

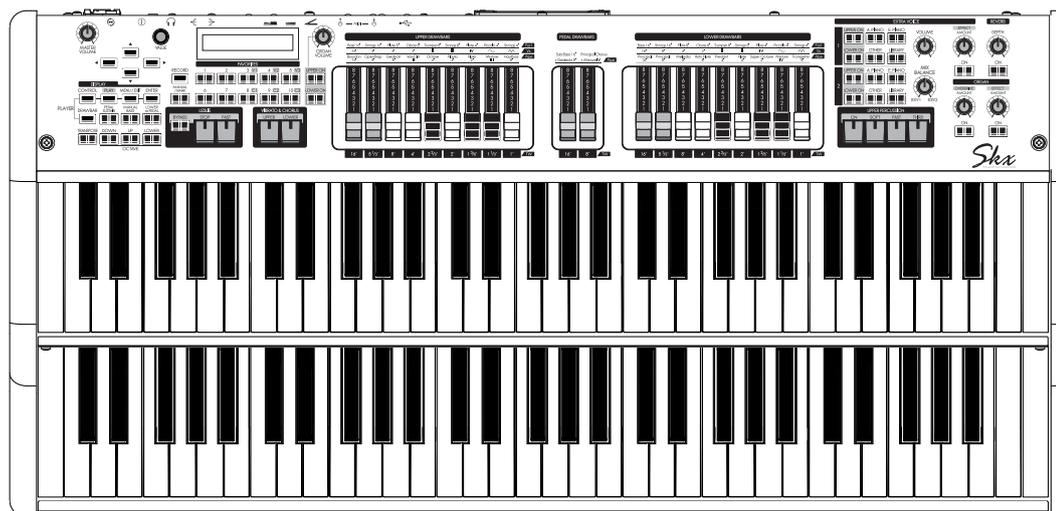
HAMMOND

Modèle: *Skx*
STAGE KEYBOARD

Merci à vous, et félicitations pour votre choix du Hammond SKX Stage Keyboard.

Le Hammond SKX présente l'authentique Son de l'Orgue Hammond accompagné de voix orchestrales et de clavier de haute qualité pour faire de lui le parfait instrument de toutes les occasions musicales.

Veuillez prendre le temps de lire ce Manuel complètement afin de prendre pleinement avantage des nombreuses caractéristiques de votre SKX, et veuillez le retenir pour future référence.



Manuel d'utilisation

2 INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ IMPORTANTES

- ◆ Avant d'utiliser cette unité, veuillez lire les instructions de Sécurité suivantes, et adhérer à celles-ci.
- ◆ Gardez ce manuel à proximité pour une référence facile.
- ◆ Dans ce manuel, Les degrés de danger sont classifiés et expliqués comme suit:

	AVERTISSEMENT	Ce signe montre qu'il y a un risque de mort ou de blessure grave si cette unité n'est pas utilisée correctement et conformément aux instructions.
	ATTENTION	Ce signe montre qu'il y a un risque de blessure ou de dommage matériel si cette unité n'est pas utilisée correctement et conformément aux instructions. *Dommage matériel ici signifie un dommage à la pièce, aux meubles ou aux animaux ou animaux de compagnie.



AVERTISSEMENT

-  ◆ Ne pas ouvrir (ou modifier en aucune façon) l'unité ou son adaptateur AC.
-  ◆ Ne pas tenter de réparer l'unité, ou de remplacer des pièces à l'intérieur. Renvoyez toute maintenance à votre détaillant, au Revendeur Hammond le plus proche, ou à un distributeur Hammond autorisé, tel que listé sur la page "Service".
-  ◆ Ne jamais utiliser ou stocker l'unité dans des endroits qui sont:
 - ◆ Sujets à des extrêmes de température (par ex. soleil direct dans un véhicule fermé, près d'un conduit de chauffage, au dessus d'un équipement générant de la chaleur)
 - ◆ Moites (par ex. bains, toilettes, sur sols mouillés)
 - ◆ Humides
 - ◆ Exposés à la pluie
 - ◆ Poussiéreux
 - ◆ Sujets à hauts niveaux de vibration.
-  ◆ Soyez sûr d'utiliser uniquement l'adaptateur AC livré avec l'unité. Et, assurez-vous que le voltage de ligne électrique à l'installation correspond au voltage d'entrée spécifié sur le boîtier de l'adaptateur AC. D'autres adaptateurs AC peuvent utiliser une polarité différente, ou être conçus pour un voltage différent, leur utilisation pourrait résulter en dommage, mauvais fonctionnement, ou choc électrique.
-  ◆ Ne pas excessivement tordre ou plier le cordon électrique, ou placer des objets lourds dessus. Faire ainsi peut endommager le cordon, produisant des éléments sectionnés et des courts-circuits. Les cordons endommagés sont des dangers d'incendie et de choc électrique!
-  ◆ Cet unité, soit seule ou en combinaison avec un amplificateur et des écouteurs ou hauts-parleurs, peut-être capable de produire des niveaux sonores qui pourraient causer une perte d'audition permanente. Ne pas opérer pour des périodes de temps étendues à haut niveau de volume, ou à un niveau qui est inconfortable. Si vous faites l'expérience d'une quelconque perte d'audition ou de bourdonnement dans les oreilles, vous devriez immédiatement arrêter d'utiliser l'unité, et consulter un médecin.
-  ◆ Ne pas permettre à aucun objet (par ex. matière inflammable, pièces de monnaie, épingles), ou liquides d'aucune sorte (eau, sodas, etc.) de pénétrer l'unité.
-  ◆ Mettre immédiatement l'unité hors tension, retirer l'adaptateur AC de la prise de courant, et demander maintenance à votre détaillant, au Revendeur Hammond le plus proche, ou à un distributeur Hammond autorisé, tel que listé sur la page "Service" quand:
 - ◆ L'adaptateur AC, le cordon d'alimentation électrique, ou la prise ont été endommagés; ou
 - ◆ Si de la fumée ou une odeur inhabituelle surviennent
 - ◆ Des objets sont tombés dedans, ou du liquide a été déversé sur l'unité; ou
 - ◆ L'unité a été exposée à la pluie (ou est devenue autrement humide); ou
 - ◆ L'unité ne semble pas opérer normalement ou montre un changement marqué de performance.
-  ◆ Dans les ménages avec de petits enfants, un adulte devrait assurer une supervision jusqu'à ce que l'enfant soit capable de suivre toutes les règles essentielles pour l'opération sûre de l'unité.
-  ◆ Protéger l'unité d'un fort impact (ne pas la laisser tomber!)
-  ◆ Ne pas forcer le cordon d'alimentation électrique de l'unité à partager une prise de courant avec un nombre déraisonnable d'autres appareils. Soyez spécialement attentif en utilisant des rallonges électriques - la puissance totale utilisée par tous les appareils que vous avez connectés à la prise de courant de la rallonge électrique ne doit jamais excéder la puissance nominale (Watts/Ampères) de la rallonge électrique. Des charges excessives peuvent causer un échauffement de l'isolant du cordon électrique et éventuellement le faire fondre à travers.
-  ◆ Avant d'utiliser l'unité dans un pays étranger, prenez conseil auprès de votre détaillant, du Revendeur Hammond le plus proche, ou d'un distributeur Hammond autorisé, tel que listé sur la page "Service".
-  ◆ Ne rien mettre qui contienne de l'eau (par ex. des vases à fleurs) sur cette unité. Aussi, éviter l'utilisation d'insecticides, de parfums, d'alcool, de vernis à ongle, de bombes aérosols, etc., près de l'unité. Rapidement essuyer au loin tout liquide qui se déverse sur l'unité, en utilisant un tissu sec et doux.
- 



ATTENTION



- ◆ L'unité et l'adaptateur AC devraient être situés de façon à ce que leur emplacement ou leur position n'interfère pas avec leur ventilation adéquate.



- ◆ Toujours manipuler l'adaptateur AC par la prise en le branchant, ou en le débranchant d'une prise ou de cette unité.



- ◆ À intervalles réguliers, vous devriez débrancher l'adaptateur AC et le nettoyer en utilisant un tissu sec pour essuyer au loin toute poussière ou autre accumulation autour de ses broches. Aussi, déconnecter la prise électrique de la prise de courant chaque fois que l'unité doit demeurer inutilisée pendant une période de temps étendue. Toute accumulation de poussière entre la prise électrique et la prise de courant peut entraîner un appauvrissement de l'isolation électrique et mener à un incendie.



- ◆ Essayez d'éviter que cordons et câbles ne s'enchevêtrent. Aussi, tous les cordons électriques et câbles devraient être placés de façon à se trouver hors de la portée des enfants.



- ◆ Ne jamais monter dessus ou placer des objets lourds sur l'unité.



- ◆ Ne jamais manipuler l'adaptateur AC ou ses prises avec les mains mouillées en branchant, ou en débranchant une prise de cette unité.



- ◆ Avant de déplacer l'unité, déconnecter l'adaptateur AC et tous les câbles provenant d'appareils externes.



- ◆ Avant de nettoyer l'unité, mettre hors tension et débrancher l'adaptateur AC de la prise de courant.



- ◆ Chaque fois que vous suspectez la possibilité de la foudre dans votre quartier, déconnectez l'adaptateur AC de la prise de courant.

POUR LE ROYAUME-UNI:
POUR VOTRE SÉCURITÉ, VEUILLEZ LIRE SOIGNEUSEMENT LE TEXTE SUIVANT

Cet appareil est livré avec une prise électrique principale moulée à 3 broches pour votre sécurité et votre commodité.

La prise contient un fusible de 13 ampères.

Si le fusible devait nécessiter d'être remplacé, veuillez vous assurer que le fusible de remplacement ait une mention de référence de 13 ampères et qu'il soit approuvé par les normes ASTA ou BSI à BS11362.

Vérifier la présence du logo ASTA  ou du logo BSI  sur le corps du fusible.

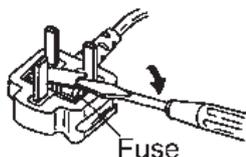
Si le couvercle à fusible est perdu, la prise ne doit pas être utilisée avant qu'un couvercle de remplacement ne soit obtenu.

Un fusible de remplacement peut être obtenu auprès de votre Revendeur Hammond local.

Si la prise moulée équipée est inadaptée à la prise de courant de votre habitation, alors le fusible doit être retiré de la prise et la prise découpée afin d'être éliminée sans risque.

Il y a un danger de choc électrique grave si la prise découpée est insérée dans n'importe quelle prise secteur de 13 ampères.

Pour remplacer le fusible, ouvrir le compartiment fusible avec un tournevis, remplacer le fusible et replacer le couvercle à fusible



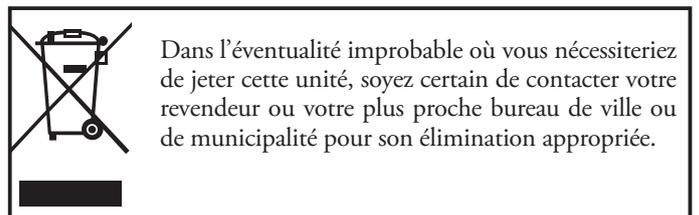
Note: Cet équipement a été testé et trouvé se conformer aux limites pour les appareils numériques de Classe B, en vertu de la section 15 des régulations de la FCC. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre une interférence néfaste dans une installation résidentielle.

Cet équipement génère, utilise et peut rayonner de l'énergie radiofréquence et, s'il n'est pas installé et utilisé en concordance avec les instructions, peut causer une interférence néfaste aux communications radio.

Cependant, il n'y a pas de garantie qu'une interférence ne survienne pas dans une installation particulière.

Si cet équipement causait une interférence néfaste à la réception radio ou télévision, ce qui peut être déterminé en éteignant et en allumant l'équipement, l'utilisateur est encouragé à essayer de corriger l'interférence par l'une ou plusieurs des mesures suivantes:

- ◆ Réorienter ou délocaliser l'antenne de réception.
- ◆ Augmenter la distance de séparation entre l'équipement et le récepteur.
- ◆ Connecter l'équipement à une prise de courant sur un circuit différent que celui auquel le récepteur est connecté.
- ◆ Consulter le revendeur ou un technicien radio/TV expérimenté pour de l'aide.



Dans l'éventualité improbable où vous nécessiteriez de jeter cette unité, soyez certain de contacter votre revendeur ou votre plus proche bureau de ville ou de municipalité pour son élimination appropriée.

◆ Alimentation Électrique

- ◆ Ne pas utiliser cette unité sur le même circuit d'alimentation électrique qu'aucun appareil qui générera du bruit de ligne (tel qu'un moteur électrique ou un système tamisant la lumière).
- ◆ L'adaptateur AC commencera à générer de la chaleur après de longues heures d'usage consécutif. Ceci est normal, et ne doit pas être une source d'inquiétude.
- ◆ Avant de connecter cette unité à d'autres appareils, mettre hors tension toutes les unités. Cela aidera à prévenir mauvais fonctionnements et/ou dommage aux hauts-parleurs ou autres appareils.

◆ Emplacement

- ◆ L'utilisation de cette unité à proximité d'amplificateurs de puissance (ou autre équipement contenant de gros transformateurs de puissance) peut induire du bourdonnement. Pour atténuer le problème, changez l'orientation de cette unité, ou éloignez-la de la source d'interférence.
- ◆ Cet appareil peut interférer avec la réception radio et télévision. Ne pas utiliser cet appareil dans les environs de tels récepteurs.
- ◆ Du bruit peut être produit si des appareils de communications sans fil, tels que téléphones cellulaires, sont opérés dans les environs de cette unité. Un tel bruit pourrait survenir en recevant ou en initiant un appel, ou en conversant. Si vous deviez expérimenter de tels problèmes, vous devriez déplacer ces appareils sans fil de façon à ce qu'ils soient à plus grande distance de cette unité, ou bien les éteindre.
- ◆ Ne pas exposer cette unité à la lumière directe du soleil, la placer près d'appareils rayonnant de la chaleur, la laisser à l'intérieur d'un véhicule fermé, ou autrement sujet à des extrêmes de température. Aussi, ne pas permettre à des appareils d'éclairage qui sont normalement utilisés alors que leur source lumineuse est très proche de l'unité (tel qu'une lampe de piano), ou à de puissants projecteurs de briller sur la même partie de l'unité pour des périodes de temps étendues. Une chaleur excessive peut déformer ou décolorer l'unité.
- ◆ Lorsqu'elle est déplacée d'un lieu à un autre où la température et/ou l'humidité sont très différentes, des gouttelettes d'eau (condensation) peuvent se former à l'intérieur de l'unité. Dommage ou mauvais fonctionnement peuvent en résulter si vous tentez d'utiliser l'unité dans ces conditions. Par conséquent, avant d'utiliser l'unité, vous devez lui permettre de reposer pendant plusieurs heures, jusqu'à ce que la condensation se soit complètement évaporée.
- ◆ Ne pas permettre à du caoutchouc, du vinyle, ou matières similaires de demeurer sur l'unité pour de longues périodes de temps. De tels objets peuvent décolorer ou autrement affecter préjudicialement la finition.
- ◆ Ne pas coller d'autocollants, de décalcomanies, ou ce genre de choses sur le SKX. Décoller de telles matières du SKX pourrait endommager la finition extérieure.

◆ Entretien

- ◆ Pour nettoyer l'unité, utiliser un tissu sec et doux; ou qui soit légèrement humidifié.
- ◆ Pour retirer de la saleté tenace des parties plastiques, utiliser

un tissu imprégné d'un détergent doux, et non-abrasif. Ensuite, soyez sûr d'essuyer l'unité soigneusement avec un tissu doux et sec. Essayez d'essuyer la surface entière en utilisant un égal montant de force, en déplaçant le tissu dans le sens du grain du bois. Frotter trop fort au même endroit peut endommager la finition.

- ◆ Ne jamais utiliser d'essence, de diluant, d'alcool ou de solvants d'aucune sorte, pour éviter la possibilité de décoloration et/ou de déformation.

◆ Précautions Additionnelles

- ◆ Veuillez être averti du fait que les contenus de la mémoire peuvent être irrémédiablement perdus à la suite d'un mauvais fonctionnement, ou d'une opération inappropriée de l'unité. Pour vous protéger contre le risque de perdre d'importantes données, nous recommandons que vous sauvegardiez périodiquement une copie de sauvegarde des données importantes que vous avez stockées dans la mémoire de l'unité, dans un autre appareil MIDI, sur un autre moyen de stockage (tel qu'une Clé USB ou un disque dur externe).
- ◆ Malheureusement, il pourrait s'avérer impossible de restaurer les contenus de données une fois qu'ils auraient été perdus. Hammond n'assume aucune responsabilité concernant de telles pertes de données.
- ◆ User d'un montant raisonnable de soin en utilisant les boutons, curseurs, ou autres contrôles de l'unité, et en utilisant ses prises et connecteurs. Un maniement brutal peut mener à de mauvais fonctionnements.
- ◆ Lorsque vous connectez / déconnectez tous les câbles, saisissez-vous du connecteur lui-même - ne tirez jamais sur le câble. Ceci évitera de causer des courts-circuits, ou du dommage aux éléments internes du câble.
- ◆ Pour éviter de déranger vos voisins, essayez de garder le volume de l'unité à des niveaux raisonnables. Vous pourriez préférer utiliser des écouteurs, pour ainsi ne pas devoir vous en préoccuper auprès de ceux qui vous entourent (spécialement quand il est tard la nuit).
- ◆ Lorsque vous avez besoin de transporter l'unité, emballez-la dans la boîte (en incluant le rembourrage) dans laquelle elle est arrivée, si possible. Sinon, vous devrez utiliser des matériaux d'emballage équivalents.

◆ Clause de Non-Responsabilité

Toutes les marques déposées et noms de marques mentionnés dans ce manuel sont la propriété de leur détenteurs respectifs et ne sont en aucune façon affiliés ou associés avec Hammond Suzuki. Les marques déposées sont seulement mentionnées à des fins d'explication.

A decorative graphic featuring a treble clef on the left, with a thick black line extending from its base to form a large, rounded oval frame. The word "INTRODUCTION" is centered within this oval in a bold, black, sans-serif font.

