous avez choisi un PROGRAM CHANGE, vous devez entrer le numéro du programme que vous désirez, en utilisant les chiffres de 1 à 9 et 0 sous la matrice centrale.

Par exemple, entrez 58.
Pressez DIRECT/ENTER.

Vous devez vous souvenir que lorsqu'on vous demande d'entrer une valeur, c'est-à-dire pour les fonctions ELKA PERFORMANCE et PROGRAM, la valeur peut être comprise entre 1 et 128 inclus, alors que pour les autres fonctions elle est de 0 à 127 inclus.

L'afficheur montrera maintenant les informations suivantes :

slér 30

M I D I P A T C H pos 2			n° de MIDI PATCH
program	14>2	58	
nom de la fonction	Canal Midi	N° de Sortie	valeur (n° de programme)

La situation complète du bloc 2 (pos. 2) du MIDI PATCH peut être vue sur l'afficheur, comme expliqué ci-dessus.

Vous pouvez maintenant vous déplacer au bloc n° 3 au moyen du bouton avance sous l'afficheur (voir dessin page 17) et ainsi de suite pour les autres blocs.

Les fonctions entrées ne nécessiteront pas toutes les mêmes paramètres. Les instructions seront données sur l'afficheur après que vous ayez sélectionné la fonction désirée.

ELKA PERF. : Appelle un n° de Mémoire de Performance sur un instrument externe ELKA. Une seule PERFORMANCE ELKA peut être mémorisé dans chaque PERF. PRESET, et elle sera transmise sur les 2 sorties du MK 55/88 et sur tous les canaux MIDI. Elle ne peut pas être sélectionnée pour chaque zone de split indépendamment.

PROGRAM CHANGE : Change le n° de PROGRAM de l'unité extérieure.

VOLUME : Transmet les données de volume (Midi Controller 7) sur un canal MIDI. Ceci contrôlera le niveau de volume des voix externes sélectionnées sur le même canal MIDI que le split relatif lorsqu'il est connecté à des instruments ELKA.

FOOT CONTROL : Transmet les données de FOOT CONTROL (Midi Controller 4). Ceci fonctionnera comme un contrôle de volume général sur les instruments ELKA.

SPLIT MUTE : Stoppe la transmission des informations NOTE ON, pour une zone de Split déterminée, particulièrement utile pour les opérations CHAIN.

OMNI OFF }
MONO ON } ----- : Changent les statuts MIDI des unités extérieures
POLY ON }

SONG : Permet la sélection des SONGS sur des séquences et des unités rythmiques.

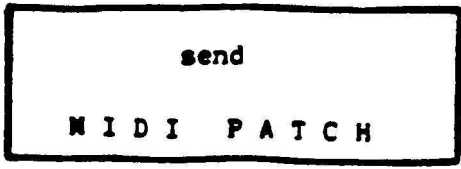
START : Exécute la même fonction que le bouton START.

PAUSE : Dans des circonstances exceptionnelles, lorsque le MIDI PATCH transmet une grande quantité de données MIDI, il peut être nécessaire d'insérer quelques pauses dans le bloc de données. Ceci évitera des surcharges possibles aux entrées MIDI des unités extérieures. La fonction PAUSE vous permet de programmer des pauses jusqu'à un maximum de 500 mS dans le MIDI PATCH. L'afficheur indique la longueur de la pause par unités de 10 mS.

FREE A, B, C, D, E, F, G et H : Ces fonctions peuvent être librement programmées et permettent aussi à l'utilisateur de choisir les valeurs des fonctions de contrôle FREE (voir liste des numéros des MIDI Controllers dans la section FREE, page 34).

Pour vérifier tout ce qui a été programmé dans le MIDI PATCH, vous devez appuyer à nouveau le bouton MIDI PATCH, alors l'affichage suivant apparaîtra

deine 31



A ce moment, toutes les commandes programmées dans le MIDI PATCH seront exécutées.

Si vous désirez maintenant sauvegarder le MIDI PATCH avant de continuer plus loin, vous devez suivre les instructions ci-dessous :

- 1) Quittez le mode EDIT en appuyant PLAY
- 2) Pressez SAVE PERFORM et maintenez-le appuyé. Pendant que la LED indicatrice clignote au-dessus de ce bouton, pressez simultanément le n° de Performance Preset sous la matrice centrale.

Le MIDI PATCH aura été sauvegardé comme partie du PERFORMANCE PRESET vu sur l'afficheur.

ORGANISATION DE LA MEMOIRE

PERFORMANCE PRESET

Un Perf. Preset est le résultat final de la mémorisation de toutes les programmations séparées que vous avez exécutées en PANEL EDIT, MIDI PATCH, NAME, EXT. SPLITS 5/6, CHAIN et la sélection du Tempo.

Cette information aura été mémorisée pendant la procédure SAVE PERFORM.

BANK

Chaque banque mémorise 16 PERF. PRESETS contenant les données décrites ci-dessus, une série complète de fonctions FREE définissables et une séquence complète PERF SEQUENCE.

L'instrument gouverne 8 banques A, B, C, D, E, F, G et H, dont 4 (A, B, C, D) sont des mémoires internes et 4 (E, F, G et H) sont mémorisées extérieurement dans une cassette RAM.

Le nom de la banque en activité peut toujours être lu à droite du n° du Perf. Preset (voir dessin, page 16). Lorsqu'il ne clignote pas, les opérations SELECT PERF., SAVE PERF. et Memory PROTECT, peuvent être effectuées dans cette banque.

Lorsque vous avez sélectionné une banque, autre que celle lue sur l'afficheur, le nom clignotera sur l'affichage. Ceci indique que cette banque a été placée dans un "Accès temporaire", qui vous permet d'exécuter les opérations ci-dessus dans cette banque sans effectuer la PERFORMANCE en cours.

Le COPY BANK ne peut être exécuté que lorsque le nom de la BANQUE est allumé. Ceci vous permet de transférer les PERFORMANCE PRESETS à partir de la banque lue sur l'afficheur vers toute autre banque de votre choix. Cette banque, quand elle est sélectionnée, clignotera sur l'afficheur et à ce moment, vous pourrez commencer la procédure de COPY BANK, expliquée dans la section appropriée de ce manuel (voir plus loin).

SAVE PERFORMANCE

La fonction SAVE PERFORMANCE vous permet de mémoriser toutes les programmations que vous avez effectuées (Split Controls, General Controls, Midi Patch, Name, Chain, Tempo et Ext. Split) dans une PERFORMANCE PRESET.

Si un point se trouve entre le n° de Preset et le nom de la Banque, ceci indique qu'une modification a été apportée en respectant la mémoire originale. Lorsque vous sauvez ce n° de Preset, vous aurez sauvegardé la Performance originale avec les modifications que vous avez fait.