INTRODUCTION

Table Des Matières

INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ IMPORTANTES	2
IMPORTANT - VEUILLEZ LIRE.....	4

INTRODUCTION 5

CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES.....	9
NOMS ET FONCTIONS.....	10
PANNEAU SUPÉRIEUR.....	10
PANNEAU ARRIÈRE	13
CLAVIER	14
ACCESSOIRES.....	14

BRANCHEMENT 15

BRANCHEMENT ÉLÉMENTAIRE	16
CONNECTER LA CABINE LESLIE	17
CONNEXION ÉLÉMENTAIRE.....	17
EN UTILISANT LE TYPE 3 CANAUX (TEL QUE 2101/mk2).....	17
EN UTILISANT LE TYPE UN SEUL CANAL (TEL QUE 122XB, 3300/W).....	17
CONTRÔLE MIDI DE LA CABINE LESLIE	17
ÉTENDRE LE CLAVIER.....	18
PÉDALIER (13 OU 20 TOUCHES).....	18
PÉDALIER (25 TOUCHES).....	19

SE PRÉPARER À JOUER..... 21

METTRE EN MARCHÉ.....	22
COMMENT METTRE EN MARCHÉ.....	22
SAUVEGARDE	22
AUTO-EXTINCTION.....	22
RÉINITIALISER AUX RÉGLAGES D'USINE.....	22
JOUER AVEC LES PATCHES.....	23
"UTILISATEUR" ET "PRESET".....	23
COMMENT APPELER UN PATCH	23
Exemple: Sélectionner U041.....	23
CONSIGNER DES PATCHES FAVORIS (FAVORITES).....	24
Consigner des PATCHES aux FAVORIS.....	24
Ex. Consigner U041 au "3-2".....	24
Comment rappeler des FAVORIS.....	24
Ex. Appeler le "3-2".....	24
BANQUE et NUMÉRO.....	24
Colonne: CONSIGNER DES FAVORIS COMME BOUTONS PRESET	25
UTILISATION DES CONTRÔLEURS AU PIED	26
PÉDALE D'EXPRESSION.....	26
INTERRUPTEUR AU PIED.....	26
PÉDALE FORTE	26
ESSAYEZ DE CRÉER VOTRE PROPRE SON.....	27
SÉLECTIONNER [MANUAL]	27
Colonne: INITIALISER LES RÉGLAGES INTERNES [MANUAL]	27
ALLUMEZ LA SECTION ORGUE.....	28
SORTEZ LES TIRETTES.....	28
AJOUTER LA PERCUSSION À RÉPONSE DE TOUCHER	28
AJOUTER DES EFFETS À LA SECTION ORGUE	29
VIBRATO & CHORUS.....	29
LESLIE.....	29
OVERDRIVE	29

MULTI-EFFETS	29
ALLOUER LES VOIX EXTRA	30
SÉLECTIONNER UN INSTRUMENT	30
AJUSTER LA BALANCE DE VOLUME	30
Colonne: Pour sélectionner un autre groupe (par ex."Wind").....	30
AJOUTER DES EFFETS À LA SECTION VOIX EXTRA	31
MULTI-EFFETS	31
AJOUTER DE LA RÉVERBE AUX DEUX SECTIONS	31
RÉVERBE.....	31
QU'EST-CE QU'UNE "PARTIE"?	32
BASSE MANUELLE.....	32
INFÉRIEUR AU PÉDALIER.....	33
SOUTIEN DE PÉDALIER.....	33
ENREGISTRER LE PATCH DANS LA MÉMOIRE.....	34
Exemple: ENREGISTRER SUR U032	34

MISE EN PLACE..... 35

STRUCTURE DU MOTEUR SONORE	36
SECTION ORGUE.....	37
SECTION VOIX EXTRA	37
ÉGALISATEUR MAÎTRE.....	37
SECTION ORGUE	38
TYPE D'ORGUE	38
ROUES PHONIQUES (BType1, BType2, Mellow).....	38
TRANSISTOR (Vx, Farf)	38
TUYAU.....	38
Colonne: SÉLECTIONNER LES TYPES D'ORGUE	39
Exemple: Commuter le Type d'Orgue à "Pipe"	39
HARMONIC DRAWBARS™	40
TIRETTES (SUR ROUE PHONIQUE: BType1, BType2, Mellow)	40
TIRETTES POUR LES PARTIES SUPÉRIEURE ET INFÉRIEURE.....	41
TIRETTES À UTILISER SUR LE PÉDALIER.....	41
PROFILS DE REGISTRATION DE TIRETTE	42
REGISTRATIONS DE TIRETTE MODERNES	43
TIRETTES (Vx).....	44
TIRETTES (Farf).....	45
TIRETTES (TUYAU).....	46
OPÉRATION DE LA SECTION ORGUE.....	47
ON / OFF ET CONTRÔLE DU VOLUME.....	47
FAIRE CORRESPONDRE LA REGISTRATION AUX TIRETTES.....	47
PERCUSSION.....	48
ANNULATION DE LA TIRETTE DE 1'	48
VIBRATO & CHORUS.....	49
POUR SÉLECTIONNER LE MODE VIBRATO & CHORUS	49
OVERDRIVE.....	50
LESLIE.....	51
MULTI-EFFETS, RÉVERBE.....	52
SOUTIEN DE PÉDALIER, COUPLEUR	53
CHANGEMENT D'OCTAVE	54
TRANSPOSITION.....	55
SECTION VOIX EXTRA.....	56
ALLOUER	56
SONS INTÉGRÉS ET LIBRAIRIE	56
MULTI-EFFETS, RÉVERBE.....	57
PATCH.....	58
"USER" et "PRESET".....	58
NOMMER LE PATCH	59

ENREGISTRER AU PATCH.....	60
Exemple: ENREGISTRER AU "U032".....	60
PANNEAU DE CONTRÔLE.....	61
UTILISER LE PANNEAU DE CONTRÔLE	62
MODE PLAY	63
COMMENT LIRE L’AFFICHAGE	63
OPÉRATION DE BOUTON DANS CE MODE	63
MODE MENU	64
COMMENT LIRE L’AFFICHAGE	64
OPÉRATION DE BOUTON DANS CE MODE	64
MENU ET SES CONTENUS.....	65
MODE DE FONCTION	66
COMMENT LIRE L’AFFICHAGE	66
OPÉRATION DE BOUTON DANS CE MODE	66
EXEMPLE D’OPÉRATION DE PARAMÈTRE.....	67
RACCOURCI VERS LE MODE DE FONCTION.....	69
EXEMPLE D’OPÉRATION.....	69
CONSIGNER LES PAGES FRÉQUEMMENT UTILISÉES.....	69
EXEMPLE D’OPÉRATION.....	69
VERROUILLER L’AFFICHAGE.....	70
RÉGLER LES PARAMÈTRES	71
DRAWBAR.....	72
◆ RÉGLAGE POUR TIRETTES DE MANUEL (INFÉRIEUR & SUPÉRIEUR).....	72
◆ RÉGLER LA PARTIE PÉDALIER.....	73
PATCH.....	74
◆ NOM DE PATCH.....	74
◆ CHARGEMENT DE PATCH	74
◆ FAVORIS.....	74
EXVOICE (Voix Extra)	75
CONTROL.....	76
◆ INTERRUPTEUR AU PIED.....	76
◆ EXPRESSION.....	77
◆ GLISSANDO.....	78
◆ PÉDALE FORTE.....	78
◆ ASSIGNER.....	78
◆ AFFICHAGE.....	79
◆ CLAVIER.....	79
◆ PARTIE.....	79
PERCUSS (Percussion)	80
VIB&CHO (Vibrato & Chorus)	81
LESLIE.....	82
◆ NUMÉRO DE CABINE	82
◆ PARAMÈTRES DE LESLIE	82
◆ CABINE LESLIE EXTERNE.....	84
ENREGISTRER LA CABINE	84
CUST. TW (Roues Phoniques Personnalisées)	85
Enregistrer les Roues Phoniques virtuelles PERSONNALISÉES.....	87
PIPE.....	88
OD / EFF (Overdrive / Effets).....	90
◆ EFFETS DE LA SECTION ORGUE.....	90
OVERDRIVE	90
MULTI-EFFETS.....	91
◆ EFFETS POUR LA SECTION VOIX EXTRA.....	97
OVERDRIVE	97

MULTI-EFFETS	97
EQUALIZ (Égaliseur).....	98
◆ SECTION ORGUE	98
◆ SECTION ORGUE, SECTION VOIX EXTRA, MAÎTRE,	98
REVERB	99
TUNE (Accord).....	100
◆ ACCORD PRINCIPAL	100
DEFAULT.....	101
SYSTEM.....	102
MIDI	103
À PROPOS DU MIDI.....	104
QU’EST-CE QUE LE "MIDI"?	104
PRISES MIDI SUR LE SKX	104
CE QUE LE MIDI PEUT DE FAIRE SUR LE SKX	104
QU’EST-CE QU’UN "MIDI TEMPLATE"?	104
CANAL MIDI	105
PRINCIPAL MESSAGE MIDI	105
MESSAGE DE CANAL	105
MESSAGE SYSTÈME.....	105
STRUCTURE DU MIDI.....	106
◆ CANAUX DE CLAVIER.....	107
◆ CANAUX DE ZONES EXTERNES	107
◆ EXTENSION DE CLAVIERS.....	107
UTILISER UN SÉQUENCEUR EXTERNE.....	108
◆ Enregistrer une performance sur un séquenceur externe	108
◆ Lecture du séquenceur.....	108
UTILISER UN MODULE DE SON MIDI.....	109
ZONES.....	110
◆ QU’EST-CE QUI EST AFFICHÉ EN HAUT À GAUCHE?	110
◆ ZONE INTERNE.....	110
◆ ZONE EXTERNE	110
FONCTION PANIQUE ET RECHARGE DE PARAMÈTRE	111
MIDI	112
◆ MODÈLE MIDI TEMPLATE	112
◆ MAÎTRE	112
◆ CANAUX DE CLAVIERS	113
SAUVER LA CONFIGURATION...115	
SAUVEGARDER VOTRE CONFIGURATION	116
CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE AVEC LA CLÉ USB	116
À PROPOS DE CLÉ USB.....	116
CLÉ USB UTILISABLE	116
CONNECTEURS USB FLASH DRIVE	116
STRUCTURE DE DOSSIER	116
INITIALISATION DE LA CLÉ USB.....	117
TRAVAILLER AVEC DES CONFIGURATIONS.....	118
COMMENT LIRE L’AFFICHAGE	118
SAUVEGARDER LA CONFIGURATION	118
CHANGER LE NOM DE LA CONFIGURATION.....	119
CHARGER LA CONFIGURATION	120
EFFACER LA CONFIGURATION	120
TRAVAILLER AVEC DES PATCHES	121
COMMENT LIRE L’AFFICHAGE	121
SAUVEGARDER LE PATCH	121
CHARGER UN PATCH.....	122
EFFACER LE PATCH.....	122

TRAVAILLER AVEC DES ROUES PHONIQUES PERSONNALISÉES...	123
COMMENT LIRE L’AFFICHAGE	123
SAUVEGARDER LE FICHER DE ROUES PHONIQUES PERSONNALISÉES...	123
CHARGER UN FICHER DE ROUES PHONIQUES PERSONNALISÉES...	124
EFFACER UN FICHER DE ROUES PHONIQUES PERSONNALISÉES ...	124
LECTEUR DE MUSIQUE	125
AVANT DE LANCER LA LECTURE.....	126
TYPE DE FICHER ET DOSSIER DE PLACEMENT	126
COMMENT LIRE L’AFFICHAGE	126
TRAVAILLER AVEC LE LECTEUR DE MUSIQUE	127
MODES DU LECTEUR DE MUSIQUE	128
LIBRAIRIE DE VOIX	129
QU’EST-CE QUE LA LIBRAIRIE DE VOIX?	130
TYPES DE FICHER ET DOSSIER DE PLACEMENT.....	130
LIBRAIRIE DE VOIX ET CONFIGURATIONS	130
TRAVAILLER AVEC LA LIBRAIRIE DE VOIX.....	131
CHARGER LA LIBRAIRIE DE VOIX.....	131
EFFACER UNE LIBRAIRIE DE VOIX.....	132
LIQUIDER TOUTES LES LIBRAIRIES DE VOIX	132
Dépannage.....	133
DÉPANNAGE	134
APPENDICE.....	135
LISTE D’INSTRUMENTS DE VOIX EXTRA	136
LISTE DE PATCHES PRESET	138
MODÈLES MIDI TEMPLATE.....	139
MIDI TEMPLATES	139
INFORMATION MIDI	140
Implémentation MIDI.....	140
Message de Voix de Canal	140
Message de Mode de Canal	140
Données de Tirette Liste 1	141
Numéro de Contrôle	141
Données de Tirette Liste 2	141
Message Système Exclusif	142
Message Exclusif de Réglage de Mode	142
Switch NRPN	142
Set de Data (Rx. uniquement).....	142
Requête d’Identité (Rx. uniquement).....	142
Réplique d’Identité (Tx. uniquement).....	142
Paramètres Globaux	143
Paramètres de Patch.....	144
Paramètres de Leslie.....	148
Paramètres Système	148
Paramètres de Roues Phoniques	148
Paramètres de Tuyau	148
LISTE DES ROUES PHONIQUES PERSONNALISÉES	149
CHARTE D’IMPLÉMENTATION MIDI	150
CANAUX MIDI ET MESSAGES.....	151
SPÉCIFICATIONS.....	152
SERVICE	155

CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

◆ AUTHENTIQUE ORGUE À TIRETTE HAMMOND

Le SKX est d'abord et avant tout un véritable Orgue Hammond avec des "Roues Phoniques Virtuelles" pour fournir le son Hammond classique. Sont aussi disponibles les sonorités d'orgues "combo" vintages, et une variété de jeux d'orgue à tuyaux pour fournir des voix d'orgue religieux et classique.

◆ SECTION VOIX EXTRA

La section VOIX EXTRA fournit des Pianos Acoustiques et Électriques de haute qualité, aussi bien que des voix d'autres Claviers et des voix Orchestrales. Des Bibliothèques de Voix Additionnelles peuvent être téléchargées et installées en utilisant une clé USB.

L'Orgue et les Voix Extra peuvent être utilisés ensemble, et leurs sorties peuvent être accessibles individuellement, en utilisant la Cabine Leslie pour la section Orgue, et la(les) prise(s) LINE OUT pour la section Voix Extra.

◆ LESLIE/VIBRATO NUMÉRIQUE

Une Leslie numérique et programmable est disponible pour les voix de Tirette, aussi bien que le traditionnel "Vibrato/Chorus" tel qu'utilisé sur le légendaire B-3/C-3. Le Vibrato/Chorus peut être sélectionné pour les parties Supérieure et Inférieure, indépendamment.

◆ UNE LARGE VARIÉTÉ D'EFFETS

Des Multi-effets numériques sont disponibles pour les sections Orgue et Voix Extra indépendamment. Un Égaliseur Maître vous permet de tailler la réponse tonale totale du SKX.

◆ LECTEUR DE MUSIQUE

Le SKX est équipé pour lire les fichiers audio de type MP3/WAV. Cela le rend très pratique pour l'accompagnement de performances solo ou l'entraînement.

◆ CLAVIER-MAÎTRE MIDI

Des Zones Externes sont disponibles pour permettre au SKX d'être utilisé comme clavier-maître.

◆ PATCHES ET FAVORIS

En addition des 100 Patches définis par l'utilisateur disponibles, 10x10 "Favoris" de rappel rapide de Patches sont disponibles pour la facilité sur scène.

◆ PORT USB INTÉGRÉ

Ce port USB vous permet d'utiliser une Clé USB pour sauvegarder des Patches, des Configurations, etc., ainsi que pour utiliser le Lecteur de Musique intégré, installer des Bibliothèques de Voix et mettre à jour le logiciel système de l'instrument.

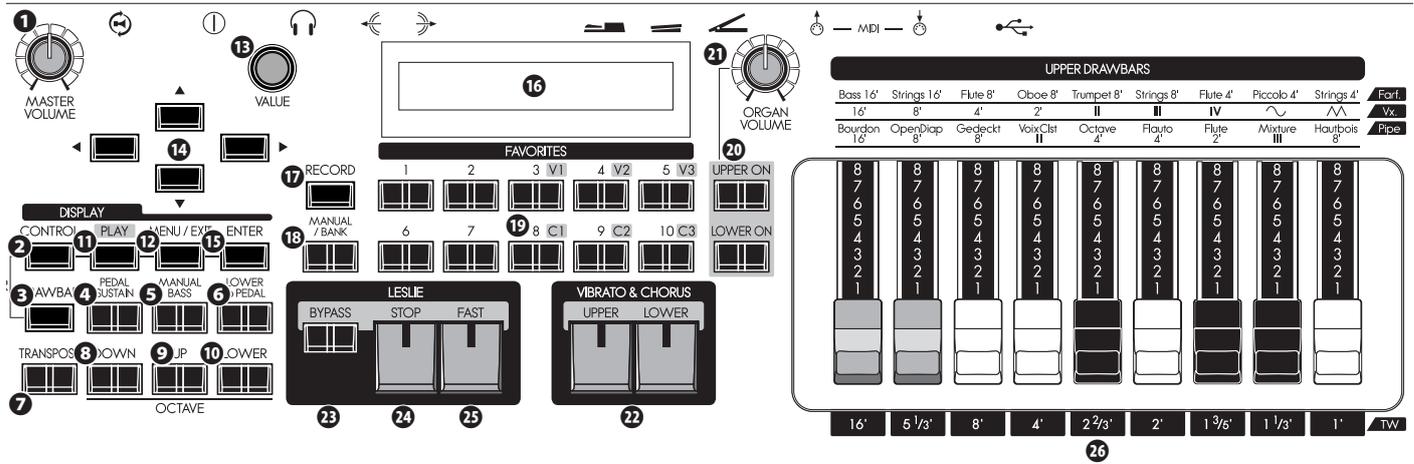
◆ PRISE LESLIE

Une prise Leslie à 11 broches est fournie qui vous permet d'utiliser le SKX avec une Cabine Leslie ayant une interface 11 broches.

◆ PETIT ET POIDS LÉGER

Le SKX est petit et poids léger, rendant son transport et son installation aisés.

PANNEAU SUPÉRIEUR



◆ EN HAUT À GAUCHE

❶ Potentiomètre MASTER VOLUME

Vous permet de contrôler le volume de l'instrument entier. (P. 22)

❷ Bouton CONTROL

Vous permet d'accéder à un élément depuis le mode de Fonction CONTROL (P. 76)

❸ Bouton DRAWBAR

Vous permet d'accéder au mode de Fonction de Tirette DRAWBAR pour régler le Type d'Orgue etc. (P. 39)

◆ CONTRÔLE DE CLAVIER

❹ Bouton PEDAL SUSTAIN

Vous permet d'ajouter aux sonorités du Pédalier PEDAL un déclin régulier similaire à une basse à cordes. (P. 33)

❺ Bouton MANUAL BASS

Vous permet de jouer les sonorités du Pédalier PEDAL depuis le clavier Inférieure LOWER. (P. 32)

❻ Bouton LOWER to PEDAL

Vous permet de jouer les sonorités de la partie Inférieure LOWER depuis un Pédalier MIDI connecté. (P. 33)

❼ Bouton TRANSPOSE

Vous permet de modifier la clef musicale de l'instrument entier. (P. 55)

❽ Bouton OCTAVE DOWN

❾ Bouton OCTAVE UP

Ces deux boutons vous permettent de déplacer la hauteur de ton de la partie Supérieure UPPER vers le Haut "UP" ou vers le Bas "DOWN" d'une octave. (P. 54)

❿ Bouton OCTAVE LOWER

Vous permet de déplacer la hauteur de ton de la partie Inférieure LOWER vers le Haut "UP" ou vers le Bas "DOWN" par octaves

quand il est utilisé en conjonction avec les boutons OCTAVE DOWN/UP. (P. 54)

◆ PANNEAU DE CONTRÔLE

❶ Bouton PLAY

Vous permet de revenir au mode Play, ou mode principal. (P. 63)

❷ Bouton MENU/EXIT

Vous permet d'accéder au mode Menu dans l'affichage et de revenir au mode Menu depuis d'autres modes de Fonction. (P. 64)

❸ Encodeur VALUE

Vous permet d'incrémenter/décémenter les numéros de Patch pendant que vous jouez, ou des valeurs d'ajustement durant l'édition.

❹ Boutons de DIRECTION

Vous permettent de déplacer le curseur dans l'affichage ou de localiser d'autres pages.

❺ Bouton ENTER

Vous permet de confirmer l'entrée ou la procédure en cours lors de l'édition de sons ou d'éléments.

❻ AFFICHAGE

◆ FAVORIS

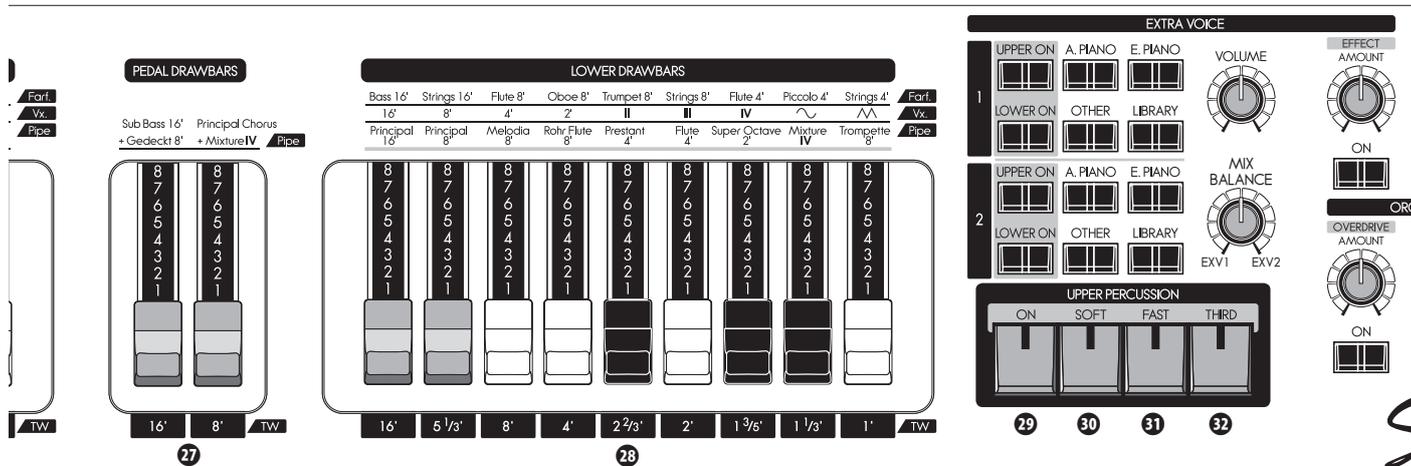
❶ Bouton RECORD

Vous permet d'enregistrer des éléments définissables par l'utilisateur tels que Patches, Favoris, etc. (P. 34)

❷ Bouton MANUAL/BANK

Vous permet de passer outre le réglage de Patch en cours en faveur des réglages courants du Panneau supérieur. (P. 27)

Aussi, vous permet de sélectionner des Banques de Favoris en pressant ce bouton avec l'un des boutons numérotés FAVORITE. (P. 24)



19 Boutons NUMBER

Vous permettent de rappeler rapidement des Patches que vous utilisez fréquemment. (P. 24)

◆ SECTION ORGUE

20 Boutons UPPER ON, LOWER ON

Vous permettent de “faire sonner” ou de “rendre muet” chaque partie de la section Orgue.