Vous avez la possibilité de faire des changements temporaires à chaque performance déjà mise en mémoire, sauvegarder cette performance modifiée dans une autre Preset et ensuite faire une comparaison entre les versions originale et modifiée en les appelant chacune à leur tour au moyen des boutons PRESET sous la matrice centrale de contrôle (voir Fig. 12, ci-dessous).

Fig. 12 *deux 32*

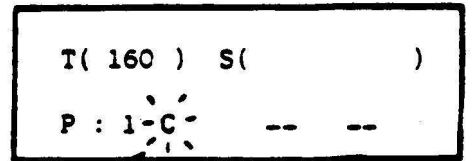


Pour sauver une PERFORMANCE PRESET, procédez comme suit :

- 1) Si vous voulez sauvegarder la PRESET dans une des positions d'une banque, autre que celle vue sur l'afficheur, vous pouvez sélectionner cette banque au moyen des boutons de sélection dans la section BANK/SPLIT/FREE à droite du panneau de contrôle (voir Fig. 13, ci-dessous). Lorsqu'elle est sélectionnée, le nom de la banque clignotera sur l'afficheur.

Fig. 13 *deux 33*

BANK/SPLIT/FREE
 SPLIT 1 SPLIT 3 SPLIT 5
 A C E G
 SPLIT 2 SPLIT 4 SPLIT 6
 B D F H



Nom de Banque clignotant

- 2) Une fois que la banque a été définie, vous pouvez procéder à la sauvegarde comme suit :
 - a) Pressez le bouton SAVE PERFORMANCE. La LED indicatrice s'allumera,
 - b) Tout en gardant ce bouton appuyé, sélectionnez la position dans laquelle vous voulez sauvegarder la performance et pressez le bouton correspondant, dans la rangée des numéros de PRESET (voir Fig. 12, ci-dessus).

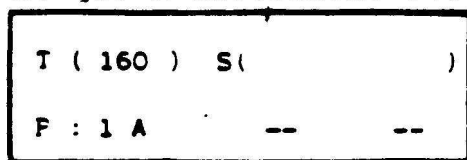
Le nom de la banque s'arrêtera de clignoter aussitôt que vous aurez appuyé un bouton de PRESET, dans le cas où vous avez changé de banque, indiquant une entrée définitive dans cette banque.

Sélection des PERFORMANCE PRESET

Pour sélectionner le PRESET que vous désirez dans une des différentes banques disponibles, vous devez suivre la procédure ci-dessous :

- 1) Vous devez d'abord vous assurer que l'afficheur montre cette information, indiquant que l'instrument est dans le mode PLAY.

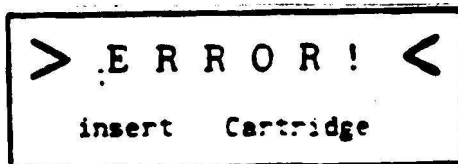
deux 34



.../...

- 2) Si l'affichage ci-dessus n'est pas montré, pressez PLAY pour entrer dans ce mode et ensuite sélectionnez la banque dans laquelle le le preset que vous désirez est stocké au moyen des boutons appropriés dans la section BANK/SPLIT/FREE, sur le côté droit du panneau de contrôle.
- 3) Si vous sélectionnez une des banques E, F, G ou H, contenues dans la cassette RAM, vous devez vous assurer que vous avez inséré la cassette. Si ce n'est pas le cas, alors l'afficheur montrera le message suivant :

glime 35



- 4) Pour effacer ce message, vous pouvez insérer la cassette RAM et ensuite sélectionner une banque parmi celles contenues dans la cartouche (E, F, G, H), ou presser n'importe quel bouton du panneau. La fonction du bouton pressé ne sera pas effectuée et l'opération aura seulement remplacé le mode PLAY normal sur l'afficheur. Vous pouvez maintenant sélectionner une des banques parmi celles contenues dans la mémoire interne (A, B, C, D).
- 5) Pressez un des 16 boutons sous la matrice centrale de contrôle pour sélectionner le preset désiré. A ce moment, la lettre de la banque s'arrêtera de clignoter, indiquant l'entrée dans cette banque. Le PRESET entré sera toujours celui de la banque montrée sur l'afficheur, indépendamment du fait qu'il clignote ou non.

Au moment où vous sélectionnez une PERFORMANCE PRESET, tous les paramètres programmés dans les différentes fonctions seront opérationnelles et toutes les données du MIDI PATCH seront transmises.

Une PRESET de la même banque que celle vue sur l'afficheur peut être obtenue simplement en pressant le bouton respectif dans la rangée sous la matrice centrale de contrôle.

Pour la sélection d'un preset d'une autre banque, vous devez procéder comme suit :

- 1) Choisissez la banque voulue au moyen des boutons de la section BANK/SPLIT/FREE sur la droite du panneau de contrôle. Celle-ci se mettra à clignoter.
- 2) Suivez les instructions du point 5 des instructions de la sélection des PERFORMANCE PRESET.

BANK/SPLIT/FREE

SPLIT 1 SPLIT 3 SPLIT 5

A C E G

SPLIT 2 SPLIT 4 SPLIT 6

B D F H

glime 36

XX

C O P Y B A N K

La fonction COPY BANK des MK 88 et MK 55 permet de copier d'une bank à une autre des banques de PERFORMANCE PRESETS. Pendant ce processus de transfert, toutes les fonctions FREE et PERFORMANCE Séquence seront aussi copiées.

L'utilisation la plus importante de la fonction COPY BANK est la copie d'une banque interne dans une des position de banques de la mémoire externe de la cartouche RAM ou vice-versa.

Vous devez vous rappeler que le contenu complet de la banque sera copié et transféré vers une autre banque, en effaçant tout ce qui avait été mémorisé dans cette banque.

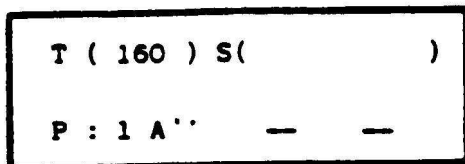
Si vous voulez copier un seul PERFORMANCE PRESET, vous devez utiliser la procédure SAVE PERFORMANCE, décrite en page 23.

Pour une protection absolue du contenu d'une banque qu'offre un intérêt spécial pour vous, nous vous recommandons de vous reporter à la procédure MEMORY PROTECT dans la section respective des instructions, page 27.

Pour utiliser l'opération COPY BANK, vous devez procéder comme suit :

Assurez-vous que l'afficheur se trouve dans le mode PLAY, comme indiqué ci-dessous :

steinz 3*



Si ce n'est pas le cas, appuyez PLAY et procédez de la façon suivante:

- 1) Sélectionnez la BANK dans laquelle vous voulez copier à l'aide des boutons BANK/SPLIT/FREE.