21 Potentiomètre ORGAN VOLUME

Vous permet de contrôler le volume de la section Orgue entière. (P. 47)

◆ VIBRATO & CHORUS

22 Boutons UPPER, LOWER

Vous permettent de sélectionner quelle partie reçoit l'Effet Vibrato & Chorus. (P. 49)

◆ LESLIE

23 Bouton BYPASS

Vous permet de diriger les sons produits par la section Orgue depuis le canal Rotatif vers le canal Stationnaire. (P. 51)

24 Bouton STOP

Vous permet d'arrêter les Rotors de Leslie de tourner quand le bouton [FAST] est “ÉTEINT”. (P. 51)

25 Bouton FAST

Bascule les modes de Rotors sur Rapide FAST ou non. Lorsque la LED est ALLUMÉE, c'est sur Rapide FAST. (P. 51)

◆ Tirettes DRAWBARS

Celles-ci servent à ajuster les harmoniques élémentaires de la section Orgue. La fonction de chaque tirette est différente selon le type d'Orgue (Roue Phonique/Transistor/Tuyau). (P. 40)

26 Tirettes UPPER

Vous permettent d'ajuster la partie Supérieure UPPER.

27 Tirettes PEDAL

Vous permettent d'ajuster la partie Pédalier PEDAL.

28 Tirettes LOWER

Vous permettent d'ajuster la partie Inférieure LOWER.

◆ PERCUSSION

29 Bouton ON

Vous permet d'ajouter l'effet Percussion à la partie Supérieure UPPER. (P. 48)

30 Bouton SOFT

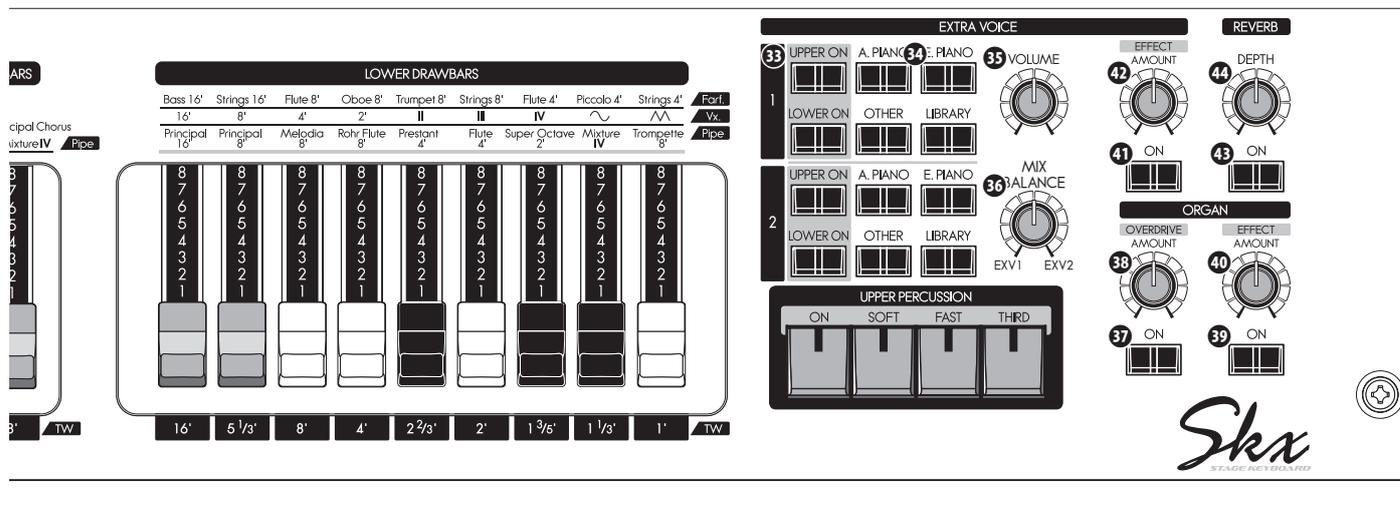
Vous permet de sélectionner le volume de Percussion “NORMAL” ou Doux “SOFT”. (P. 48)

31 Bouton FAST

Vous permet de sélectionner le temps de déclin de Percussion Lent “SLOW” ou Rapide “FAST”. (P. 48)

32 Bouton THIRD (Tierce)

Vous permet de sélectionner l'harmonique de Percussion “SECOND” (4') ou Tierce “THIRD” (2 2/3'). (P. 48)



◆ VOIX EXTRA

33 Boutons ALLOCATE UPPER, LOWER

Vous permettent d'assigner les sections de Voix Extra à l'une ou l'autre des parties Supérieure UPPER et Inférieure LOWER. (P. 56)

34 Boutons VOICE GROUP

Vous permettent de sélectionner le Groupe de Voix des sections de Voix Extra. (P. 30)

35 Potentiomètre VOLUME

Vous permet d'ajuster le volume entier des sections de Voix Extra. (P. 30)

36 Potentiomètre BALANCE

Vous permet d'ajuster la balance entre les sections de Voix Extra 1 et 2. (P. 30)

◆ EFFETS POUR LA SECTION ORGUE

37 Bouton DRAWBARS OVERDRIVE ON

Vous permet d'allumer l'effet Overdrive d'Orgue sur "ON" ou de l'ÉTEINDRE. (P. 50)

38 Potentiomètre DRAWBARS OVERDRIVE AMOUNT

Vous permet d'ajuster le montant de l'effet Overdrive d'Orgue. (P. 50)

39 Bouton DRAWBARS EFFECT ON

Vous permet d'allumer le Multi-Effets d'Orgue sélectionné sur "ON" ou de l'ÉTEINDRE. (P. 52)

40 Potentiomètre DRAWBARS EFFECT AMOUNT

Vous permet d'ajuster le montant du Multi-Effets d'Orgue. (P. 52)

◆ EFFETS POUR LA SECTION VOIX EXTRA

41 Bouton EXTRA VOICE EFFECT ON

Vous permet d'allumer le Multi-Effets de Voix Extra sélectionné sur "ON" ou de l'ÉTEINDRE. (P. 57)

42 Potentiomètre EXTRA VOICE EFFECT AMOUNT

Vous permet d'ajuster le montant du Multi-Effets de Voix Extra sélectionné. (P. 57)

◆ EFFETS POUR TOUTES LES PARTIES

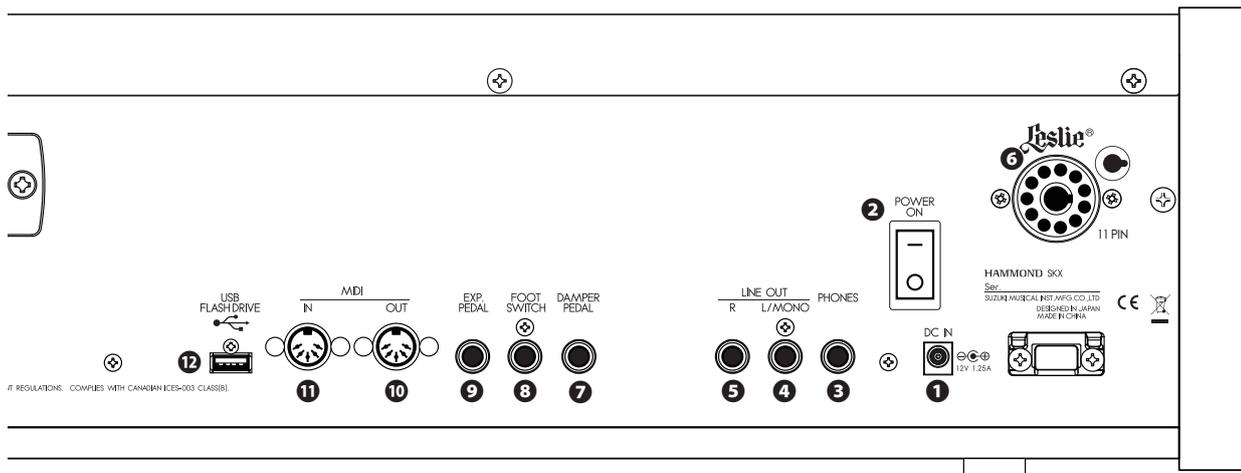
43 Bouton REVERB ON

Vous permet d'allumer l'effet Réverbe sur "ON" ou de l'ÉTEINDRE. (P. 52)

44 Potentiomètre REVERB DEPTH

Vous permet d'ajuster la profondeur de la Réverbe. (P. 52)

PANNEAU ARRIÈRE



◆ ALIMENTATION ÉLECTRIQUE

❶ Prise DC IN

Connecter l'adaptateur AC AD3-1250-2P à cette prise.

Utiliser d'une façon à soulager la traction sur la prise pour éviter de déconnecter accidentellement l'alimentation électrique durant la performance. (P. 16)

❷ Interrupteur POWER

Il met le SKX en marche sur "ON" ou en ARRÊTE la marche. (P. 22)

◆ TERMINAUX DE SORTIE AUDIO

❸ Prise PHONES

Connecter une paire d'écouteurs stéréo à cette prise.

NOTE: Connecter des Écouteurs NE coupe PAS les sorties audio LINE OUT ou LESLIE.

❹ Prise LINE OUT L/MONO

❺ Prise LINE OUT R

Utiliser ces prises pour connecter un équipement audio externe.

Si le mixeur connecté ou l'enceinte de monitoring est stéréophonique, connecter aux deux L et R. Si monophonique, connecter uniquement à la prise L/MONO (P. 16) et régler le Mode Audio sur "MONO" (P. 102).

❻ Leslie® Prise LESLIE 11 PIN

Connecter ici une Cabine Leslie équipée d'une interface 11 broches.

Quand la connexion d'une Cabine Leslie physique est détectée, le Simulateur de Leslie numérique à bord est désactivé sur la prise PHONES et sur les prises LINE OUT. (P. 17)

◆ TERMINAUX DE CONTRÔLEURS

❼ Prise DAMPER PEDAL

Connecter ici une Pédale Forte optionnelle (VFP1 en option etc.)

Si vous pressez sur la Pédale Forte connectée tout en maintenant des touches enfoncées, le son est soutenu même après que vous relâchez la ou les touche(s), similairement à la pédale forte sur un piano acoustique. (P. 78)

NOTE: Utiliser UNIQUEMENT une Pédale Forte équipée d'une prise de connexion monophonique. NE PAS utiliser une pédale ayant une prise Stéréo ou "Compatible TRS", car elle ne fonctionnera pas.

❸ — Prise FOOT SWITCH

Connecter ici l'Interrupteur au Pied.

Veillez voir (P. 76) pour l'information concernant les différentes fonctions disponibles pour l'Interrupteur au Pied.

Les Interrupteurs au Pied / Pédales Fortes suivants peuvent être utilisés avec le SKX:

HAMMOND VFP1, FS-9H

BOSS FS-5U

YAMAHA FC4A, FC5

❹ — Prise EXP. PEDAL

Connecter ici une Pédale d'Expression optionnelle.

Ceci vous permet de contrôler le volume tout en jouant. (P. 77)

Les Pédales d'Expression/de Volume suivantes peuvent être utilisées avec le SKX:

HAMMOND EXP-50J, EXP-20, V-20H, V-20R; NORMAL

KORG XVP-10, XVP-20; INVERSÉ

Roland EV-5; NORMAL

YAMAHA FC7; INVERSÉ

◆ TERMINAUX MIDI

❺ — Prise MIDI OUT

Les données MIDI sont transmises depuis cette prise. (P. 104)

❻ — Prise MIDI IN

Les données MIDI sont reçues via cette prise.

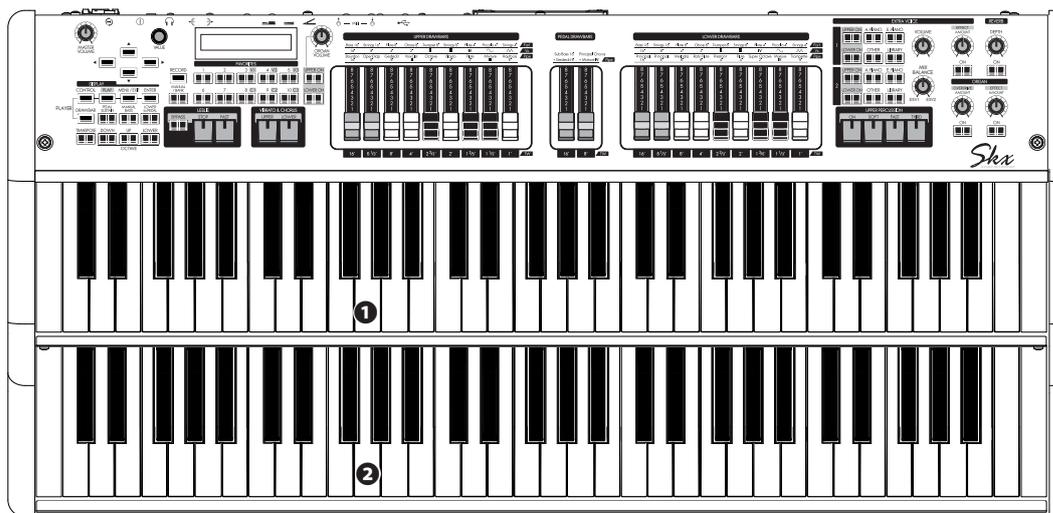
NOTE: Le SKX est programmé d'usine pour recevoir les données MIDI entrantes depuis un Pédalier MIDI connecté, quel que soit le réglage courant de canal MIDI. (P. 104)

◆ TERMINAL USB

❿ — Port USB FLASH DRIVE

Utiliser ce port pour connecter une Clé USB. (P. 116)

CLAVIER



1 Clavier Supérieur UPPER

61 touches à front carré (Style cascade ou “waterfall”), sensible à la vélocité.

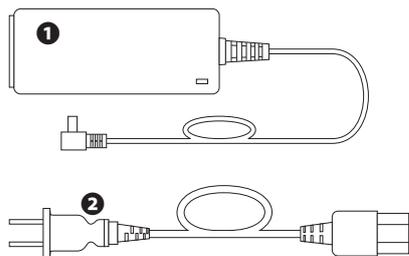
Ceci pour jouer la partie Supérieure UPPER.

2 Clavier Inférieur LOWER

61 touches à front carré (Style cascade ou “waterfall”), sensible à la vélocité.

Cela pour jouer la partie Inférieure LOWER.

ACCESSOIRES



1 Adaptateur AC

Fournit l'alimentation électrique au SKX.

NOTE: Utiliser uniquement un adaptateur AC AD3-1250-2P approuvé par Hammond, NE PAS y substituer un autre adaptateur AC même lui ressemblant visuellement.

2 Cordon Électrique AC

Brancher une extrémité dans l'adaptateur AC et l'autre extrémité dans la prise de courant murale.



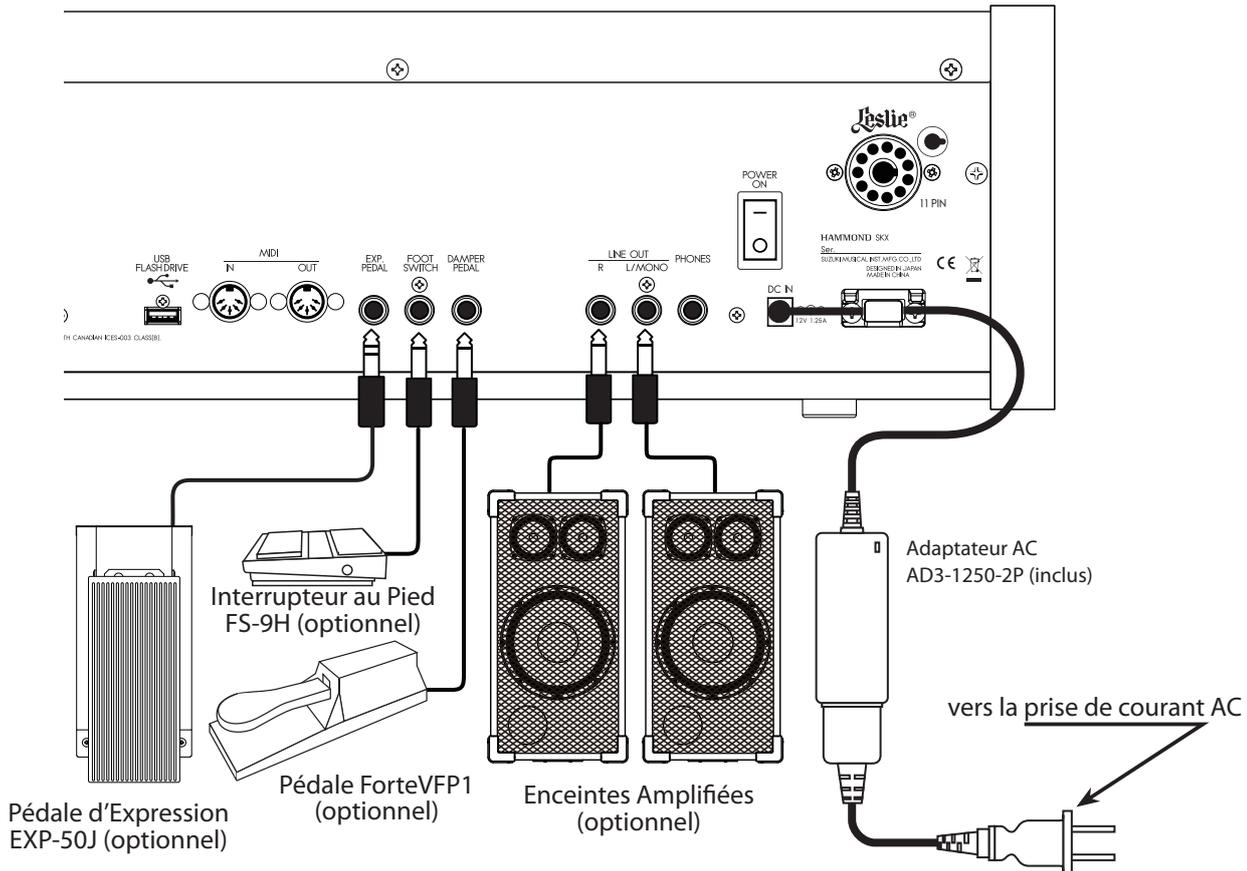
BRANCHEMENT

BRANCHEMENT ÉLÉMENTAIRE

Connecter les câbles audio et les accessoires comme montré ci-dessous.

Le SKX n'est pas autonome - un amplificateur externe/système d'enceinte est nécessaire pour entendre le son. Cependant, si vous connectez une paire d'écouteurs stéréophoniques à la prise PHONES, vous pouvez entendre le son à travers les écouteurs même si un amplificateur externe n'est pas connecté.

NOTE: Assurez-vous que l'instrument et l'amplificateur soient tous deux "ÉTEINTS" avant de connecter amplificateurs ou écouteurs.



Les paramètres de Pédale d'Expression et d'Interrupteur au Pied doivent être réglés correctement. Pour les détails voir [CONTROL]. (P. 76)

Réglez le Mode Audio sur connexion stéréo ou bien mono. (P. 102)

⚠ ATTENTION

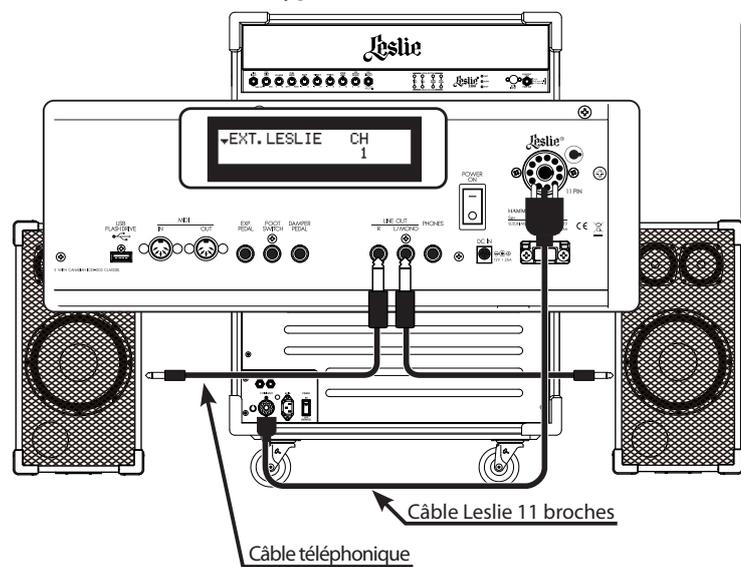
Ne pas placer cette unité dans la lumière directe du soleil, à proximité de sources de chaleur, ou dans un lieu chaud.

CONNECTER LA CABINE LESLIE

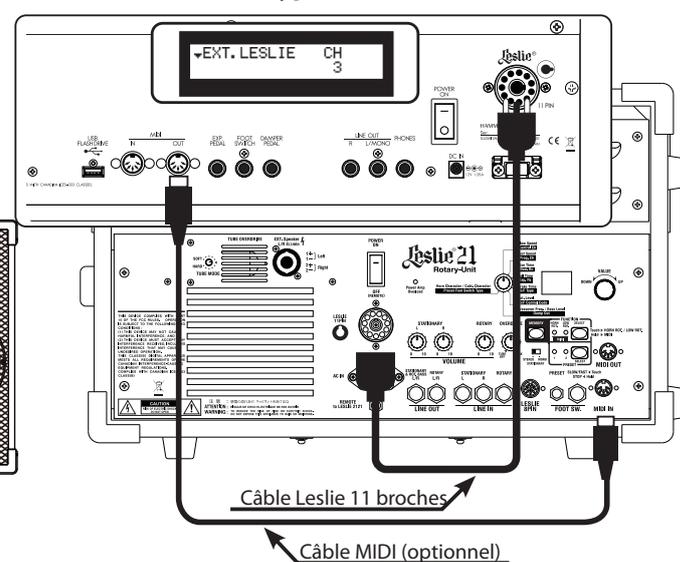
Une cabine Leslie de type 11 broches peut être directement connectée au SKX.

NOTE: Éteindre sur OFF avant de connecter la cabine Leslie.

En connectant avec le type un seul canal



En connectant avec le type 3 canaux



CONNEXION ÉLÉMENTAIRE EN UTILISANT LE TYPE 3 CANAUX (TEL QUE 2101/mk2)

1. Connecter la Cabine Leslie et la prise Leslie 11-PIN sur le SKX avec le câble exclusif Leslie 11 broches (optionnel LC-11-7M, non inclus).
2. Mettre en marche, et réglez le paramètre EXT. LESLIE CH sur "3". (P. 84)
3. Faire le réglage de l'orgue à Roue Phonique.
4. Commuter sur "ALLUMÉ" le bouton [BYPASS], régler le [STATIONARY VOLUME] de la Cabine Leslie au volume désiré.
5. Répéter "ALLUMER/ÉTEINDRE" le bouton [BYPASS] tout en jouant le clavier, régler le [ROTARY VOLUME] de la Cabine Leslie au même volume que vous pouvez entendre.

EN UTILISANT LE TYPE UN SEUL CANAL (TEL QUE 122XB, 3300/W)

1. Connecter la Cabine Leslie et la prise Leslie 11-PIN sur le SKX avec le câble exclusif Leslie 11 broches (optionnel LC-11-7M, non inclus).
2. Connecter l'équipement audio tel que des enceintes amplifiées et la Sorties Ligne du SKX avec un câble audio.
3. Mettre en marche, et réglez le paramètre EXT. LESLIE CH sur "1". (P. 84)
4. Faire le réglage de l'orgue à Roue Phonique.
5. Commuter sur "ALLUMÉ" le bouton [BYPASS], régler l'équipement audio au volume désiré.
6. Répéter "ALLUMER/ÉTEINDRE" le bouton [BYPASS] tout en jouant sur le clavier, régler le [VOLUME] de la Cabine Leslie au même volume que vous pouvez entendre.

CONTRÔLE MIDI DE LA CABINE LESLIE

Pour contrôler les paramètres de la Cabine Leslie 2101/mk2 (ajustement fin de la vitesse de Rotor ou du temps de montée, etc.):

1. Connecter le MIDI OUT du SKX avec le MIDI IN de la Cabine Leslie avec un câble MIDI.
2. Régler le canal de Clavier - TX UPPER et le canal MIDI de la Leslie à le même canal. (P. 113)

Lorsque le SKX détecte qu'une Cabine Leslie est connectée, les paramètres de Leslie envoyés par MIDI depuis le SKX sont commutés des originaux du SKX vers ceux pour la Cabine Leslie.

tips CABINES LESLIE À CONNECTER

Le SKX est conçu pour connecter avec une cabine Leslie à 3 canaux telle que la 2101/mk2. Cependant, il est aussi possible de connecter une Leslie de type 1 canal telle que les 122XB, 3300/W en envoyant les canaux stationnaires vers les prises LINE OUT indépendamment. (P. 84)

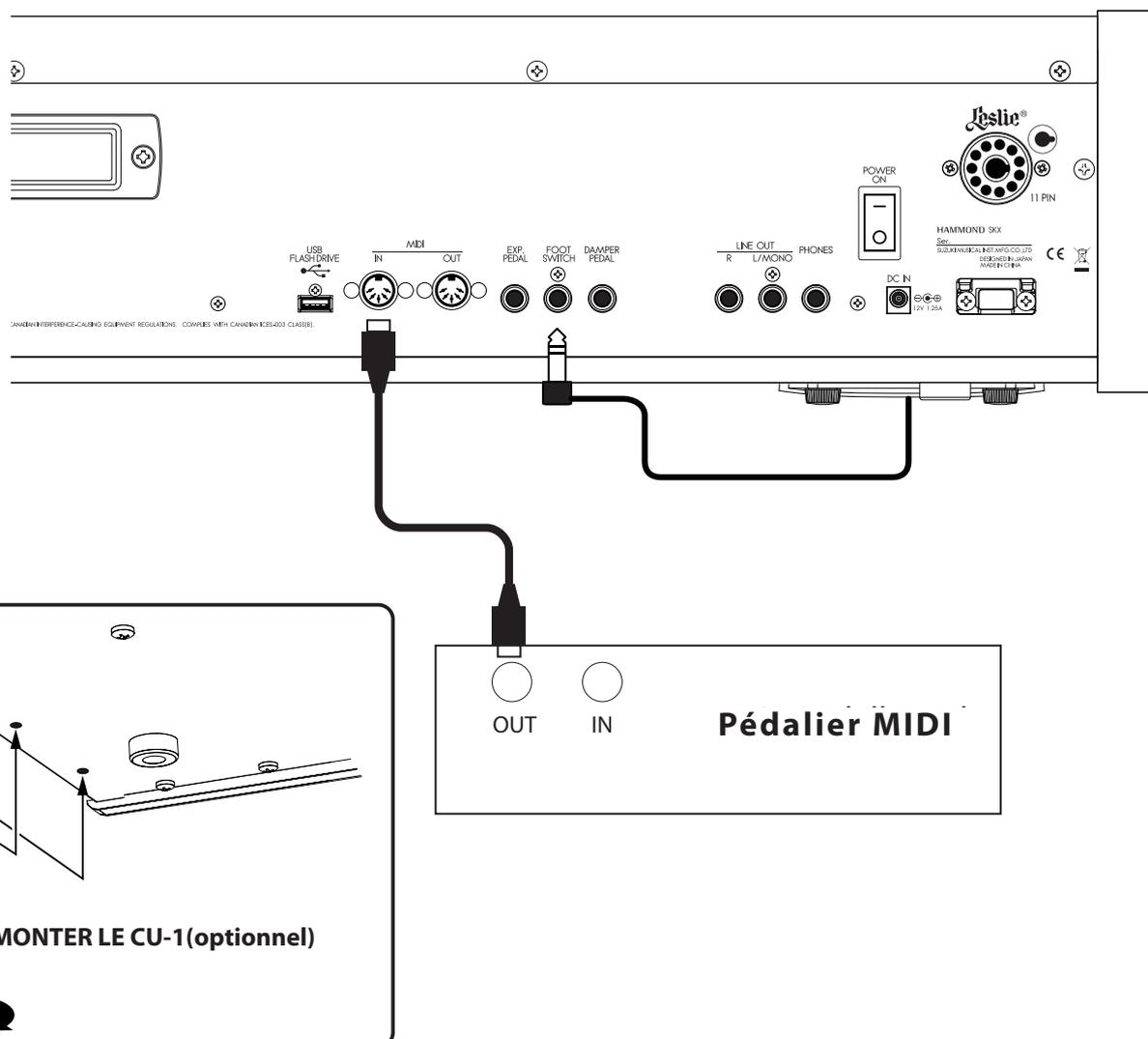
tips CANAL DE LESLIE

Les cabines Leslie de type 3 canaux sont équipées d'un système de hauts-parleurs stéréo, indépendant du Rotor, pour fournir un son stéréo pour les Voix Extra et sons d'orgue directs.

Une cabine Leslie traditionnelle à un seul canal, telle qu'une #122 ou une #147 n'a pas de système de haut-parleur stationnaire, nécessitant donc un amplificateur/enceinte séparé pour les Voix Extra ou sons d'orgue directs.

Le SKX peut être augmenté à double claviers en connectant un Pédalier MIDI externe.

PÉDALIER (13 OU 20 TOUCHES)



1. Connecter le MIDI OUT du pédalier MIDI au MIDI IN du SKX avec un câble MIDI.
2. Quand vous utilisez le Switch Leslie CU-1, connectez le CU-1 à la prise FOOT SWITCH.

NOTE: Cette illustration montre uniquement l'extension du Pédalier. Voir P.16 pour le branchement élémentaire de la source d'alimentation électrique, de l'audio, etc.

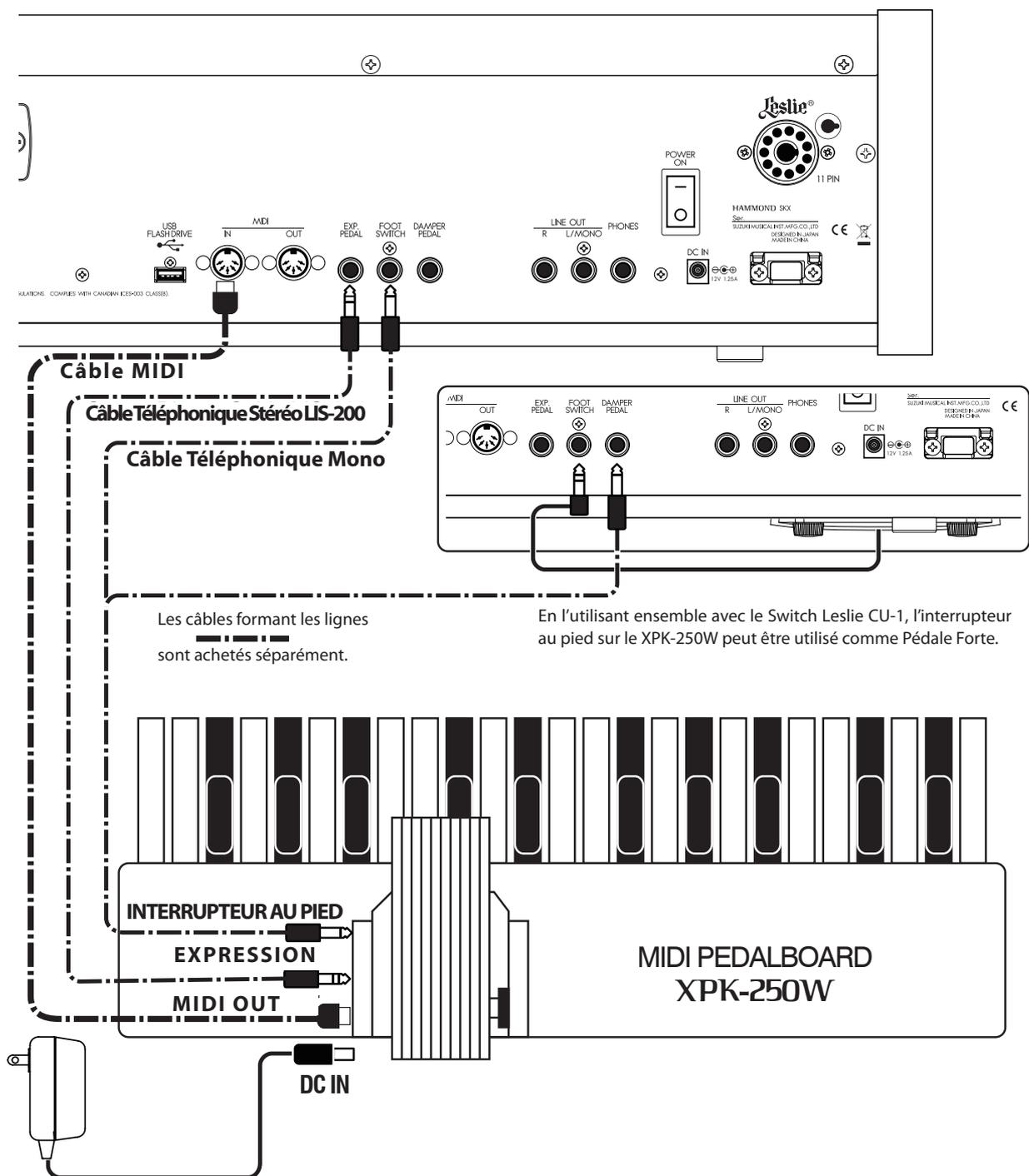
3. Allumez le SKX sur ON et appelez le Modèle MIDI "Pedal KBD". (P. 112)
4. Quand vous utilisez le CU-1, réglez le CONTROL - FOOT DEVICE sur "CU-1". (P. 76)

◆ PÉDALIERS MIDI RECOMMANDÉS

Les pédaliers MIDI suivants sont recommandés pour utilisation avec le SKX:

- ◆ Pédalier de son MIDI XPK-130G (13 touches)
- ◆ Pédalier de son MIDI XPK-200G (20 touches)
- ◆ Pédalier de son MIDI XPK-200GL (20 longues touches)
- ◆ XPK-100, -200, -200L peut être aussi utilisé.

PÉDALIER (25 TOUCHES)



Adaptateur AC:
AD1-1210 (région 100-120V)
AD3-1210 (région 220-240V)
Acheté Séparément

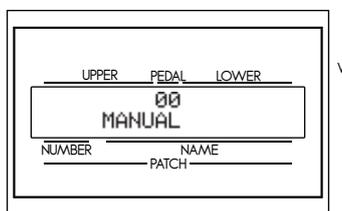
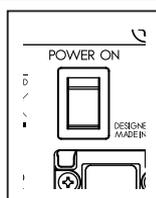
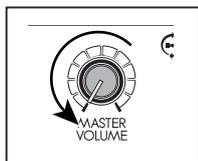
1. Brancher comme illustré ci-dessus.
 2. Quand vous utilisez un Switch Leslie CU-1, connectez le CU-1 à la prise FOOT SWITCH.
- NOTE: Cette illustration montre uniquement l'extension du Pédalier. Voir P.16 pour le branchement élémentaire de la source d'alimentation électrique, de l'audio, etc.**
3. Allumez le SKX sur ON et appelez le Modèle MIDI "Pedal KBD". (P. 112)
 4. Si vous utilisez le CU-1, réglez le CONTROL - FOOT DEVICE sur "CU-1". (P. 76)



**SE PRÉPARER À
JOUER**

COMMENT METTRE EN MARCHÉ

Après avoir fait les connexions nécessaires, suivez les procédures ci-dessous pour mettre en marche votre SKX. Veuillez être sûr d'adhérer à la procédure, pour prévenir mauvais fonctionnement ou dommage.



◆ PROCÉDURES

1. Avant de mettre sous tension sur ON, confirmer que le potentiomètre [MASTER VOLUME] est réglé au minimum.
2. Mettre en marche le [POWER] (à l'arrière du SKX) sur le "ON". Le mode Titre puis le mode Play sont affichés (comme illustré).

NOTE: Pour protéger les circuits, le SKX est conçu pour ne pas jouer immédiatement à la mise sous tension (environ 6 secondes).

3. Mettre en marche l'amplificateur connecté etc.
4. Jouer un peu, en montant le potentiomètre [MASTER VOLUME] pour ajuster le volume à vos besoins.

NOTE: Le bouton [MANUAL] ne sonne pas dans les réglages par défaut. Sortez les Tirettes ou sélectionnez n'importe lequel des boutons FAVORITE [1] à [10] pour obtenir du son.

5. Ajuster le volume de l'amplificateur etc.

NOTE: Pour "ÉTEINDRE" la marche, faites les étapes ci-dessus à rebours. ("ÉTEINDRE" l'amplificateur etc. en premier.)

SAUVEGARDE

Le SKX "se souvient" du statut de l'unité immédiatement avant que la marche ne soit éteinte, retournant l'unité à ce statut au prochain allumage.

Le statut des réglages par défaut sont les mêmes que quand le bouton de Favori [1] est pressé.

AUTO-EXTINCTION

Le SKX a un dispositif d'"AUTO-EXTINCTION" qui ÉTEINDRA automatiquement la marche sur le SKX si aucune touche ou bouton n'est pressé pendant 30 minutes.

Pour activer ou désactiver la fonction AUTO POWER OFF, voir "SYSTEM" P. 102.

NOTE: Selon le statut du SKX, pendant l'édition, par exemple, la marche peut ne pas s'éteindre, même si le temps d'AUTO-EXTINCTION réglé s'écoule. Aussi assurez-vous de mettre l'interrupteur de marche "POWER" sur OFF manuellement, après chaque utilisation.

RÉINITIALISER AUX RÉGLAGES D'USINE

Pour rétablir tous les paramètres du SKX à leur réglages par défaut, faites comme suit:

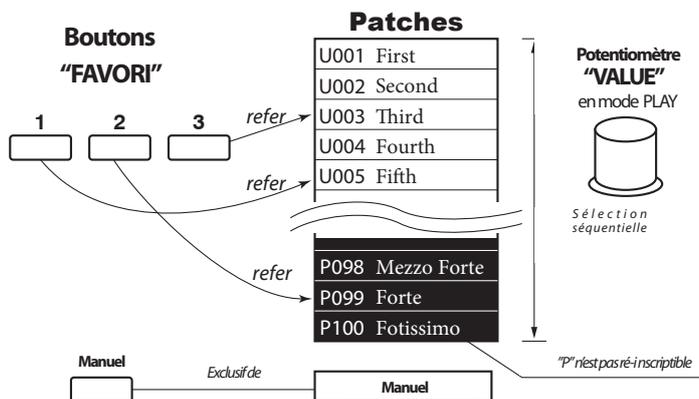
◆ PROCÉDURES D'OPÉRATION

1. Éteindre l'Interrupteur de marche [POWER] du SKX.
2. En maintenant pressé le bouton [RECORD], mettre en marche le [POWER] sur ON.
3. Continuer de maintenir pressé le bouton jusqu'à ce que "Loading Default..." s'affiche.
4. Lorsque le mode Play est affiché, cette opération est terminée.

JOUER AVEC LES PATCHES

Il y a 100 Patches chargés en mémoire depuis l'usine, vous permettant de commencer à jouer immédiatement. Vous pouvez aussi créer 100 Patches des vôtres.

"UTILISATEUR" ET "PRESET"

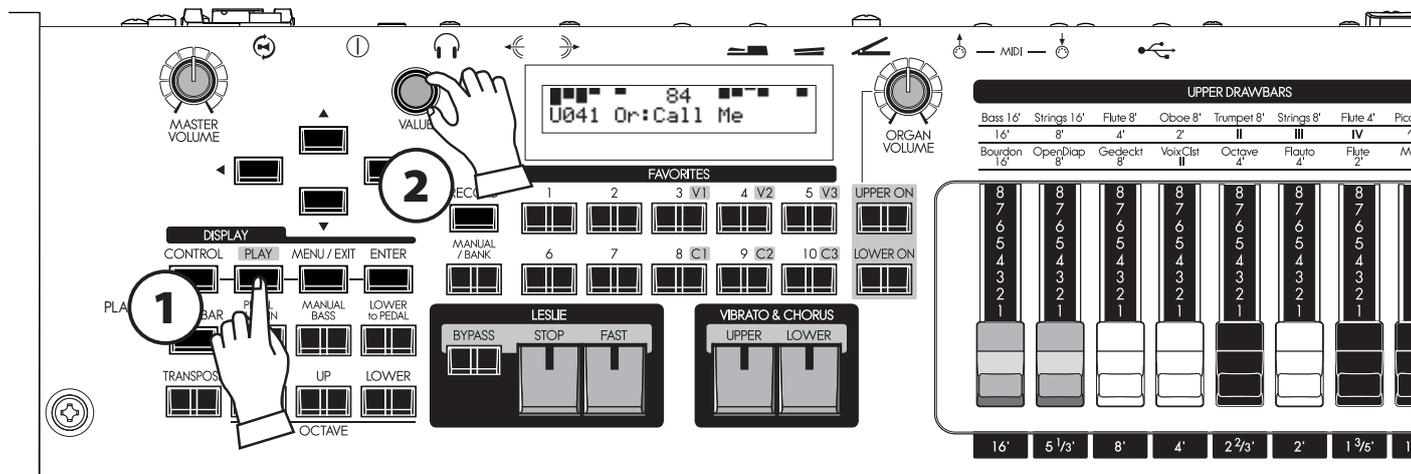


Il y a deux domaines: "UTILISATEUR" et "PRESET" dans la mémoire de Patch du SKX. Vous pouvez librement réécrire dans le domaine "UTILISATEUR", mais vous ne pouvez pas en faire autant dans le domaine "PRESET" comme il contient les réglages d'usine.