BANK/SPLIT/FREE

SPLIT 1 SPLIT 3 SPLIT 5

A C E G

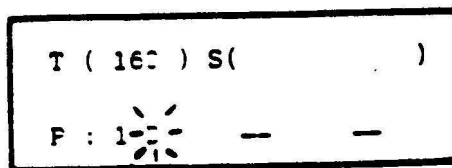
SPLIT 2 SPLIT 4 SPLIT 6

B D F H

A ce moment, la banque sélectionnée clignotera sur l'afficheur comme dans l'exemple ci-dessous :

Dans cet exemple vous avez choisi de copier dans la banque D (clignotante)

steinz 39



- 2) Pressez COPY BANK. Ce bouton est le second à droite dans la rangée de boutons sous la matrice centrale. A ce moment, vous verrez sur l'afficheur :

slide 60

```

Copy to Bank      D
yes / no ?
  
```

- 3) Si vous voulez effectuer l'opération COPY BANK, vous devez presser YES. L'affichage vous demandera alors "Etes-Vous Sûr", tel que ci-dessous :

slide 61

```

are you sure
yes / no ?
  
```

- 4) Vous devez maintenant presser YES à nouveau et l'afficheur retournera à celui lu ci-dessous :

slide 62

```

T ( 160 ) S(      )
P : 1-D- - -
  
```

Ceci indique qu'une entrée non définie a été faite dans cette banque et que celle qui est jouée sur le clavier est toujours l'originale. Une entrée définitive dans la banque qui vient d'être copiée (clignotante sur l'afficheur) sera achevée quand un PRESET sera sélectionné.

Si, lorsque vous pressez YES une seconde fois, le message suivant apparaît :

slide 63

```

>  E R R O R !  <
Bank protected
  
```

Cela signifie que la banque est protégée et aucune mémorisation supplémentaire ne peut être faite dans cette banque tant que la protection de la mémoire n'a pas été désactivée. Cette procédure est expliquée dans la section MEMORY PROTECT, ci-dessous (point 3).

MEMORY PROTECT

Cette fonction, lorsqu'elle est activée, vous permet de protéger chacune des 8 banques de Mémoires externes ou internes.

Si vous voulez protéger le contenu d'une banque contre des effacements accidentels, après vous être assuré que vous êtes dans le mode PLAY, vous devez suivre les instructions ci-dessous :

- 1) Sélectionnez la BANK que vous voulez protéger au moyen des boutons BANK/SPLIT/FREE sur la droite du panneau de contrôle (BANK D dans l'exemple).

- 2) Pressez MEM. PROTECT (Protection de la mémoire). C'est le dernier bouton sur la droite dans la rangée sous la matrice centrale de contrôle. L'afficheur montrera maintenant les messages suivants :

26/02-44

BANK D (on)
 protect (yes,no)

(a)

BANK D (off)
 protect (yes,no)

(b)

- 3) Si l'afficheur est tel que l'exemple a) ci-dessus, alors la banque est déjà protégée. Pour désactiver la protection de cette banque, vous devez presser NO (voir Fig. 14 ci-dessous). Si par contre l'afficheur indique l'exemple b); ci-dessus, alors vous pouvez protéger la banque indiquée sur l'afficheur en pressant le bouton YES (marqué aussi MEM. PROTECT).
 Fig. 14

26/02-45

xx

	NO	YES
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SAVE	COPY	MEM.
PERFORM	BANK	PROTECT

L'afficheur retournera dans le mode PLAY comme indiqué ci-dessous, et le contenu entier de la banque qui est lue sur l'afficheur, aura été protégé.

26/02-46

T (160) s(000000)
 P : 1.A - -

PERFORMANCE SEQUENCE

Cette fonction qui peut être activée seulement lorsque vous êtes dans le mode PLAY, vous permet une séquence allant jusqu'à un maximum de 30 PERFORMANCE PRESETS et qui peut être avancée pas à pas en pressant une pédale (voir les accessoires en option à la page).

Celle-ci peut être branchée dans la prise PROG. ADV. sur le panneau arrière (voir Fig. 1 page 2). La séquence peut aussi être reculée ou avancée au moyen des boutons PERF. SEQ. situés sous les indicateurs lumineux de contrôle sur la gauche de la matrice (voir Fig. 14 ci-dessous).

Fig. 14

42



En combinant l'utilisation du poussoir au pied (Footswitch) et des boutons PERF. SEQ., il est possible de jouer avec seulement une partie de la séquence, en bougeant soit en arrière, soit en avant vers la 1ère position de la PERFORMANCE PRESET que vous désirez, puis en avançant la séquence au moyen de la pédale ou des boutons PERF. SEQ. (souvenez-vous que si ce PRESET est dans une position d'un numéro plus élevé que celui où est le curseur, vous pouvez utiliser soit la pédale, soit le bouton droit PERF. SEQ. pour avance la séquence, mais s'il est dans une position inférieure, alors il est plus simple d'utiliser le bouton gauche PERF. SEQ.)

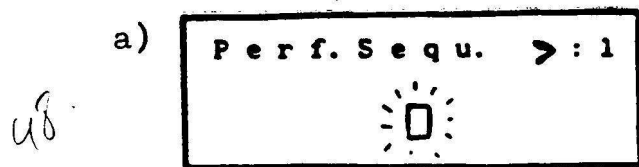
Il est aussi possible, pendant l'utilisation de la PERFORMANCE SEQUENCE, d'utiliser une PERFORMANCE PRESET en pressant le bouton approprié, de 1 à 16 dans la rangée sous la matrice centrale.

Quand vous continuez avec la séquence, elle se poursuivra à partir de l'endroit où vous l'avez quittée, c'est-à-dire, si le dernier nombre utilisé, était, par exemple 5, alors la prochaine fois que vous appuyerez la pédale, la séquence avancera depuis 5, ou bougera en arrière de 5 si vous utilisez le bouton gauche PERF. SEQ.

A la fin de la séquence, qui est le dernier PRESET programmé, elle retournera automatiquement au premier. Par contre, si vous reculez la séquence avec le bouton gauche, elle s'arrêtera dès que le 1er PERFORMANCE PRESET programmé est atteint.

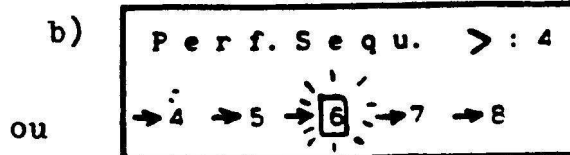
Pour programmer une séquence, vous devez utiliser la procédure suivante :

- 1) Pressez PLAY, si l'instrument n'est pas positionné dans ce mode
- 2) Pressez PERF. SEQ. L'afficheur montrera maintenant :



48

Si vous n'avez pas encore programmé une séquence.



ou

Indiquant la dernière position de la séquence déjà mémorisée.

Dans le cas où l'afficheur indique la situation dans la dernière séquence programmée, c'est-à-dire la position 4, avec PERF. PRESET n° 6 (clignotant). L'affichage actuellement lu dépendra du dernier état utilisé de la séquence programmée.