"UTILISATEUR" et "PRESET" sont indiqués par "U" et "P" respectivement.

COMMENT APPELER UN PATCH

Exemple: Sélectionner U041.



① ALLER AU MODE PLAY

Sélectionner le bouton PLAY, pour entrer dans le mode PLAY

② SÉLECTIONNER LE NUMÉRO DE PATCH

Sélectionner le Patch numéro U041 avec l'encodeur [VALUE]. Lire la [LISTE DE PATCHES PRESET] (P. 138) dans l'Appendice pour les détails de Patch Preset.

Appelez divers Patches pour jouer. Lorsque vous appelez des Patches, non seulement les registrations de Tirette changent mais les effets tels que Leslie, réverb, et Voix Extra changent aussi.

NOTE: Vous pouvez régler les types de paramètres à appeler (P. 74 #2 à 10).

NOTE: Vous pouvez régler les boutons FAVORI pour qu'ils sélectionnent un Patch par saisie directe (P. 74 #11)

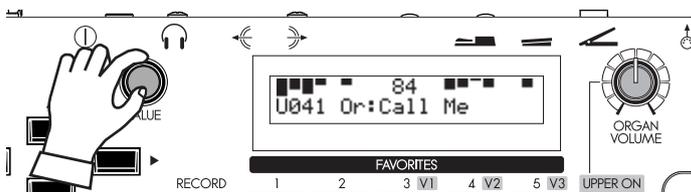
24 CONSIGNER DES PATCHES FAVORIS (FAVORITES)

Les Patches sont sélectionnés avec l'encodeur [VALUE]. Sur scène, il est pratique d'avoir vos Patches favoris disponibles immédiatement. Voici comment:

Consigner des PATCHES aux FAVORIS

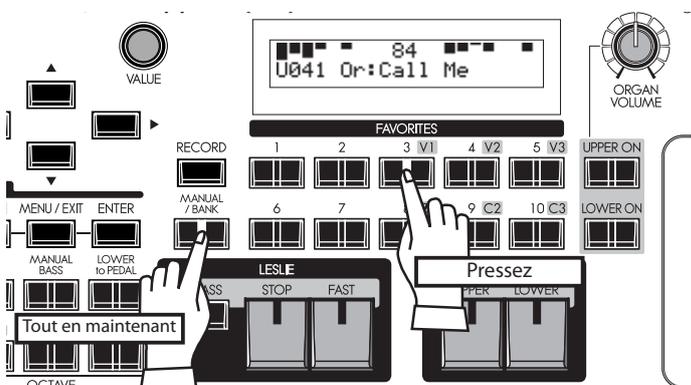
Ex. Enregistrer U041 au "3-2"

1 SÉLECTIONNER LE PATCH



Sélectionner le Patch que vous voulez conserver (dans cet exemple, U041) sur un bouton de favori ainsi que montré sur la page précédente.

2 SÉLECTIONNER LA BANQUE OÙ CONSIGNER

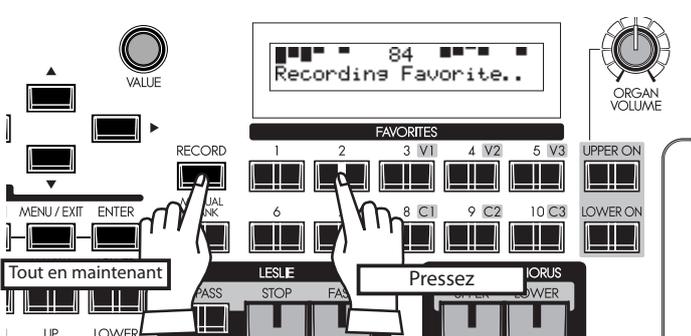


Presser le bouton de Favori tout en maintenant pressé le bouton [MANUAL/BANK] correspond au choix de la "BANQUE" (dans cet exemple, [3]).

NOTE: Le bouton de Favori affiche la Banque pendant que le bouton [MANUAL/BANK] est maintenu pressé.

NOTE: Ceci n'est pas nécessaire si vous ne changez pas de Banque.

3 SÉLECTIONNER LE NUMÉRO À CONSIGNER



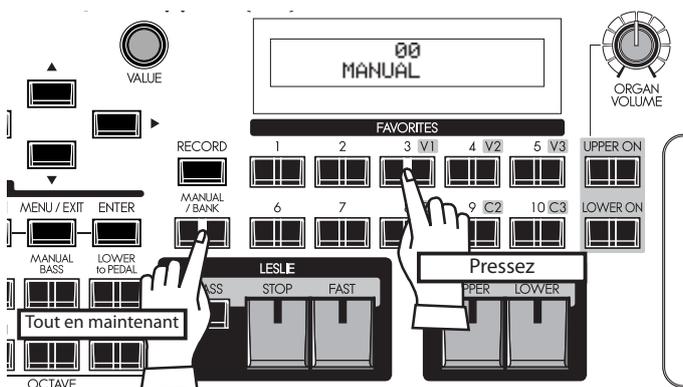
Finalement, presser le bouton de Favori désiré tout en maintenant le bouton [RECORD] pressé, correspond au choix du "NUMÉRO" (dans cet exemple, [2]).

L'affichage montrera "Recording Favorite.." pendant approximativement une demie-seconde, et le bouton Favori sélectionné clignotera momentanément. Votre Favori est enregistré.

Comment rappeler des FAVORIS

Ex. Appeler le "3-2"

1 SÉLECTIONNER LA BANQUE

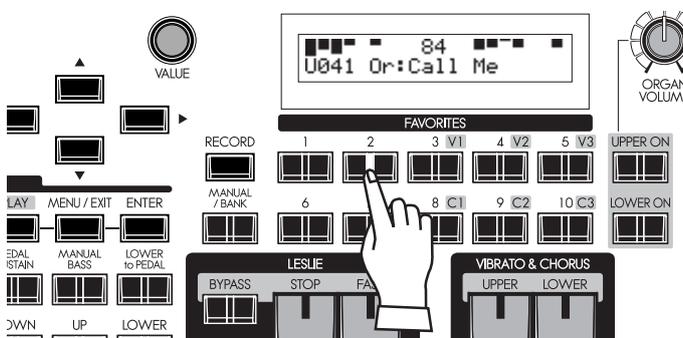


Presser en maintenant le bouton [MANUAL/BANK] et sélectionner l'un des boutons de Favoris numérotés correspond à choisir la "BANQUE" (pour cet exemple, [3]).

NOTE: Le bouton de Favori affiche la Banque pendant que le bouton [MANUAL/BANK] est maintenu pressé.

NOTE: Ceci n'est pas nécessaire si vous ne changez pas de Banque.

2 SÉLECTIONNER LE NUMÉRO



Presser le "NUMÉRO" de bouton de Favori (dans cet exemple, 2) que vous souhaitez rappeler. Le bouton de Favori s'éclaire et le Patch correspondant est appelé.

BANQUE et NUMÉRO

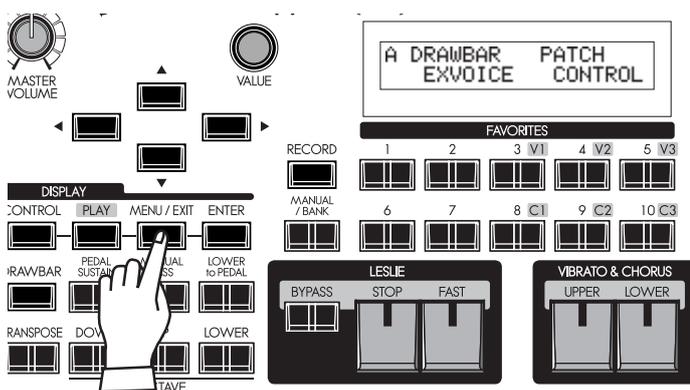
Number	1	2	3
Bank			
1	U011 Born Verse	U012 Born Solo	U011 Born Verse
2	U024 MyLife Pf	U045 Lucy Org	U023 GetBack EP
3	P061 Classic	P062 Slow	P063 Contemp.

La "BANQUE" et "NUMÉRO" sont une méthode de gestion efficace des numéros de Favoris. Ils sont utilisés pour être consignés comme dans la charte ci-dessus selon le déroulement de la chanson ou du spectacle.

Colonne: ENREGISTRER DES FAVORIS COMME BOUTONS PRESET

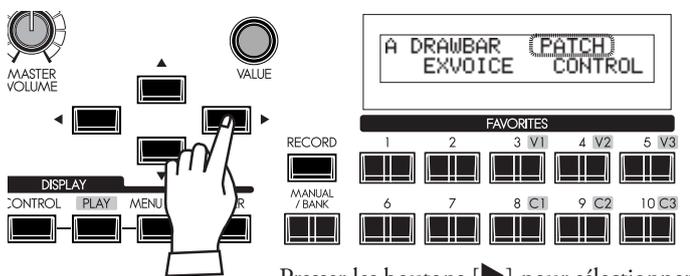
Vous pouvez enregistrer un Patch Favori avec une procédure similaire à celle de la série d'orgues Hammond XB/XK, en maintenant le bouton [RECORD], et en pressant le bouton de favori sélectionné - après avoir fait la procédure suivante.

1 LOCALISER LE MODE MENU



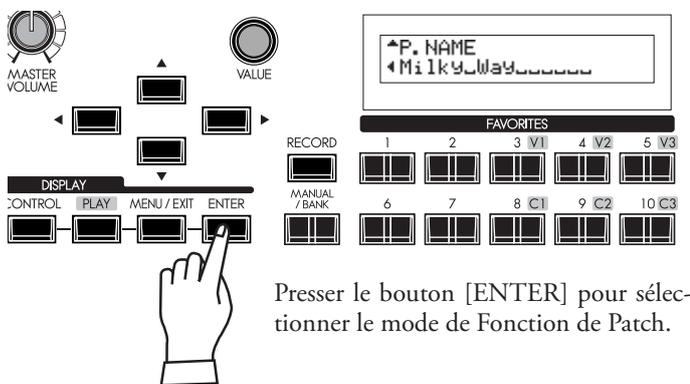
Presser le bouton [MENU/EXIT]. Le mode Menu apparaît. Répéter la pression sur le bouton menu jusqu'à ce que le menu "A" apparaisse (si nécessaire).

2 SÉLECTIONNER LE PATCH



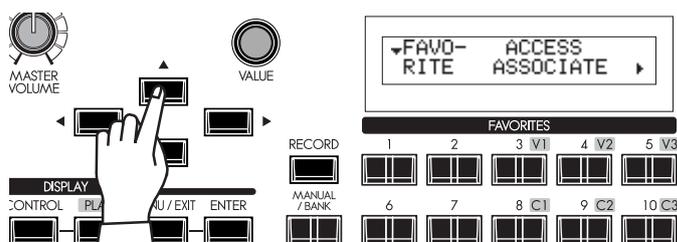
Presser les boutons [▶] pour sélectionner l'option PATCH (qui clignotera).

3 ENTRER



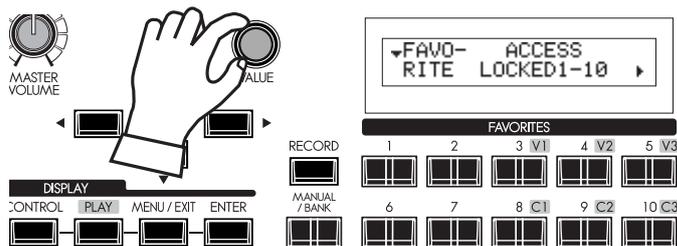
Presser le bouton [ENTER] pour sélectionner le mode de Fonction de Patch.

4 ALLER À LA PAGE FAVORI



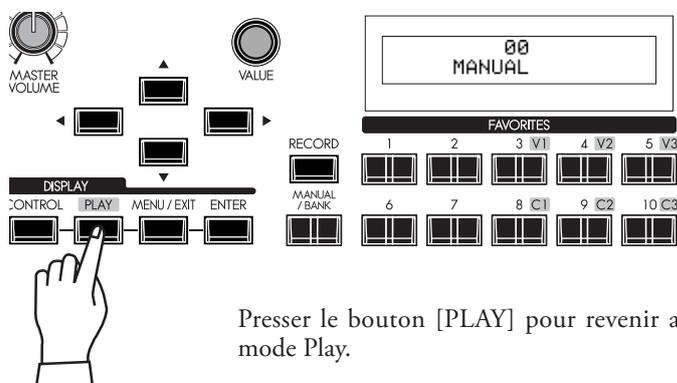
Presser deux fois le bouton [▲]. La page Favori apparaît.

5 RÉGLER LA VALEUR SUR LOCKED1-10



Tourner l'encodeur [VALUE] et régler la valeur de la rubrique ACCESS sur "LOCKED1-10".

6 REVENIR AU MODE PLAY

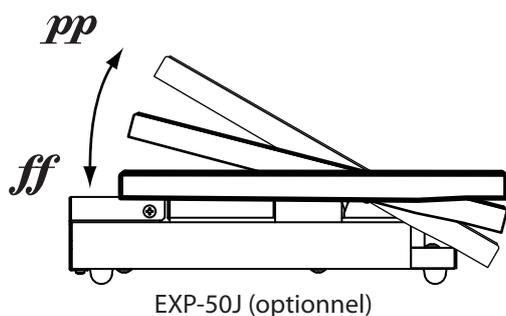


Presser le bouton [PLAY] pour revenir au mode Play.

UTILISATION DES CONTRÔLEURS AU PIED

Expression et soutien sont des éléments importants de toute performance. Ici vous apprendrez comment connecter ces contrôleurs.

PÉDALE D'EXPRESSION

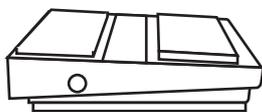


La Pédale d'Expression contrôle le volume global ou la pression acoustique du SKX. Pressez en avant de la pointe de votre pied pour augmenter le volume et en arrière avec votre talon pour diminuer le volume.

NOTE: La performance de la pédale d'Expression peut être personnalisée de diverses façons. (P. 77)

NOTE: Vous pouvez contrôler si vous voulez ou non que les sections de Voix Extra reçoivent l'Expression. (P. 75)

INTERRUPTEUR AU PIED

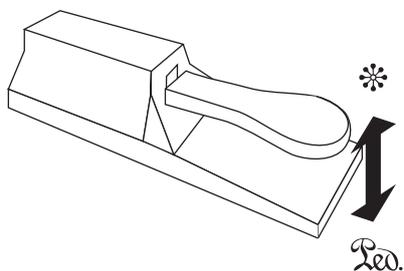


FS-9H (optionnel)

L'Interrupteur au Pied peut être programmé à diverses fonctions. Le réglage par défaut est [LESLIE S/F ALTERNATE]. Chaque pression bascule la vitesse de l'effet Leslie sur rapide ou non.

NOTE: Pour l'information au sujet de comment régler l'affectation de la fonction de l'Interrupteur au Pied. (P. 76)

PÉDALE FORTE



VFP1 (optionnel)

La Pédale Forte maintient les notes jouées tout comme sur un piano acoustique.

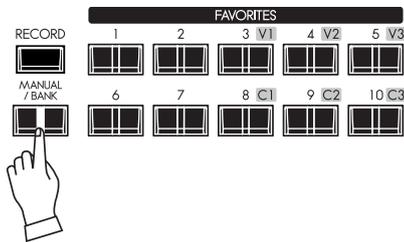
Vous pouvez maintenir les notes durant un changement d'accord sans interrompre le son.

NOTE: Vous pouvez changer l'affectation de partie de la Pédale Forte. (P. 76)

ESSAYER DE CRÉER VOTRE PROPRE SON

Dans cette section vous apprendrez comment créer votre propre son. Dans cet exemple, l'Orgue et les Voix Extra sont combinés (Orgue Jazz et Piano Électrique).

SÉLECTIONNER [MANUAL]



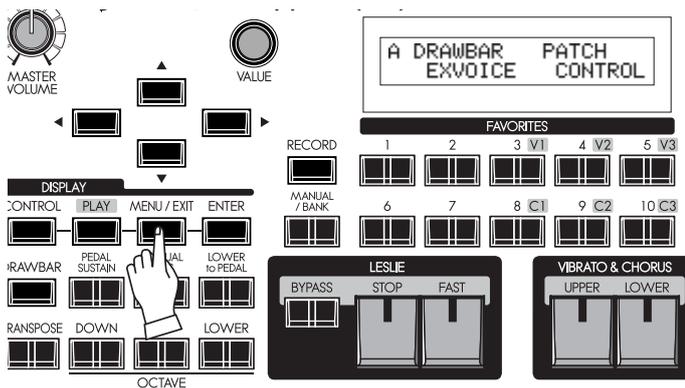
D'abord, sélectionner le bouton [MANUAL] (LED allumée). Le bouton [MANUAL] rend tous les réglages courants du panneau supérieur actifs, permettant la registration en temps réel, et la création de nouveaux Patches.

NOTE: Pour revenir au Patch, presser de nouveau le bouton [MANUAL] (LED éteinte).

Colonne: INITIALISER LES RÉGLAGES INTERNES [MANUAL]

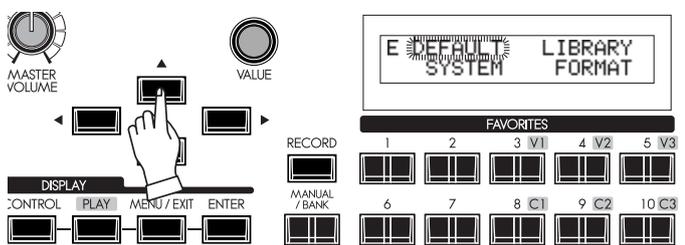
Quand le bouton [MANUAL] est "ALLUMÉ", certains paramètres qui ne sont pas sur le panneau de contrôle (par ex. le Type d'Orgue) peuvent être réglés sur des valeurs non désirées. Voici la procédure pour les ramener à leur statut PAR DÉFAUT.

1 ALLER AU MODE MENU



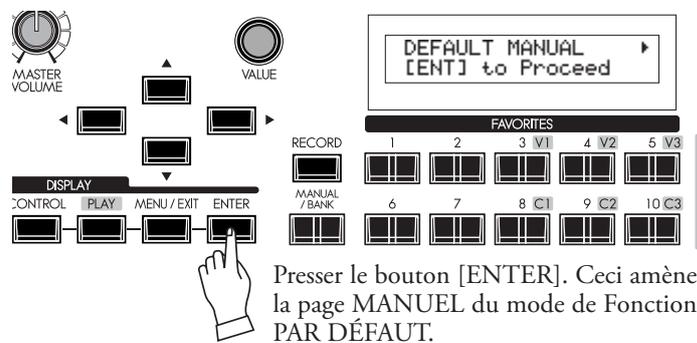
Presser le bouton [MENU/EXIT]. Le mode Menu apparaît. Si l'affichage est différent de l'illustration ci-dessus, sélectionner à nouveau le bouton [MENU/EXIT].

2 LOCALISER LA PAGE E



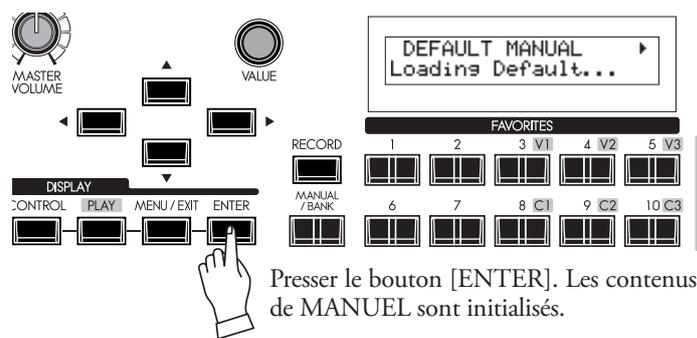
Presser le bouton [▲] 4 fois pour atteindre la Page E. L'entrée DEFAULT clignote.