Vous pouvez maintenant :

- a) Substituer un PERF. PRESET de la séquence par un autre de votre choix.
- b) Insérer un nouveau PERF. PRESET dans la séquence.
- c) Effacer un PRESET de la séquence.
- d) Programmer une nouvelle séquence complète.

a) - Pour faire une substitution

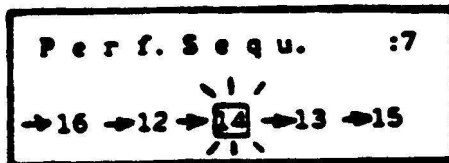
Si, par exemple, vous avez programmé la performance preset n° 14 à un certain point de la séquence, et que vous voulez maintenant substituer celui-ci par le n° 11, vous devez procéder comme suit :

- 1 - En se référant à l'afficheur (17), bougez la séquence vers la position où vous voulez effectuer la substitution, en utilisant les boutons PERF. SEQUENCE (15).

Souvenez-vous que vous pouvez seulement changer le n° de PRESET où le curseur clignote, c'est-à-dire dans la position centrale (voir Fig. 16, ci-dessous).

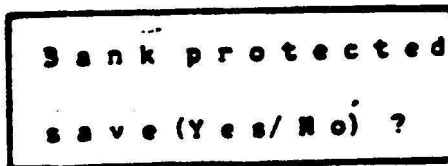
Fig. 16

69



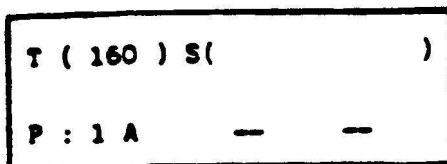
- 2 - Pressez alors le bouton correspondant à la PERF. PRESET que vous voulez mettre dans la séquence, en utilisant les boutons de 1 à 16 sous la matrice centrale (16). A ce moment, vous pouvez répéter l'opération pour autant de substitutions que vous désirez.
- 3 - Lorsque vous avez fini vos substitutions, pressez PLAY (21). L'afficheur indiquera maintenant :

5



- 4 - Pressez YES et la séquence sera mémorisée, et prête à l'emploi. L'affichage retournera maintenant dans celui du mode PLAY, comme indiqué ci-dessous :

51



N.B. : Souvenez-vous que la séquence peut seulement être formée de PERFORMANCE PRESETS dans la même banque, et cette séquence sera stockée dans cette banque.

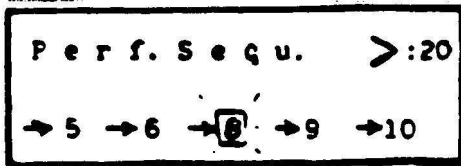
Vous pouvez mémoriser un total de 8 séquences dans cet instrument, 4 dans les banques internes (A-D) et 4 dans celles de la cassette (E-H).

b) - Pour faire une insertion

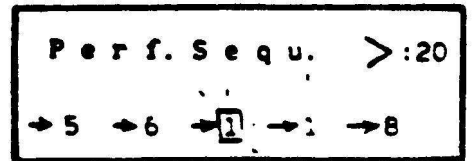
Le bouton INSERT (18) vous permet de déplacer toutes les PERFORMANCE PRESET de la position centrale du curseur, d'un rang vers la droite. Ceci, laissera un espace dans la séquence (indiqué par le nombre 1). Vous pouvez alors insérer la Perf. Préset désirée dans chaque position de la séquence (voir exemple d'affichage).

N.B. : Bien qu'il n'y ait pas de limites au nombre d'insertions que vous pouvez faire, vous devez vous rappeler que, en utilisant une séquence de la longueur maximum (qui est de 30 Perf. Presets), chaque insertion que vous effectuez effacera automatiquement le dernier numéro dans la séquence.

a)



b)



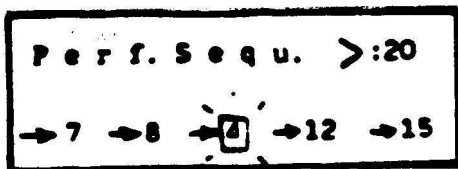
Si, par exemple, vous avez une situation comme l'affichage a) au-dessus et que vous désiriez insérer 2 nouvelles Perf. Presets dans la séquence entre les numéros 6 et 8, vous devez procéder de la façon suivante :

- 1 - Pressez le bouton marqué INSERT (18) 2 fois, ce qui créera 2 espaces dans les positions désirées. L'afficheur sera alors changé en b).
- 2 - Insérez les PERF. PRESETS désirés, en utilisant les boutons PERF. SEQUENCE (15) pour bouger la séquence en avant ou en arrière et les boutons PERF. PRESETS (1 à 16) pour sélectionner le numéro de PRESET.

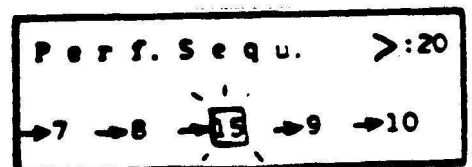
c) - Pour faire un effacement

Comme dans la procédure d'écriture du NOM (page), le bouton DELETE (18) vous permet d'effacer chaque n° de PRESET qui est dans la position centrale du curseur de l'afficheur. Cette opération raccourcit effectivement la longueur de la séquence, en déplaçant tous les Préssets placés à la droite du curseur central d'une place vers la gauche.

a)



b)



Si, par exemple, dans l'affichage a) ci-dessus, vous voulez effacer les PERF. PRESETS dans les positions 4 et 12, vous devez presser DELETE 2 fois. L'afficheur sera alors changé en celui de b).

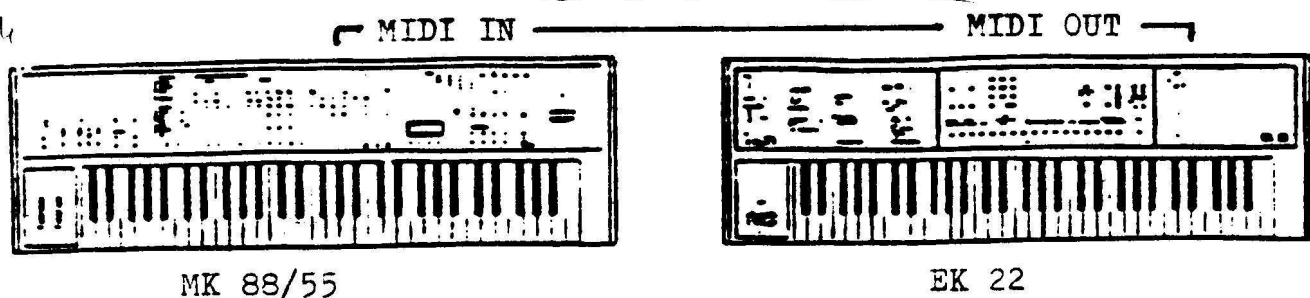
L7

M I D I I N

Cette fonction vous permet d'activer les SPLIT ZONES 5 et 6 à partir d'un clavier ou d'un pédalier extérieur qui est connecté au MK 88/55 comme montré ci-dessous.

IMPORTANT - L'instrument extérieur doit être positionné sur le canal MIDI 1 ou le MIDI IN du MK 88/55⁹ reçoit uniquement sur ce canal.

7x
split 5⁴



Dans la pratique, cela signifie que l'unité extérieure devient une extension du MK 88/55 et ajoute un nombre supplémentaire à la zone de split 5 indiqué C7-A8 (MK 88), cela signifie que vous avez ajouté au clavier maître, 22 touches qui peuvent être jouées sur l'unité extérieure.

Les notes réelles que l'unité externe joue, dépendront de la programmation des zones de split 5 et 6 du MK 88/55. Le nombre total de notes programmables dans ces zones est de :

- MK 88 - 29 notes
- MK 55 - 56 notes

Pour programmer les SPLITS ZONES 5 et 6, procédez de la façon suivante :

- 1 - Placez le canal MIDI de l'instrument extérieur sur le n° 1.
- 2 - Pressez PLAY (21)
- 3 - Pressez EXT. SPLIT 5/6 (3) et gardez-le appuyé jusqu'à ce que l'affichage (17) se change en :

clé 17

press lowest C
on ext. device !

- 4 - Pressez la note DO la plus basse sur l'instrument extérieur et l'afficheur retournera dans le mode PLAY, avec un point placé entre le n° de PERFORMANCE et la lettre de la BANK. Ceci indique qu'une opération EDIT a été effectuée.

clé 17 = 6

T (16C) S ()
P : 1.A -- --

5 - Pressez SPLIT 5 dans la section BANK/SPLIT/FREE (19) et maintenez-le appuyé jusqu'à ce que l'affichage donne le message suivant :

split 5

```
press lowest !
P : 1.A  --  --
```

6 - Pressez la touche la plus basse désirée dans la zone de split 5 sur l'instrument externe. L'afficheur indiquera maintenant :

split 5P

```
press highest !
P : 1.A  --  --
```

7 - Pressez maintenant la plus haute note désirée dans la zone de split. En terminant cette procédure, vous avez choisi les limites hautes et basses qui représentent l'extension de la zone de split 5 et ceci sera montré sur l'afficheur de la façon suivante :

split 5)

```
Split 5 C7 - A8
P : 1.A  --  --
```

Ceci indique que vous avez programmé la sone de split 5 à partir du DO supérieur (qui est équivalent au DO le plus haut du MK 88/55) jusqu'à A8. Vous devez maintenant effectuer la même procédure pour déterminer l'extension de la zone de Split 6.

Si à ce moment, les sons ne sont pas au diapason du clavier externe, la procédure TRANSPOSE devra être choisie.

N.B. : La fonction EXT. 5/6 peut être activée ou désactivée uniquement lorsque le MK 88/55 est dans le mode PLAY.

F R E E

Cette section du MK 88/55 comporte les commandes additionnelles qui peuvent être attribuées aux GENERAL CONTROLS (5) et au MIDI PATCH. Vous pouvez programmer 8 fonctions FREE dans chaque BANQUE, en vous souvenant que A, B, C et D peuvent être assignés uniquement aux poussoirs au pied et aux boutons de fonction et E, F, G et H aux pédales potentiomètres (2) et roues (13).

Pour programmer les positions FREE, vous devez procéder de la façon suivante :

- 1- Pressez FREE dans la section EDIT (11).
- 2 - Sélectionnez une des positions FREE en utilisant les boutons A à H de la section BANK/SPLIT/FREE.

L'afficheur montrera alors :

split 60

```

  F R E E  A
  -   e m p t y   -

```

ou

```

  F R E E  A
  C o n t i n u e / S t o p

```

Montrant la commande qui était programmée auparavant dans cette position, dans le cas présent, Continue/Stop.

- 3 - Vous pouvez programmer la commande désirée dans cette position en pressant le bouton PERF. PRESET relatif dans la rangée sous la matrice centrale (16). Ceci effacera toute commande déjà programmée dans cette position. Les 5 différents types de commandes que vous pouvez sélectionner sont les suivantes :

- a) START/STOP (sélectionnée par le bouton Perf. Preset n° 1). Cette commande est utilisée pour le contrôle d'une boîte à rythmes ou d'un séquenceur.
- b) CONT./STOP (sélectionnée par le bouton Perf. Preset n° 2). Utilisée aussi pour le contrôle d'une boîte à rythmes ou d'un séquenceur.
- c) SPLIT/MUTE (sélectionnée par le bouton Perf. Preset n° 3). Quand cette commande est activée, le son dans la zone de Split dans laquelle elle a été consignée, sera rendu muet.
- d) CONTR./XX (sélectionnée par le bouton Perf. Preset n° 4). Cette commande permet à l'utilisateur d'attribuer dans une position FREE une des fonctions de contrôle suivantes :

N° DU CONTROLEUR
(valeur du 2ème Octet)

FONCTION DU CONTROLEUR

0	Indéfini
1	Roue ou manette de modulation
2	Contrôleur de souffle
3	Inconnu
4	Contrôle au pied
5	Vitesse du Portamento
6	Entrée de données
7	Volume général
8 à 31	Indéfini
32 à 63	Octet le moins significatif pour valeurs de 0 à 31
64	Pédale de sourdine(Sustain)
65	Portamento ON/OFF
66	Sostenuto
67	Pédale SOFT
68 à 95	Indéfini
96	Incrémentation de données
97	Décrément de données
98 à 121	Indéfini

Il est néanmoins possible de changer un contrôleur du MK 88/55 (ex : Foot Controller) par un autre type de contrôleur (ex : contrôleur de souffle).

Pour accéder à une de ces fonctions vous devez maintenant presser PERF. PRESET n° 4 correspondant à CONTR. XX. L'afficheur montrera :

slot 61



Le curseur clignotant sur la droite vous dit d'entrer le n° du contrôleur de fonction désiré, ce que vous faites au moyen des boutons 1 à 9 et Ø sous la matrice centrale.

Cette procédure est achevée en pressant DIRECT/ENTER (20).

Prenons comme exemple la procédure suivante qui activera le PORTAMENTO à une vitesse choisie sur tous les instruments capables de recevoir cette commande toutes les fois que le bouton PERF. PRESET est appuyé, et permettra au potentiomètre n° 1 de contrôler la vitesse du PORTAMENTO :

- 1- Sélectionnez FREE dans la section EDIT (11).
- 2- Sélectionnez A dans la section BANK/SPLIT/FREE (19).
- 3- Pressez le bouton Perf. Preset n° 4, pour sélectionner CONTR. XX dans la section FREE (10).
- 4- Entrez 65 comme numéro de contrôleur (Portamento ON/OFF) en utilisant les boutons Perf. Preset sous la matrice centrale (16).
- 5- Pressez DIRECT/ENTER (20). Ceci a maintenant lié FREE A à la fonction PORTAMENTO ON/OFF.
- 6- Sélectionnez E dans la section BANK/SPLIT/FREE (19).
- 7- Pressez le bouton Perf. Preset n° 4 pour sélectionner CONTR. XX dans le section FREE (10).