3 ENTRER



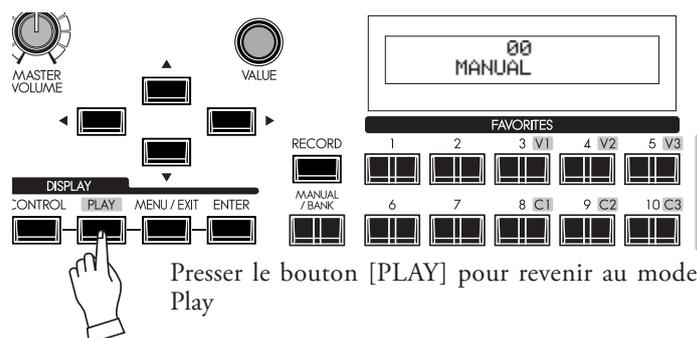
Presser le bouton [ENTER]. Ceci amène la page MANUEL du mode de Fonction PAR DÉFAUT.

4 ENTRER DE NOUVEAU



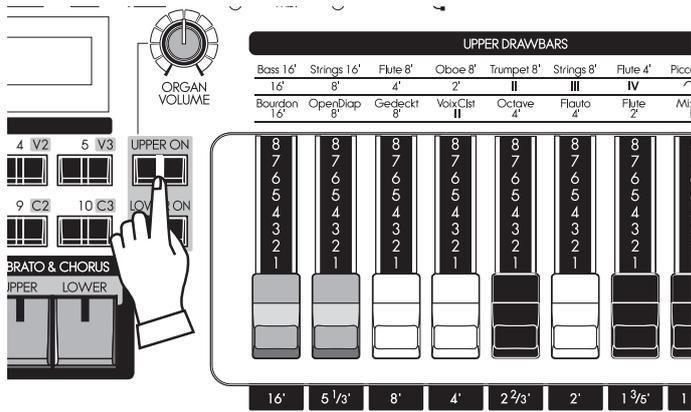
Presser le bouton [ENTER]. Les contenus de MANUEL sont initialisés.

5 REVENIR AU MODE PLAY



Presser le bouton [PLAY] pour revenir au mode Play

ALLUMEZ LA SECTION ORGUE



Dans cet exemple, commençons par faire des sons avec la Section Orgue.

Les boutons ON commutent les sons ou pas à chaque partie de la section Orgue.

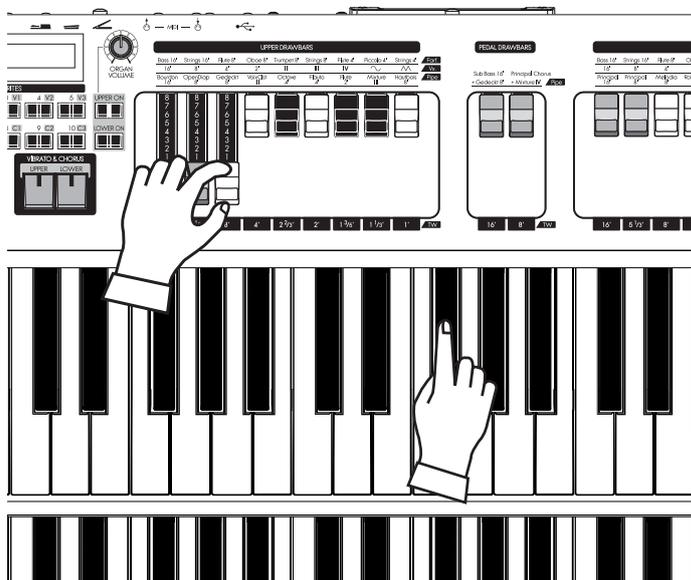
NOTE: Qu'est-ce qu'une "PARTIE"? (P. 32)

Commuter le bouton [UPPER ON] sur "ALLUMÉ". La partie SUPÉRIEURE de la Section Orgue sonnera.

NOTE: Vous pouvez régler la Section Voix Extra pour qu'elle s'éteigne automatiquement lorsque la Section Orgue est allumée. (P. 79)

Ensuite, régler le potentiomètre [ORGAN VOLUME]. Il ajuste le volume global pour la Section Orgue. Réglez ce potentiomètre à sa position centrale pour l'instant.

SORTEZ LES TIRETTES



Sortez les Tirettes du Supérieur selon vos goûts. Vous pouvez suivre vos sélections facilement tout en jouant le clavier.

Les Tirettes font le son d'orgue fondamental du SKX. Le ton change en fonction de combien les Tirettes sont sorties.

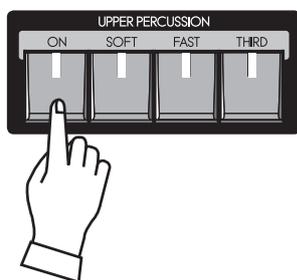
Le volume de chaque son devient maximum quand la Tirette est complètement sortie, et il est à zéro lorsqu'elle est complètement repoussée en arrière. Les Tirettes sont arrangées de façon à ce que la hauteur de ton croisse de la gauche vers la droite.

Pour cet exemple, sortez complètement à fond les trois premières Tirettes de 16', 5 1/3' et 8' comme montré dans l'illustration sur la gauche.

NOTE: Vous pouvez changer le caractère sonore des Tirettes. (P. 72)

NOTE: La présente registration est affichée dans le mode Play. (P. 63)

AJOUTER LA PERCUSSION À RÉPONSE DE TOUCHER



La Percussion À Réponse de Toucher Hammond ajoute une attaque distinctive aux sonorités de Roue Phonique/Tirette. Cette Percussion n'est pas comme un tambour ou une cymbale, mais plus proche d'un xylophone ou marimba. La [PERCUSSION] est disponible uniquement sur la partie SUPÉRIEURE.

Pour activer la Percussion, mettre le bouton [ON] en position "ALLUMÉ".

Le bouton [SOFT] réduit le volume de la voix de Percussion, et le bouton [FAST] raccourcit le déclin de la voix de Percussion.

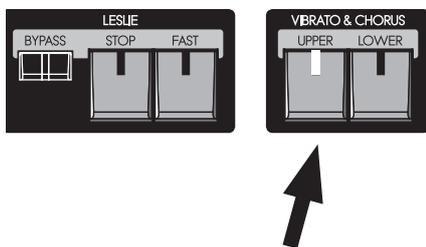
Il y a deux choix de hauteur de ton pour la Percussion. L'une sonne une octave au dessus de la note jouée ("Seconde"), et l'autre sonne un "douzième" au dessus ("Tierce") - Quand la LED [THIRD] est éteinte, "Seconde" est sélectionnée.

Pour cet exemple, commuter sur "ALLUMÉ" tous les boutons de Percussion [(ON), (SOFT), (FAST), (THIRD)].

NOTE: Vous pouvez affiner les paramètres de Percussion à vos préférences. (P. 80)

AJOUTER DES EFFETS À LA SECTION ORGUE

VIBRATO & CHORUS



Ajouter une richesse au son en changeant légèrement la hauteur de ton périodiquement.

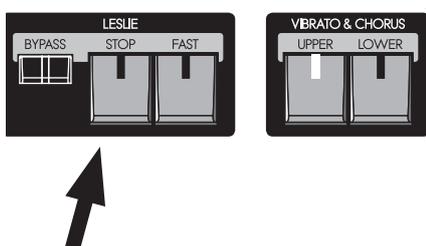
Boutons [UPPER], [LOWER]

Commute l'effet Vibrato & Chorus sur ALLUMÉ/ÉTEINT. Lorsqu'il est "ALLUMÉ", la LED s'allume.

NOTE: Vous pouvez ajuster l'effet Vibrato & Chorus à votre convenance. (P. 81)

Pour cet exemple, commutez sur ALLUMÉ le bouton pour le [UPPER].

LESLIE



L'effet LESLIE est le fameux son "Mouvant et Tourbillonnant" fourni par la rotation de trompes et de hauts-parleurs, mais exécuté ici dans le domaine Numérique.

Bouton [FAST]

Ce bouton bascule le mode du Rotor sur rapide ou non. Quand la LED est "ALLUMÉE", c'est RAPIDE, et quand "ÉTEINTE", non.

Bouton [STOP]

Ce bouton règle le mode quand le bouton [FAST] est éteint. Quand la LED est "ALLUMÉE", c'est le STOP, et quand "ÉTEINTE", c'est LENT.

Bouton [BYPASS]

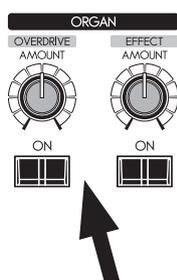
Pour engager l'effet Leslie, presser le bouton [BYPASS] pour que la LED soit "ÉTEINTE".

NOTE: Ces contrôles opèrent les mêmes fonctions que quand une Leslie Physique est connectée via la prise 11 broches.

NOTE: Vous pouvez affiner les paramètres de l'effet Leslie Numérique etc. (P. 82)

Pour cet exemple, laissons "ÉTEINT" le statut de toutes les LEDs.

OVERDRIVE



La section Overdrive ajoute de la chaleur à bas réglages, et une "fougue" ou une distorsion à réglages plus élevés.

Bouton [ON]

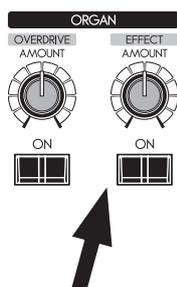
Bascule l'Overdrive sur "ÉTEINTE" et "ON" (quand la LED est illuminée).

Potentiomètre de Niveau [AMOUNT]

Ajuste le montant d'Overdrive. Le montant augmente comme vous tournez le potentiomètre dans le sens horaire.

Dans cet exemple, l'Overdrive n'est pas utilisée. La LED du Bouton devrait être "ÉTEINTE".

MULTI-EFFETS



Ajuster le montant de Multi-effet sélectionné à appliquer à la section Orgue. Les réglages par défaut: sur "Tremolo".

Bouton [ON]

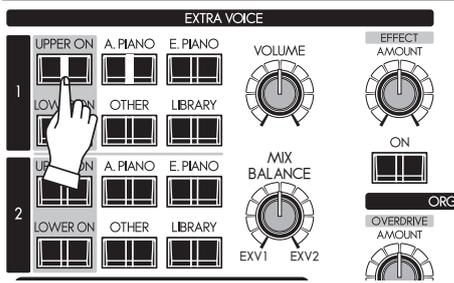
Bascule le Multi-Effets sur "ÉTEINTE" et "ON" (quand la LED est illuminée).

Potentiomètre de Niveau [AMOUNT]

Ajuste le montant de Multi-Effet à appliquer. Le montant augmente comme vous tournez le potentiomètre dans le sens horaire.

Dans cet exemple, les Multi-Effets ne sont pas utilisés. La LED du Bouton devrait être "ÉTEINTE".

ALLOUER LES VOIX EXTRA



Choisir quelle parties joueront les Voix Extra.

Bouton [UPPER ON]

Les Voix Extra jouent sur la partie SUPÉRIEURE.

Bouton [LOWER ON]

Les Voix Extra jouent sur la partie INFÉRIEURE.

Il y a deux sections de Voix Extra. Vous pouvez assigner celles-ci aux parties soit Supérieure ou Inférieure.

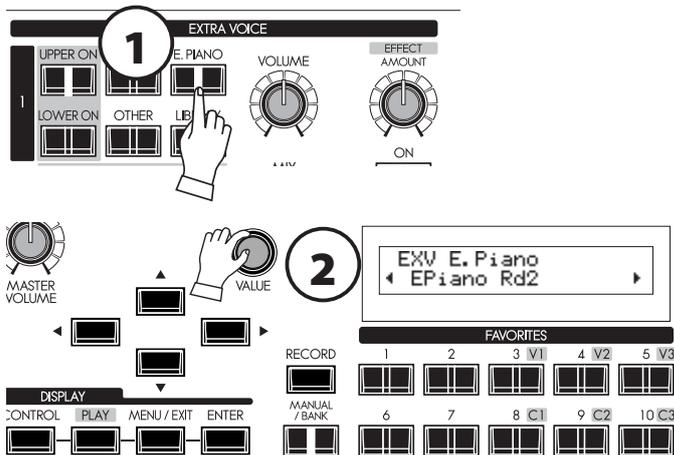
Pour cet exemple, commutez le bouton [UPPER ON] pour la VOIX EXTRA 1 sur "ALLUMÉ".

NOTE: Vous pouvez régler la Section de Voix d'Orgue pour qu'elle commute automatiquement sur "ÉTEINT" lorsque la Section Voix Extra est commutée sur "ALLUMÉ". (P. 79)

SÉLECTIONNER UN INSTRUMENT

Pour choisir les instruments de Voix Extra, pressez le bouton du Groupe de Voix désiré sur le panneau supérieur, puis sélectionnez votre instrument spécifique dans l'affichage.

Sélectionner le "EPiano Rd2" comme suit.



1 SÉLECTIONNER UN GROUPE DE VOIX

Presser le bouton [E.PIANO].

Un instrument qui a été précédemment utilisé dans le groupe de voix sélectionné sera automatiquement sélectionné.

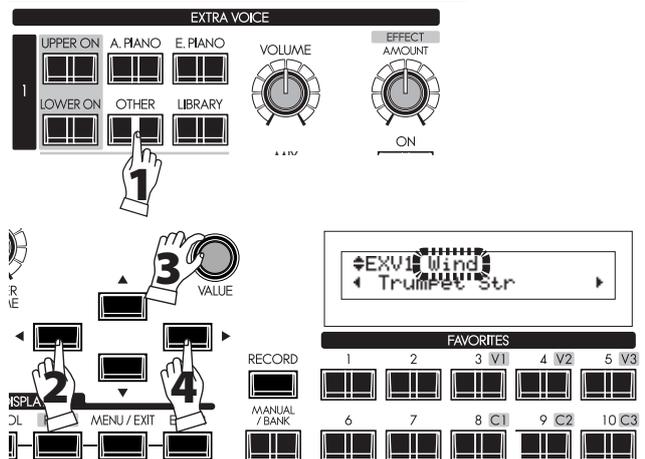
2 SÉLECTIONNER UN INSTRUMENT

Sélectionner "EPiano Rd2" avec l'encodeur [VALUE].

À présent le "EPiano Rd2" est prêt à jouer.

Colonne: Pour Sélectionner un autre groupe (par ex. "Wind")

Le groupe de voix "Wind" est caché derrière le bouton [OTHER]. Pour le sélectionner;



1. Presser le bouton [OTHER].

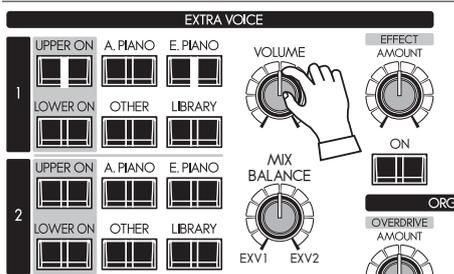
2. Localiser le curseur sur le groupe de voix avec le bouton [◀].

3. Sélectionner "Wind" avec l'encodeur [VALUE].

4. Localiser le curseur sur instrument avec le bouton [▶].

ou, Presser le bouton [OTHER] plusieurs fois après l'étape 1.

AJUSTER LA BALANCE DE VOLUME

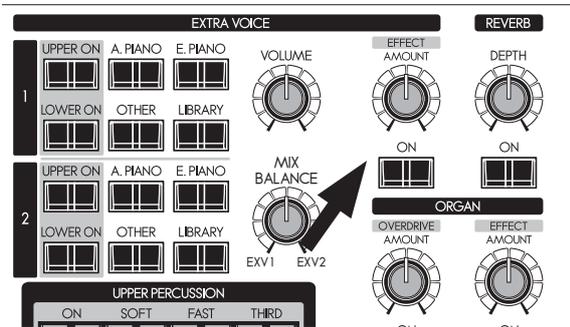


Pour atteindre votre mélange désiré d'Orgue et de Voix Extra (dans cet exemple, le Piano Electrique), ajuster le potentiomètre de volume de Voix Extra en conséquence. Le potentiomètre [VOLUME] ajuste le volume entier des sections de Voix Extra.

Le potentiomètre [BALANCE] ajuste la balance de volume entre les sections de Voix Extra 1 et 2.

AJOUTER DES EFFETS À LA SECTION VOIX EXTRA

MULTI-EFFETS



Les effets les plus adaptés pour chaque Voix Extra sont automatiquement appelés en sélectionnant cette voix.

Bouton [ON]

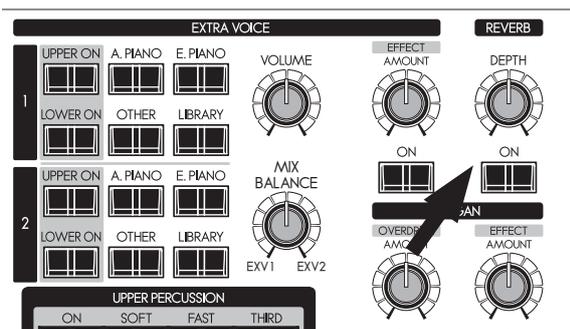
Ajoute des effets aux Voix Extra. Quand il est sur “ON”, la LED est illuminée.

Potentiomètre [AMOUNT]

Ajuste le montant d’effet ajouté. Tourner le potentiomètre dans le sens horaire augmente le montant.

AJOUTER DE LA RÉVERBE AUX DEUX SECTIONS

RÉVERBE



La Réverbération Numérique du SKX est commune aux deux sections Orgue et Voix Extra.

Bouton [ON]

Commute l’effet Réverbe sur ALLUMÉ.

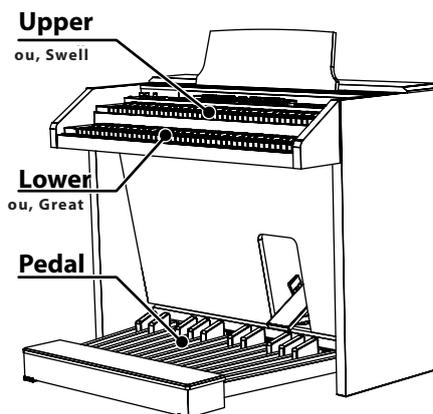
Potentiomètre [DEPTH]

Ajuste le montant de Réverbe ajouté. Tourner le potentiomètre dans le sens horaire augmente le montant.

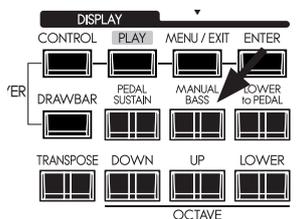
QU'EST-CE QU'UNE "PARTIE"?

Chaque "PARTIE" est équivalente à un musicien dans un groupe ou un orchestre. Les 3 Parties ici sont exprimées en termes d'Orgue : SUPÉRIEURE, INFÉRIEURE, et PÉDALIER. Ces parties peuvent être jouées individuellement avec différents sons.

Le SKX a deux claviers. Toutes les parties sont disponibles simultanément, par l'extension d'un Pédalier MIDI.



BASSE MANUELLE



Basse Manuelle

Vous pouvez jouer les voix PÉDALIER en utilisant les plus basses notes du clavier INFÉRIEUR.

Bouton [MANUAL BASS]

Pour utiliser la fonction Basse Manuelle, presser le bouton [MANUAL BASS] et la LED S'ALLUMERA. Le son de PÉDALIER/Basse est audible en conjonction avec les plus basses notes étant jouées, sur le clavier manuel à partir de ce moment.

Afin de connecter avec la performance de mélodie, le point de limite supérieur par défaut de la Basse Manuelle est réglé pour sonner jusqu'au SI ("B") médian inclus.

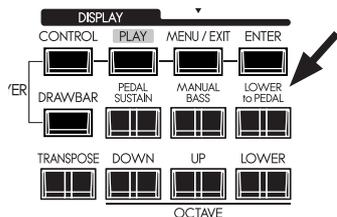
NOTE: La Basse Manuelle peut être réglée pour jouer la Plus Basse note, en Polyphonie, ou en Accord. (P. 110). Vous pouvez changer la gamme de jeu de la Basse Manuelle (la limite supérieure) (P. 110).

La partie obtenue quand la Basse Manuelle est sélectionnée est appelée partie PÉDALIER, et ses sonorités sont contrôlées par les Tirettes ([PEDAL] quand sélectionnées dans le sélecteur de Tirettes). Ceci provient du style de jeu de basse au pédalier d'un orgue de type à 3 claviers.

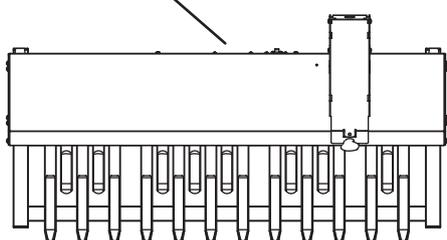
Vous pouvez utiliser les deux ensemble Basse Manuelle et partition de clavier en même temps. Ceci vous rend possible de jouer la basse + les accords + la mélodie uniquement par vous-même

NOTE: Vous pouvez déclencher la Basse Manuelle par l'interrupteur au pied (P. 76).