- 8- Entrez 5 comme valeur du contrôleur (PORTAMENTO RATE) en utilisant le bouton n° 5 des Perf. Preset.
- 9- Pressez DIRECT/ENTER (20). Ceci a maintenant lié le FREE E à la fonction Portamento Rate (vitesse portamento).
- 10- Maintenant, pressez MIDI PATCH dans la section EDIT (11) et sélectionnez le bloc désiré.
- 11- Pressez le bouton Perf. Preset n° 12 pour sélectionner le FREE A.
- 12- Pressez un des boutons des SPLIT ZONE dans la section BANK/SPLIT/FREE (19) pour sélectionner la zone de split désirée.
- 13- Entrez une valeur de 99, qui agira comme un interrupteur de PORTAMENTO ON.
- 14- Pressez DIRECT/ENTER (20). Ceci a maintenant lié le FREE A à la section MIDI PATCH.
- 15- Maintenant, sélectionnez le bloc suivant de MIDI PATCH utile.
- 16- Pressez le bouton Perf. Preset n° 16 pour choisir FREE E.
- 17- Pressez un des boutons SPLIT ZONE dans la section BANK/SPLIT/FREE (19) pour sélectionner la zone de split désirée.
- 18- Entrez une valeur de 40, qui indiquera la vitesse du PORTAMENTO.
- 19- Pressez DIRECT/ENTER (20). Ceci a lié FREE E à la section MIDI PATCH.
- 20- Maintenant pressez le bouton PANEL et attribuez au slider n° 1 (2) le FREE E et la zone de split désirée sur la matrice centrale.
- 21- Pressez PLAY pour quitter le mode EDIT et mémoriser ces modifications en utilisant la procédure SAVE PERFORMANCE (voir page).
- 22- Maintenant, en sélectionnant la PERFORMANCE PRESET, le PORTAMENTO à la valeur 40, sera automatiquement activé. Le potentiomètre n° 1 contrôlera la vitesse du PORTAMENTO et la vitesse préselectionnée de 40 lorsqu'il est déplacé.
- 23- Pour éviter des problèmes avec un portamento non voulu sur des sélections ultérieures, il est conseillé d'entrer une valeur 0 pour le FREE A dans la section MIDI PATCH de la preset suivante. Cela donnera effectivement "PORTAMENTO OFF" quand cette preset sera sélectionnée.

e) - HEX (Sélectionné par le bouton PERF. PRESET n° 5).
Quand vous choisissez cette commande, vous avez la possibilité d'écrire des données de transmission (SYSTEM EXCLUSIVE) qui vous permettront d'envoyer différents messages.

Ceci enveloppe un domaine de programmation qui vous demande des connaissances particulières pour l'utiliser. Nous avons sélectionné quelques exemples pour démontrer son fonctionnement, mais nous recommandons aux utilisateurs qui voudraient utiliser tout son potentiel de se référer aux livres sur les codes MIDI.

Exemple 1

Si vous voulez faire jouer à un ELKA EK 44 toutes les notes du clavier l'une après l'autre au moyen d'une pédale potentiomètre (2) ou r  e (3), la proc  dure suivante devra   tre utilis  e :

- 1 - Pressez FREE dans la section EDIT (11)

.../...

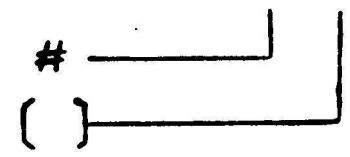
1? 2? 3?

- ② - Pressez la position FREE E, au moyen des boutons respectifs dans la section BANK/SPLIT/FREE (19)
- 3 - Pressez le bouton Perf. Preset n° 5 correspondant à la commande HEX (Héxadécimal)
- 4 - Vous devez maintenant écrire le code nécessaire pour utiliser ce contrôle en utilisant les boutons sous la matrice centrale (16) (voir dessin ci-dessous)

62



Pour l'écriture des différents codes, référez-vous à la ligne de symboles au-dessus.



Pour ce code, écrivez : 9#() 4 0 () 0 0

- 5 - Pressez ENTER (20)
- 6 - Vous verrez maintenant l'afficheur montrer ce message :

63

FREE E HEXSTR.

9#() 4 0 () 0 0

Vous pouvez maintenant attribuer ce "FREE" à un des contrôles de pédales, potentiomètres (2) ou roues (13) dans la section GENERAL CONTROLS (5) en suivant les instructions ci-dessous :

- 1- Pressez PANEL (11), alors l'affichage deviendra :

64

B a n k p r o t e c t e d

s a v e (Y e s / N o) ?

Ce qui vous demande si vous voulez sauvegarder cette commande FREE ou pas, donc pressez YES.

- 2- Vous pouvez déplacer l'indicateur lumineux sur la gauche de la matrice pour indiquer SLIDER 1 au moyen des boutons PERF. SEQ. (15).
- 3- Pressez le bouton 16 des PERF. PRESET correspondant à FREE E.
- 4- Sélectionnez la zone de split où vous voulez transmettre ce code (SPLIT ZONE 1, pour l'exemple).
- 5- Bougez le SLIDER 1 (2).
- 6- Vous entendez maintenant les notes du clavier jouer l'une après l'autre, selon les déplacements du potentiomètre.

Autres exemples de codes Hexa pour SPLIT DETUNE, ALL OMNI ON et TUNE REQUEST :

Exemple 2 - SPLIT DETUNE, en utilisant la commande de PITCH.

Doit être utilisé quand vous voulez programmer un preset avec une zone de split désaccordée par rapport aux autres ; procédez comme suit :

- 1 - Pressez FREE dans la section EDIT (11).
- 2 - Sélectionnez une position FREE dans la section BANK/SPLIT/FREE (19), par exemple A.
- 3 - Pressez le bouton PERF. PRESET n° 5 correspondant à la commande Hexa.
- 4 - Ecrivez le code suivant : E# 0 0 ().
- 5 - Pressez ENTER (20).
- 6 - Pressez MIDI PATCH dans la section EDIT (11). Si la banque est protégée, l'affichage sera celui ci-dessous. Si cela n'est pas, allez tout droit au point n° 8 au dessous.

65

BANK PROTECTED
save (Yes/No) ?

- 7 - Pressez YES (bouton 19) et l'afficheur changera en :

66

MIDI PATCH	pos 1
empty slot	

- 8 - Sélectionnez la position FREE A en pressant le bouton n° 12 dans la section MIDI PATCH (19)

67

L'affichage demandera

split/altr.chan	?
free A	0

- 9 - Sélectionnez le n° de Split ou Alternate Channel comme demandé, en pressant le numéro respectif dans la rangée sous la matrice centrale, SPLIT ZONE 1, par exemple.