INFÉRIEUR AU PÉDALIER



Lower to Pedal



Quand un Pédalier MIDI est connecté au SKX, vous pouvez jouer le son de la partie (ou “registration”) INFÉRIEURE avec le Pédalier en utilisant le “LOWER TO PEDAL”.

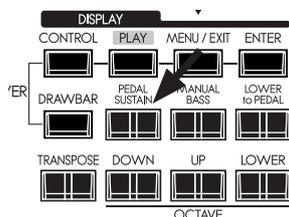
Bouton [LOWER to PEDAL]

Commute la fonction Inférieur au Pédalier sur “ALLUMÉ” (LED allumée) et “ÉTEINT” (LED pas allumée).

La limite supérieure par défaut pour l’Inférieur au Pédalier est en dessous du SI (“B”) médian.

NOTE: Vous pouvez changer la gamme de jeu (la limite supérieure) du “Lower to Pedal”. (P. 110)

SOUTIEN DE PÉDALIER



Quand le bouton [PEDAL SUSTAIN] est sur “ALLUMÉ”, les sonorités de PÉDALIER déclinent doucement au relâchement, tout à fait à la manière d’une basse à cordes. C’est une option populaire pour jouer les sonorités de PÉDALIER.

Bouton [PEDAL SUSTAIN]

Commute le Soutien de Pédalier sur “ALLUMÉ” (LED allumée) et “ÉTEINT” (LED pas allumée).

Après avoir relâché votre pied d’une touche de Pédalier (ou en relâchant une touche du clavier INFÉRIEUR quand vous utilisez la Basse Manuelle), le son s’estompera lentement, ou déclinera.

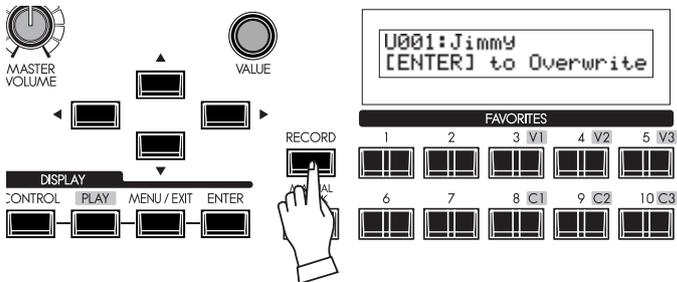
NOTE: Vous pouvez ajuster le Soutien de Pédalier. (P. 73)

ENREGISTRER LE PATCH DANS LA MÉMOIRE

Tous les réglages précédents peuvent être enregistrés sur n'importe quel Patch dans la plage de U001 à U100.

Exemple: ENREGISTRER AU U032

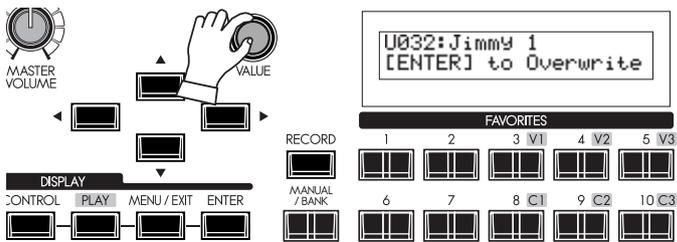
1 PRESSER LE BOUTON [RECORD]



Presser le bouton [RECORD].

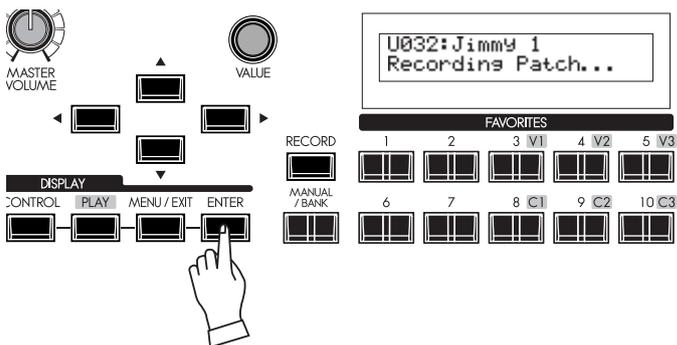
Une requête apparaîtra dans l'affichage vous permettant de sélectionner le Patch que vous voulez enregistrer.

2 SÉLECTIONNER LE PATCH À ENREGISTRER



Sélectionner le numéro de Patch à enregistrer, cette fois U032, en utilisant l'encodeur [VALUE] ou en saisissant sur les boutons tels que [3] [2].

3 PRESSER [ENTER] POUR DÉCIDER



Presser le bouton [ENTER].

Le Numéro de Patch est décidé et l'affichage montrera, "Recording Patch" pendant approximativement une demie-seconde, après quoi le mode précédent reviendra.

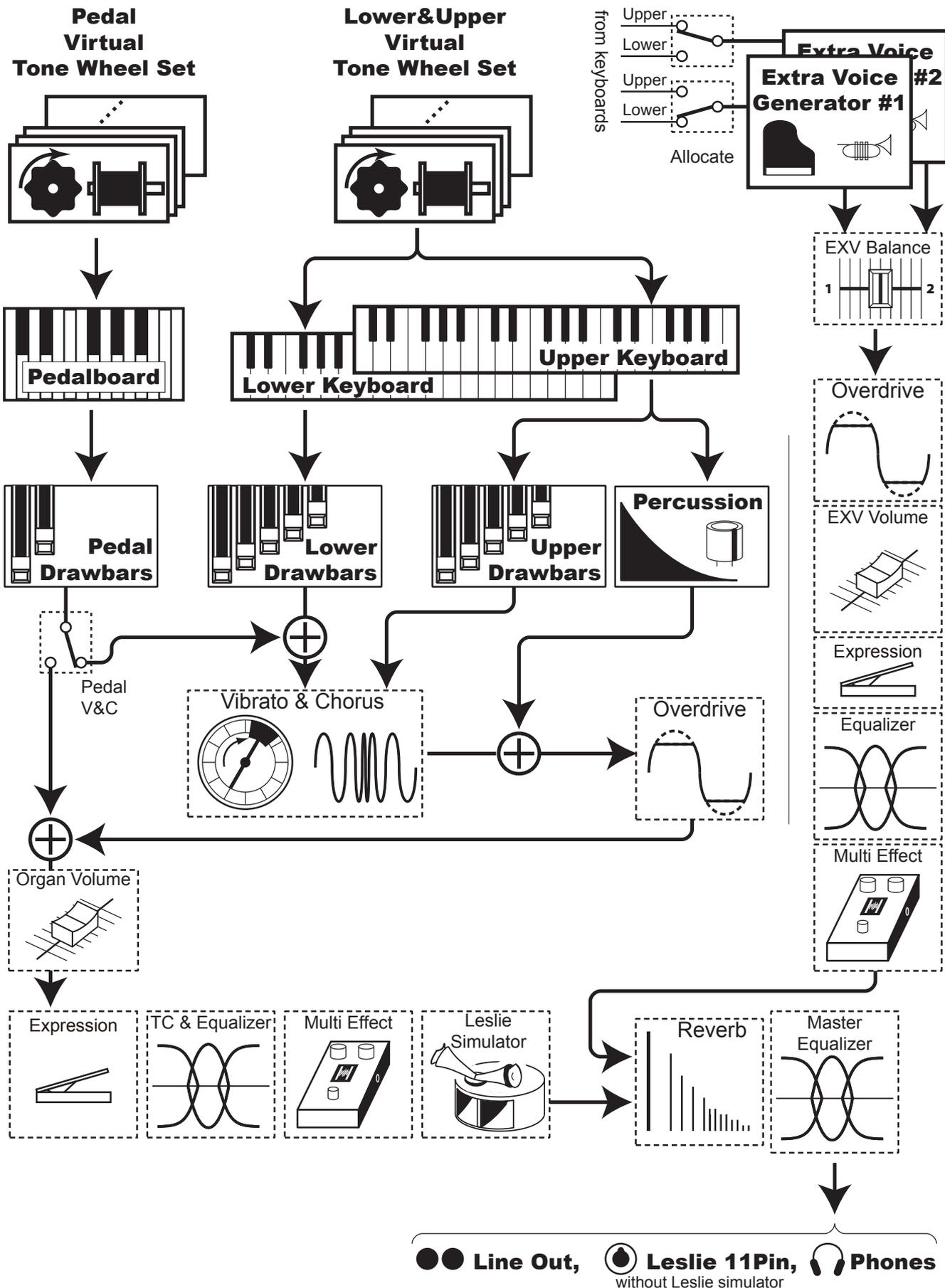
Le Patch enregistré est automatiquement sélectionné.

NOTE: Les données de Patch créées par l'utilisateur ne sont pas perdues lorsque le courant est coupé et/ou déconnecté.



MISE EN PLACE

STRUCTURE DU MOTEUR SONORE



Pour utiliser pleinement le SKX, lisez les explications détaillées suivantes au sujet des diverses fonctions pour créer de la musique.

SECTION ORGUE

ROUES-PHONIQUES

La source sonore ou “moteur” de l’Orgue Hammond classique sont les Générateurs à Roue Phonique électromagnétiques. Sur le SKX, le moteur de Roue Phonique est recréé numériquement.

Tant que le courant est allumé, chacune des 96 Roues Phoniques virtuelles continuent d’osciller comme elles le faisaient dans les Orgues Hammond vintage.

TOUCHES

Les signaux de ton créés avec les 96 Roues Phoniques virtuelles sont “commutés” par les touches.

À chaque touche les signaux correspondant à la hauteur de ton et aux harmoniques (par exemple, 9 jeux sur le clavier manuel) sont distribués, et lorsque vous touchez ou relâchez une touche, le commutateur connecte ou coupe les signaux de ton.

TIRETTES

Chaque Tirette représente une harmonique fondamentale. Chaque barre ajuste la valeur de chaque harmonique. Il y a 9 tirettes correspondant à 9 harmoniques différentes.

PERCUSSION À RÉPONSE DE TOUCHER

La Percussion crée un son déclinant sur le manuel SUPÉRIEUR.

VIBRATO & CHORUS

Le Vibrato & Chorus donne profondeur et richesse au son d’orgue en déviant légèrement la hauteur de ton (Vibrato), ou en doublant la voix en mixant le son original, avec un duplicata, légèrement désaccordé (Chorus).

OVERDRIVE

L’Overdrive crée de la distorsion comme si un amplificateur était conduit au delà de ses limites.

MULTI-EFFETS

Le Multi-Effets crée divers effets tels que trémolo et Wah.

ÉGALISEUR, LESLIE, RÉVERBE

Les Effets intégrés sont les suivants: un Égaliseur pour sculpter la réponse tonale, un Effet Leslie pour les effets de haut-parleur rotatif, et la Réverbe.

(L’Effet intégré Leslie est désengagé quand une Leslie Physique est connectée au terminal à 11 broches.)

SECTION VOIX EXTRA

MOTEUR SONORE

La section Voix Extra est le moteur sonore pour jouer du piano et d’autres instruments de musique. Elle est indépendante de la Section Orgue.

EFFETS

Vous pouvez ajouter Overdrive, Multi-Effets, Égaliseur et Réverbe à la Section Voix Extra.

ÉGALISEUR MAÎTRE

Le signal combiné d’Orgue et de Voix Extra est conduit à travers l’Égaliseur Maître. Vous permettant d’adapter votre son pour la salle de concert, l’amplificateur, le système audio ou d’enregistrement fournis. Les réglages ne sont pas sauvegardés dans la mémoire de Patch.

tips JEUX DE ROUE-PHONIQUE

Les Jeux de Roue Phonique sont divisés entre les Manuels et la partie Pédalier. Ceci sert à donner à la Partie Pédalier le Déclin (= le son s’estompant graduellement tout en pressant la touche) ou l’Effet Soutien (= le son s’estompant graduellement après que la touche est relâchée).

tips HARMONIQUES

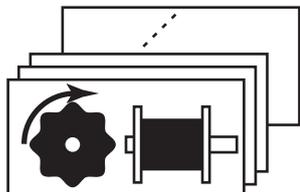
L’Harmonique est un ton d’un ratio de hauteur différent d’une certaine hauteur de ton; par exemple, DO (C) une octave au dessus du DO (C) médian. Plus il y a d’Harmoniques, plus éclatant et riche est le son obtenu.

TYPE D'ORGUE

Il y a divers types d'Orgues : les orgues Hammond à Roue Phonique utilisés partout dans le rock, le jazz, et le Gospel, l'orgue à transistor fréquemment entendu dans la musique pop des années 1960. L'orgue classique à tuyaux en usage dans la musique classique ou les services religieux. Tous les orgues ont des sons caractéristiques.

Le SKX sonnera comme le type d'orgue que vous choisirez.

ROUES PHONIQUES (BType1, BType2, Mellow)

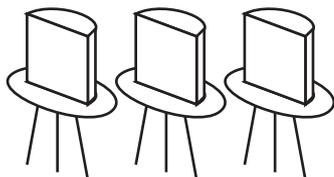


Celles-ci sont les Roues Phoniques caractéristiques de divers types d'Orgues Hammond. L'objet original des Orgues Hammond était de reproduire l'orgue à tuyaux, cependant, ils sont devenus célèbres pour produire un son unique qui leur est propre.

Le BType1 et le BType2 ont les sons de Roue Phonique traditionnels du B-3/C-3. The BType2 a davantage de pleurage de scintillement et de bruit de fuite harmonique.

Le Mellow n'est pas à Roue Phonique, à strictement parler. Il recrée la première génération de Générateurs de Ton Hammond non mécaniques à Transistor comme le GT-7 et le Concord.

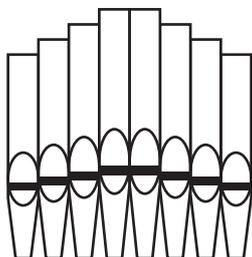
TRANSISTOR (Vx, Farf)



Après que le transistor devint utilisé généralement, les orgues de poids légers furent introduits (tel que l'Ace Tone TOP-6 etc.) utilisant le circuit à transistor au lieu des Roues Phonique ou des lampes. Le système de circuit est différent d'un fabricant à l'autre ou d'un modèle à l'autre. Nous avons recréés ici 2 types représentatifs.

Le Vx est un type combinant l'onde triangulaire et l'onde carrée avec plusieurs métrages. Le Farf est un type combinant des formes d'onde sonore passant à travers plusieurs filtres avec le commutateur tablette.

TUYAU



L'orgue à tuyaux produit des sons par oscillation de l'air envoyé à travers les tuyaux. Le nom des Stops vous dit quels instruments à vent vous sont restitués.

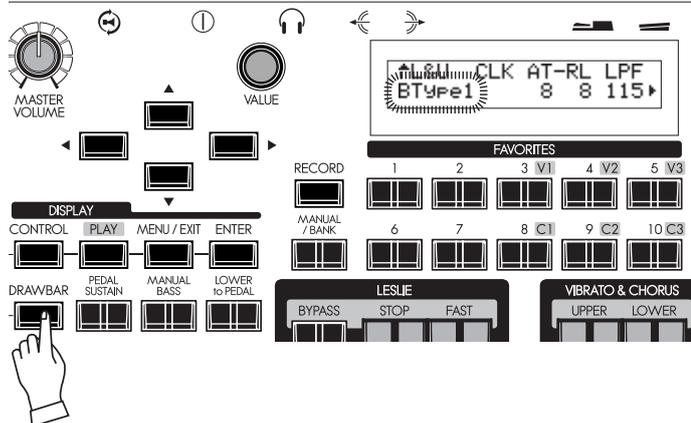
Vous pouvez créer d'autres sons en combinant différents Stops d'orgue, de la même façon que les Tirettes sont utilisées sur le SKX.

Colonne: SÉLECTIONNER LES TYPES D'ORGUE

Utiliser le panneau de contrôle pour commuter les Types d'Orgue.

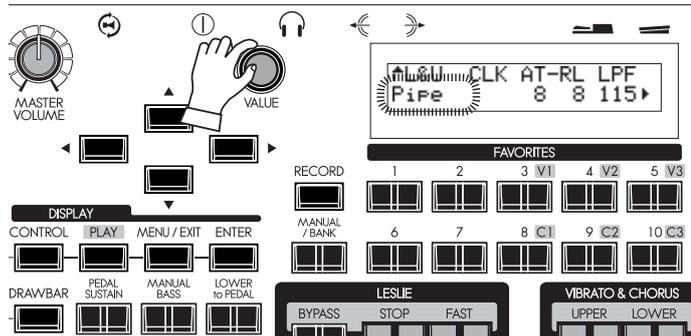
Exemple: Commuter le Type d'Orgue à "Pipe"

1 PRESSER [DRAWBAR]



Presser le bouton [DRAWBAR]. Le mode de fonction TIRETTE est affiché et le Type d'Orgue actuellement sélectionné ("BType1" etc.) du clavier manuel clignotera.

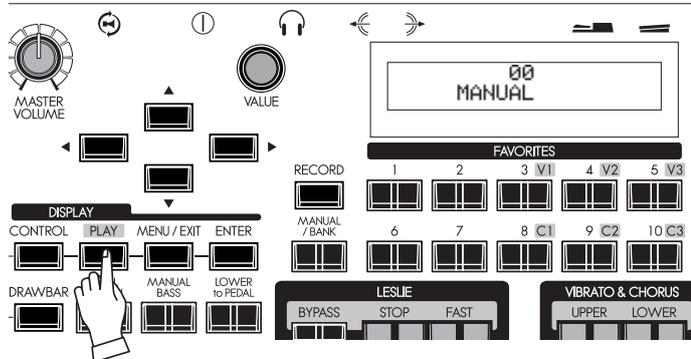
2 SÉLECTIONNER LE TYPE D'ORGUE



Sélectionner "Pipe" avec l'encodateur [VALUE]. L'orgue à tuyaux sonne lorsque vous jouez les notes depuis la section Orgue.

NOTE: Bien que cette page soit pour la parties Inférieure et Supérieure, le type d'Orgue "Pipe" commute aussi la partie Pédalier depuis les autres types vers le type "Pipe".

3 REVENIR AU MODE PLAY

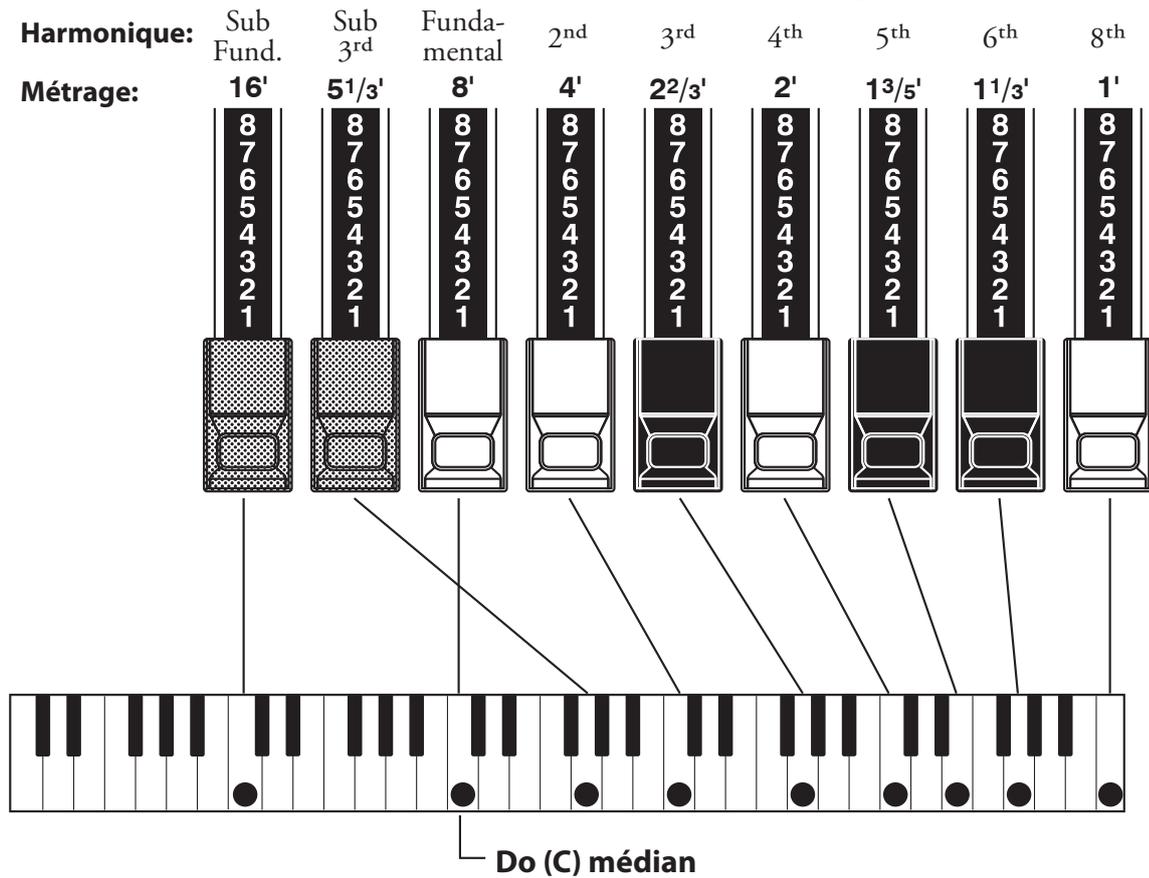


Pour revenir au mode Play, presser le bouton [PLAY].