68

L'afficheur montrera

enter value:	0
free A	1

- 10 - Maintenant entrez la valeur désirée, en pressant les boutons dans la rangée du bas. Les valeurs peuvent être de 0 à 127 avec 64 représentant "l'accord". Un léger DETUNE peut donc être choisi avec une valeur, soit de 62 (bémol) ou 66 (dièze). L'afficheur indiquera maintenant :

69

MIDI PATCH	pos 1	
free A	1	62

Le dernier affichage en page 39 montre que en MIDI PATCH, position 1, vous avez entré FREE A, et celui-ci sera actif en SPLIT ZONE 1 avec un facteur de désaccord de - 2 (2 au-dessous de 64). Le désaccord réel en termes de demi-tons dépendra de la façon dont l'instrument externe a été programmé.

- 11 - Pressez DIRECT/ENTER (20).
- 12 - Exécutez la procédure SAVE PERFORMANCE, comme indiqué plus haut dans le manuel.

Exemple 3 - Accord du Split en utilisant la commande TUNE.

- 1 - Pressez FREE dans la section EDIT (11).
- 2 - Sélectionnez la position FREE en utilisant les boutons de la section BANK/SPLIT/FREE (19).
- 3 - Sélectionnez HEX (bouton 5 sous la matrice centrale).
- 4 - Ecrivez le code requis par un instrument particulier (consulter le manuel adéquat).
- 5 - Pressez DIRECT/ENTER (20).
- 6 - Assignez ce FREE à un MIDI PATCH (voir page 19).

Exemple 4

Pour envoyer un message OMNI ON à des unités externes, faites ce qui suit :

- 1 - Pressez FREE dans la section EDIT (11).
- 2 - Sélectionnez la position FREE nécessaire (A - H).
- 3 - Pressez HEX (Perf. Preset n° 5).
- 4 - Ecrivez ce code : B ~~#~~ 7 D \emptyset \emptyset
- 5 - Pressez DIRECT/ENTER (20)
- 6 - Assignez à un bloc MIDI PATCH, puis quand l'afficheur vous demandera SPLIT/ALTERNATE CHANNEL ?
- 7 - Sélectionnez la zone de split désirée en utilisant les boutons sous la matrice centrale.

Exemple 5

Si vous voulez envoyer un message TUNE REQUEST à des synthétiseurs analogiques, la procédure suivante doit être utilisée :

- 1 - Pressez FREE dans la section EDIT (11).
- 2 - Sélectionnez la position FREE en utilisant les boutons BANK/SPLIT/FREE (19).
- 3 - Pressez HEX (Perf. Preset n° 5).
- 4 - Ecrivez F6
- 5 - Pressez DIRECT/ENTER (20).
- 6 - Assignez à un bloc MIDI PATCH ou à un bouton de FUNCTION.

N.B. : La même procédure d'attribution est utilisée pour toutes les commandes FREE, vous devez cependant vous rappeler que les positions FREE A, B, C et D peuvent seulement être assignées aux FOOTSWITCH et boutons FONCTION (14), alors que E, F, G et H sont exclusivement réservées aux contrôles PEDAL, SLIDER (2) et WHEEL (13).

C H A I N

Cette fonction vous permet de changer de PERF. PRESETS, tout en gardant certaines constantes. Cela signifie que lorsque la fonction CHAIN est active, certaines fonctions changeront avec la sélection PERF. PRESET et d'autres non, indépendamment des sélections programmées dans le PERF. PRESET.

Voici une liste des fonctions qui seront affectées :

Changent avec la sélection de PERF. PRESET

Dynamique
Aftertouch
Footswitches
Pedals
Sliders
wheels
MIDI PATCH
Section FREE

Ne changent pas avec la sélection de PERF. PRESET

Clock/Tempo
MIDI IN/EXT SPLIT 5/6
Split Zones
Full mode ON/OFF
Transpose
Midi Channel
Delay
Echo
Loop

Par exemple, si vous aviez un registre dans le mode LOOP qui était synchronisé avec une boîte à rythmes externe, et vous étiez entrain de jouer par dessus dans le mode FULL, la fonction CHAIN vous permettra de sélectionner différents registres, sans interrompre la continuité du morceau.

Il existe 2 façons d'utiliser la fonction CHAIN :

a) Programmé dans la PERFORMANCE PRESET

Quand vous êtes dans le mode PLAY, si le bouton CHAIN (4) est pressé (faisant clignoter la LED) et ensuite mémorisé dans la PERF. PRESET par la procédure SAVE PERFORMANCE, la fonction CHAIN sera activée chaque fois que ce Perf. Preset est appelé. Cela signifie que la fonction CHAIN sera active sur les paramètres du PRESET prévu.

Par exemple, si un DELAY a été programmé dans la dernière PRESET non chaînée, quand le PRESET chaîné est sélectionné, le DELAY (et les autres fonctions listées auparavant) ne sera pas altéré.

La fonction CHAIN sera désactivée uniquement quand la prochaine preset non chaînée sera sélectionnée.

b) Chaque fois qu'il est nécessaire pendant un morceau

Si le bouton CHAIN est pressé à n'importe quel moment pendant une PERFORMANCE SEQUENCE ou pendant une sélection manuelle de PERF. PRESETS, la fonction CHAIN sera activée.

Il agira sur les fonction du Perf. Preset qui est en cours quand le bouton CHAIN est pressé et restera actif jusqu'à ce que le bouton soit appuyé à nouveau, sans les Perf.Preset, qui auront été sélectionnées pendant ce temps.

A L L N O T E S O F F

Dans le cas où une unité extérieure ne reçoit pas ou ne répond pas à l'information "NOTE OFF" qui est transmise de la façon normale (c'est-à-dire chaque fois qu'une note sur le clavier est relâchée), cette fonction vous permet d'envoyer une commande "ALL NOTES OFF" et fait taire toutes les notes "Persistantes". Ceci peut, à l'occasion, vous tirer d'embarras en public !

La commande est activée en appuyant les boutons PLAY et DIRECT/ENTER en même temps.

E D I T R E C A L L

Lorsque vous avez exécuté une opération d'édition dans une PERFORMANCE PRESET (indiquée par un point sur l'affichage entre le n° de PERFORMANCE PRESET et le nom de la banque) et que vous êtes passé sur un autre n° de Perf. Preset sans avoir d'abord sauvegardé les modifications, elles seront temporairement effacées. La même chose arrivera s'il y a une coupure de courant pendant la procédure d'édition.

Heureusement, ces paramètres peuvent être rappelés par la fonction EDIT RECALL et ensuite convenablement sauveés, ceci évitant de devoir les reprogrammer.

Par exemple, supposons que vous vouliez faire un changement de zone de Split dans la Perf. Preset n° 2, faites ce qui suit :

- 1 - Pressez PANEL.
- 2 - Placez la LED indicatrice à la position SPLIT POINT/MODE au moyen des boutons UP/DOWN (15).
- 3 - Pressez le bouton SPLIT 1 dans la section BANK/SPLIT/FREE (19) et maintenez-le appuyé jusqu'à ce que l'affichage montre :

press lowest !
 P : 2.A -- --

- 4 - Maintenant, pressez la plus basse et la plus haute note de l'étendue désirée pour le SPLIT 1 (par exemple C1-C3) et l'afficheur indiquera alors :

Split 1 C 1 - C 3
 P : 2.A -- --

.../...

5 - Pressez la PERF. PRESET n° 6.

Si, à ce moment, vous désirez retourner à l'édition exécutée sur le PERF. PRESET n° 2 (peut-être parce-que vous vouliez la sauver dans la mémoire et que vous avez oublié), vous devez procéder de la façon suivante :

6 - Pressez la PERF. PRESET n° 2.

7 - Pressez PANEL et PLAY en même temps.

8 - L'afficheur montrera maintenant un point entre le n° de la Perf. Preset et le nom de la banque, indiquant que l'édition a été rappelée :

22

T (160)	S ()
P : 2.A	--	--

Le message affiché dépendra de la programmation du Perf. Preset n° 2.

9 - Ceci peut maintenant être sauvegardé dans un n° de Perf. Preset en utilisant la procédure SAVE PERFORMANCE.

N.B. : Si, avant de sauver les paramètres modifiés, vous entrez dans le mode PLAY et ensuite pressez le même n° de Perf. Preset, celui-ci jouera la version originale. L'afficheur n'indiquera pas le point entre le n° de Preset et le nom de la banque.

Le EDIT RECALL est aussi très utile pour comparer le Perf. Preset d'origine avec celui que vous venez d'éditer. Cette comparaison peut être exécutée de la façon suivante :

Après édition, par exemple, dans Perf. Preset n° 2 :

1 - Pressez PLAY (21).

2 - Pressez à nouveau Perf. Preset n° 2 et jouez avec celui-ci.

3 - Quand vous voulez le comparer avec celui édité, nouvelle version, pressez les boutons PANEL et PLAY simultanément (EDIT RECALL) et ensuite jouez avec ce dernier. Ensuite, en pressant alternativement le Perf. Preset n° 2 et les boutons PLAY/PANNEL, vous pouvez faire des comparaisons continues entre l'original et la version éditée. Lorsque des éditions supplémentaires sont nécessaires, vous devez utiliser la procédure suivante :

a) - Rappelez la version éditée de la Perf. Preset avec les boutons PANEL/PLAY, si elle n'est pas déjà montrée sur l'afficheur.

b) - Pressez PANEL.

c) - Effectuez les modifications nécessaires.

d) - Ensuite, pour jouer la Perf. Preset qui vient d'être modifiée, pressez PLAY.

- Vous pouvez maintenant continuer à faire des comparaisons comme expliqué ci-dessus.

-----MK55/88 MIDI SYSTEM EXCLUSIVE DUMP-----

9. 2.88 / 11:47:48 j/s

FORMATS:

A) BANK (8 * free & perf. sequence) DUMP

```

F0          dump request
2F
30          function = 3
15          mk55/88 code
(0..3)     Bank A..D
F7

F0          dump
2F
20          function = 2
15          mk55/88 code
(0..3)     Bank A..D
DATA LsNibble (00..0F) }
.   MsNibble (00..0F) } Data block = 254 Nibbles
.   }
Checksum    (modulo 7F) of all Data nibbles
F7

```

B) Performance data

```

F0          dump request
2F
50          function = 5
15          mk55/88 code
(0..63)    Perf. 1..16,Banks A/B/C/D
F7

F0          dump
2F
40          function = 4
15          mk55/88 code
(0..63)    Perf. 1..16,Banks A/B/C/D
DATA LsNibble (00..0F) }
.   MsNibble (00..0F) } Data block = 240 Nibbles
.   }
Checksum    (modulo 7F) of all Data nibbles

```

-----ORGANISATION of 1 Performance-----

-----SPLITS-----

PPSFLO BSS 6 lower split point + flag 'ON' (bit7)
 PPSPLH BSS 6 upper split point + flag 'FULL' (bit7)
 PPSFTR BSS 6 transpose
 PPSFCH BSS 6 MIDI channels (Bit 4: OUT1/OUT2, Bits 3..0 = channel)
 PPSFDN BSS 6 dynamic table nr.
 PPSFST BSS 6 s.touch function/table
 (Bits: 7..4 = function, 3 = on/off, 2..0 = table)

-----DELAY-----

PDLSC BSS 1 delay splits (Bitmask: Bits 0..5 = Splits 1..6)
 PDLVL BSS 1 delay value (6..4=echo / 3..0=time)

-----LOOP-----

PLPVL BSS 1 loop value (0..15 ; bit 4 = off/on)

-----TEMPO-----

PTEMP BSS 1 internal tempo (0..63 / 40..250 BPM)

-----CHAIN-----

PCHN BSS 1 chain (0/ff : off/on)

-----Potis CONTROLS-----

MPPTSC BSS 7 potis splits (Bit 6=0; Bitmask: Bits 0..5 = Splits 1..6
 or free Chan (Bit 6 = 1; Bit 4 = OUT1/2; Bits 3..0 = channel
 potis function nr.

-----Switch Controls-----

PSWSC BSS 6 switches splits/free chan. (see MPPTSC)
 PSWFU BSS 6 switches function nr.
 PSWVL BSS 6 switch values

-----External Splits5/6-----

PMEXT BSS 1 Bit 7 0/1 = off/on
 Bit 6..0 = offset external (negative)

-----Perf. NAME-----

PNAME BSS 10 last byte must be '00' !

-----Midi Patch-----

PFTCH BSS 36 (120 Bytes total per PERFORMANCE)

organisation of 1 MIDI PATCH:

1 Patch = 3 Byte

1. Byte : function nr. (0..18), >FF = off;
2. Byte : split/free channel (see MPPTSC)
3. Byte : value (0..127)

-----additional parameters for 1 BANK-----

BFREE BSS 8*12 8 free definitions
 BPRGS BSS 31 progr. sequence

organisation of FREE (A..H):

1 Free = 12 Byte Byte 0 1 2 3.....12
 (empty) : >FF, not used.....
 (START/STOP) : 0, not used.....
 (CONT./STOP) : 1, not used.....
 (Controller) : 2, Contr.nr., not used.....
 (Hex String) : 3,length,Chan.mask,Value mask, > 8 Byte DATA

{length = nr. of DATA byte; Channel mask = positions of Chan. to insert;
 Value mask = positions of Values to insert }

organisation of Perf. SEQUENCE (max. 30 entries):

31 Byte: >FF = END; 0..15 = Perf. nr;