Les 9 Tirettes sur le SKX sont utilisées pour créer les sons “Hammond” élémentaires. Chaque Tirette est marquée d’un numéro de registre de 1 à 8 le long de la partie plate de la Tirette. Si vous repoussez une Tirette jusqu’à ce que vous ne puissiez plus voir aucun chiffre du tout, le son de la Tirette n’est plus audible. Si vous la tirez toute à sa position la plus pleinement sortie, le niveau sonore est maximum.

Lors du rappel d’un Patch, les “positions” des tirettes changeront en interne, mais pas physiquement. Cependant, si vous bougez une Tirette, le réglage “sautera instantanément” à la position courante de cette Tirette. Le [MANUAL] ou [PRIO] conservent la registration de Tirette appariée.

TIRETTES (SUR ROUE-PHONIQUE: BType1, BType2, Mellow)



La hauteur de ton de chaque Tirette est telle que montré ci-dessus, quand le DO (C) médian est pressé. Le métrage marqué (') sur l'extrémité de la poignée de chaque Tirette est dérivé de la longueur correspondante des tuyaux d'un orgue à tuyaux.

Les chiffres 1 - 8 sur la portion de “barre” de chaque Tirette indiquent le volume du son à produire aussi bien que le guide pour se souvenir des réglages de Tirette.

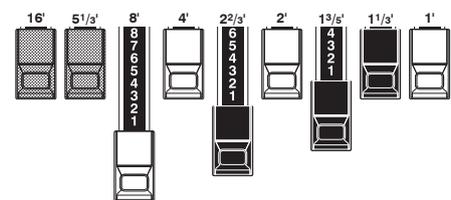
Sortez complètement les Tirettes de la fondamentale de (8'), de la tierce harmonique (2 2/3') plus de la quinte harmonique (1 3/5') et jouez au clavier. Remarquez comme le son ressemble à une clarinette.

Si vous poussez la Tirette de 8' à moitié, vous remarquerez que le son devient plus haut de ton et un peu plus “dur”. Maintenant ressortez entièrement la Tirette de 8' et poussez celles de 2 2/3' et de 1 3/5' à moitié. Remarquez comme le son devient plus moelleux.

Expérimentez avec les Tirettes pour obtenir vos propres sons favoris personnels.

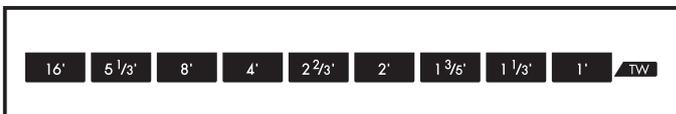
tips REGISTRATION DE TIRETTE

La longueur des Tirettes sorties.



Exemple de “Clarinette”

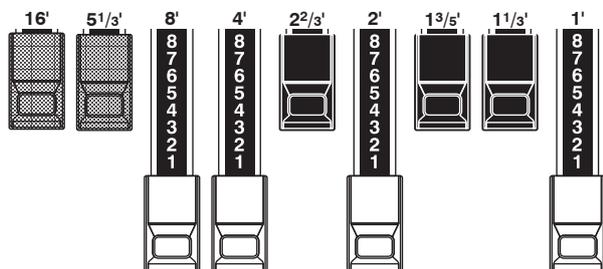
Dans le cas de l'Orgue à Roue Phonique, vous référer à la correspondance entre chaque barre et son métrage sur la rangée “TW” devant les Tirettes.



TIRETTES POUR LES PARTIES SUPÉRIEURE ET INFÉRIURE

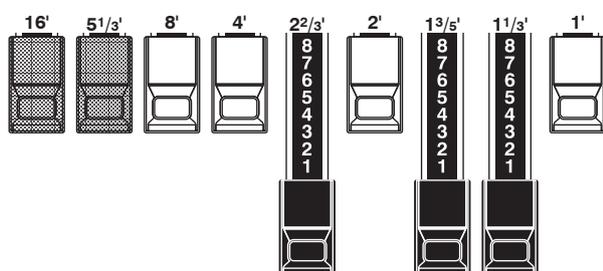
Les couleurs des Tirettes sont traditionnelles à Hammond, et furent établies pour fournir un rapide guide visuel aux harmoniques générées par les Tirettes.

TIRETTES BLANCHES



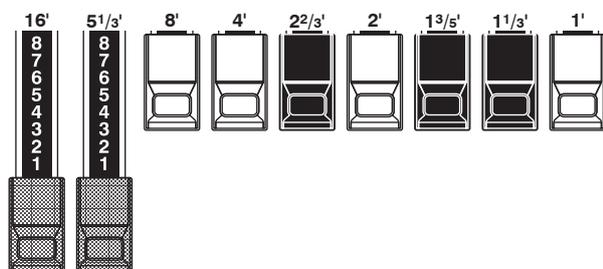
La Tirette blanche de gauche représente la “fondamentale” ou ton de “8’ de base”. Toutes les autres Tirettes blanches sont des intervalles d’octave ou des harmoniques du ton fondamental. La brillance tonale est grandement accrue par ajout de Tirettes blanches, mais les harmoniques ajoutées sont toujours en “consonance” ou harmonie.

TIRETTES NOIRES



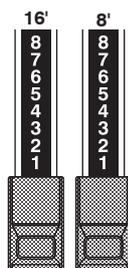
Les Tirettes noires représentent les harmoniques “dissonantes” qui sont aussi nécessaires à la construction de riches couleurs de ton. Le moelleux d’un cor, l’âcreté des cordes, et la brillance des voix de anche doivent beaucoup de leur caractère à la présence de ces harmoniques à différents degrés.

TIRETTES BRUNES



Les deux Tirettes brunes tout à gauche donnent profondeur et richesse au son. La 16’ à gauche est une octave plus bas que la 8’, et la 5 1/3’ est la tierce harmonique de la fondamentale de 16’. Normalement, les sonorités sont construites sur la fondamentale de 8’, mais, si vous voulez ajouter de la profondeur au ton ou étendre la portée de jeu une octave plus bas, construisez vos sonorités sur la fondamentale de 16’.

TIRETTES À UTILISER SUR LE PÉDALIER

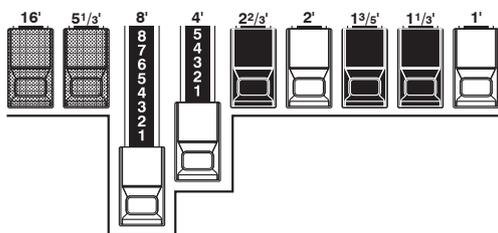


Les deux Tirettes brunes situées entre les Tirettes pour les parties Supérieure et Inférieure contrôlent les sons produits par la partie Pédalier. La Tirette de Pédalier de gauche produit un ton composite à 16’ de hauteur pour une profonde basse de fondation, tandis que la Tirette de Pédalier de droite produit un ton composite à 8’ de haut, ou une octave plus haut.

PROFILS DE REGISTRATION DE TIRETTE

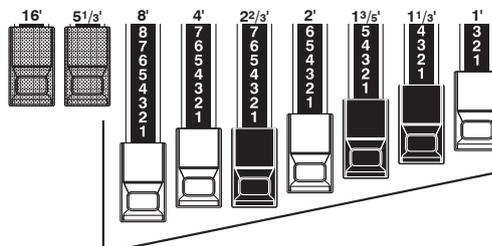
Quelle que soit la taille d'un orgue à tuyaux ou son nombre de stops, toutes ses voix sont apparentées à quatre familles de ton élémentaires. Les quatre familles élémentaires - Flûte, Anche, Corde et Diapason - peuvent être rapidement configurées sur les Tirettes en rattachant un profil ou forme à chaque famille.

Famille Flûte (profil deux marches)



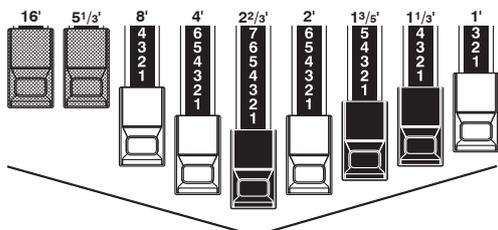
Flûte d'Accompagnement de 8' I....	00 8460 000
Flûte d'Accompagnement de 8' II...	00 3220 000
Flûte d'Accompagnement de III.....	00 8600 000
Chœur de Flûtes de 16'	80 8605 002
Flûte Orchestrale de 8'	00 3831 000
Piccolo de 2'	00 0006 003
Flûte Stoppée de 8'	00 5020 000
Tibia de 8'	00 7030 000
Tibia de 4'	00 0700 030
Tibia (Théâtre) de 16'	80 8605 004
Flûte de Bois Ouverte de 8'	00 8840 000

Famille Diapason (profil en coche)



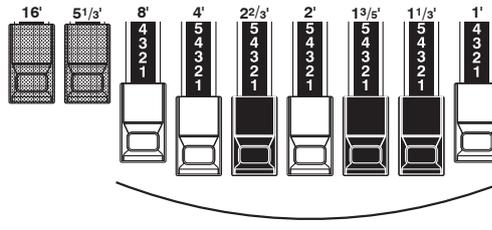
Accomp. de Diapason de 8'	00 8874 210
Chœur de Diapason de 8'	00 8686 310
Diapason de 8'	00 7785 321
Écho de Diapason de 8'	00 4434 210
Diapason Harmonique de 16'	85 8524 100
Diapason Harmonique de 8'	00 8877 760
Diapason Harmonique de 4'	00 0606 045
Diapason de Cor de 8'	00 8887 480
Diapason Ouvert de 8'	01 8866 430
Diapason Solo	01 8855 331
Diapason de Bois de 8'	00 7754 321

Famille Anche (Profil en triangle)



Basson de 16'	44 7000 000
Clarinette de 8'	00 6070 540
Cor Anglais de 8'	00 3682 210
Bugle de 8'	00 5777 530
Cor Français.....	00 7654 321
Kinura de 8'	00 0172 786
Hautbois de 8'	00 4764 210
Trombone de 8'	01 8777 530
Trompette de 8'	00 6788 650
Tuba Sonora de 8'	02 7788 640
Vox Humana de 8'	00 4720 123

Famille Corde (profil en archet)



Violoncelle de 8'	00 3564 534
Dulciana de 8'	00 7770 000
Gambe de 8' I.....	00 3484 443
Flûte en Corne de 8'	00 4741 321
Corde Orchestrale de 8'	00 1464 321
Salicional de 8'	00 2453 321
Viole Solo de 8'	00 2474 341
Violon Solo de 8'	00 3654 324
Viole de Gambe de 8'	00 2465 432
Violina de 4'	00 0103 064
Violone de 16'	26 3431 000

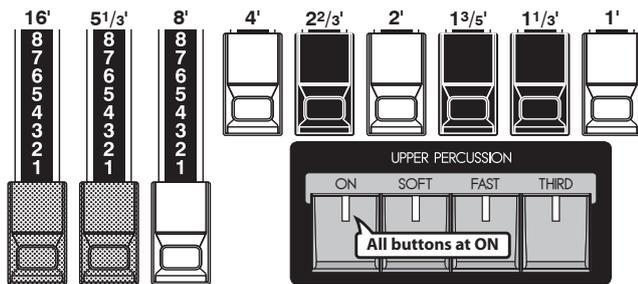
Remarquez que les registrations de Tirette sont exprimées en groupes de nombres de 2, 4 et 3 chiffres. Cette formule de nombres "2-4-3" pour la Registration de Tirette a été la convention de Hammond depuis le début. Elle a été trouvée être le moyen le plus facile de transmettre un réglage spécifique. Les deux premiers chiffres correspondent aux deux Tirettes brunes de l'un ou l'autre manuel. Le quatre chiffres du milieu désignent les Tirettes de 8', 4', 2 2/3', 2', et les trois chiffres restants renvoient aux trois dernières Tirettes.

REGISTRATIONS DE TIRETTE MODERNES

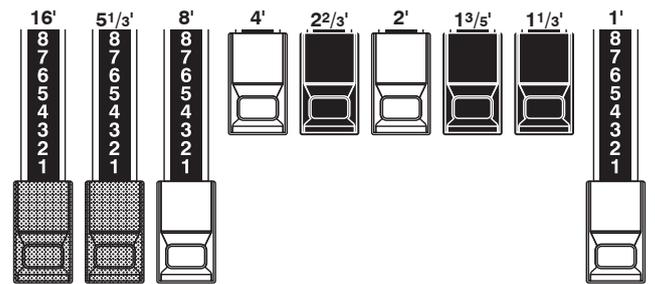
Les registrations de Tirette introduites à la page précédente sont typiquement pour la musique classique.

Elles furent créées à l'aube de l'Orgue Hammond, quand il était destiné à sonner comme un orgue à tuyaux ou religieux. Plus tard, comme l'Orgue Hammond se répandit à travers la musique Jazz, Pop, Rock et (particulièrement) Gospel, Quelques registrations intemporelles devinrent communes.

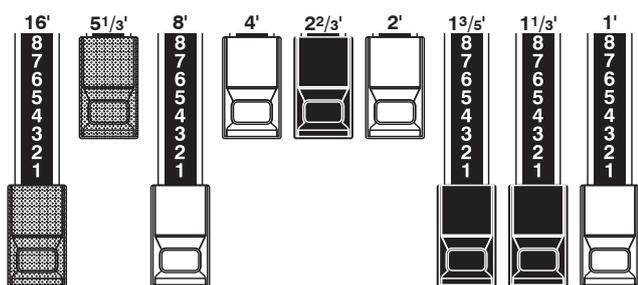
Jazz



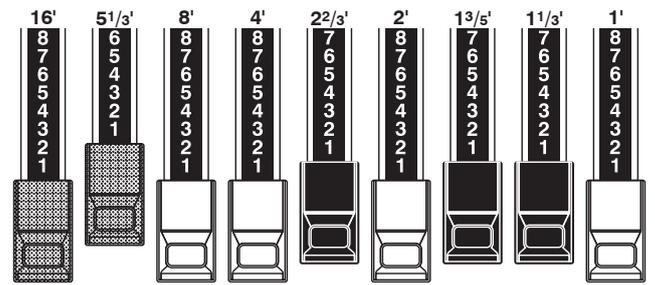
Bluesy



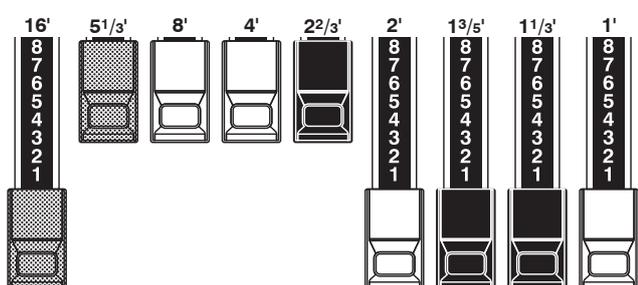
Groovy & Funky



Puissance Max



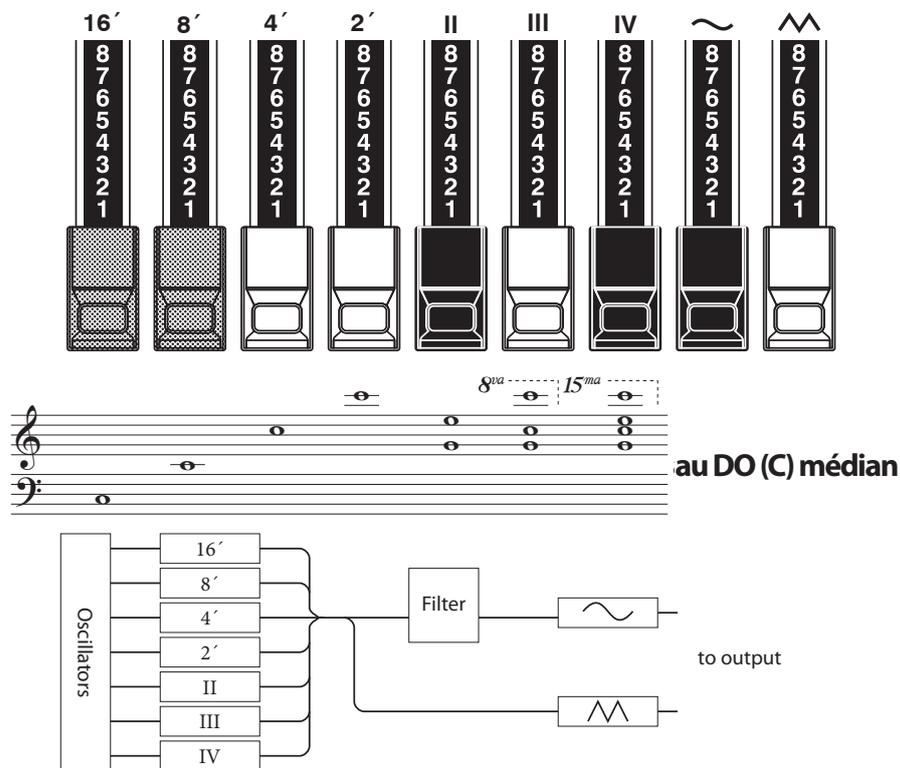
Squabble



tips APPLICATION DE LA PERCUSSION

Quand la Percussion est utilisée, le son de la Tirette de 1' est annulé. Comme il en était sur le B-3/C-3 Vintage. Une astuce consiste à conserver la tirette de 1' pleinement sortie, et d'allumer la Percussion ou de l'éteindre à mesure que vous jouez pour un changement instantané de son. Essayez-la!

TIRETTES (Vx)



Le type d'orgue combo recréé par le mode "Vx" Britannique avait des contrôles de type Tirette, mais qui fonctionnaient différemment des Tirettes Harmoniques de l'Orgue Hammond. Les quatre Tirettes de gauche contrôlent les hauteurs de tons individuels, tandis que les trois suivantes sont des Tirettes "Mélange" qui font sonner de multiples hauteurs de tons. "II," "III" et "IV" renvoient au nombre de hauteurs de tons représentées par cette Tirette.

Les deux Tirettes de droite contrôlent le type de ton produit par les sept premières Tirettes.

La Tirette "~" fait sonner des tons doux tandis que la Tirette "^" fait sonner des tons plus clairs et plus complexes harmoniquement.

NOTE: Les sept Tirettes de gauche NE sonneront PAS à moins que l'une ou les deux Tirettes de droite ne soient aussi "sorties". Ces deux Tirettes régulent le volume global aussi bien que le timbre de la registration de Tirette totale, et peuvent être utilisées séparément ou ensemble.

tips MÉTRAGE

"Métrage" est un terme hérité de l'orgue à tuyaux.

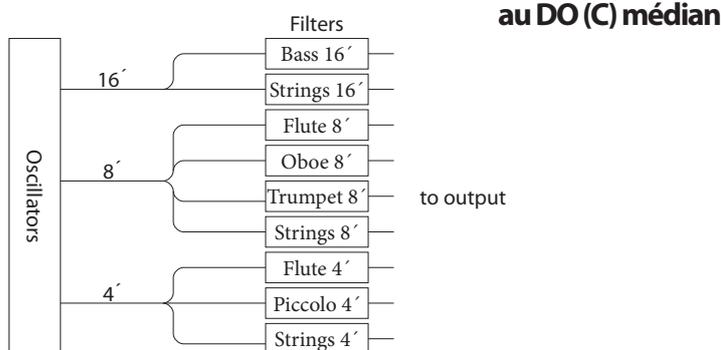
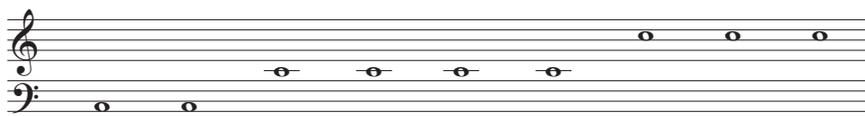
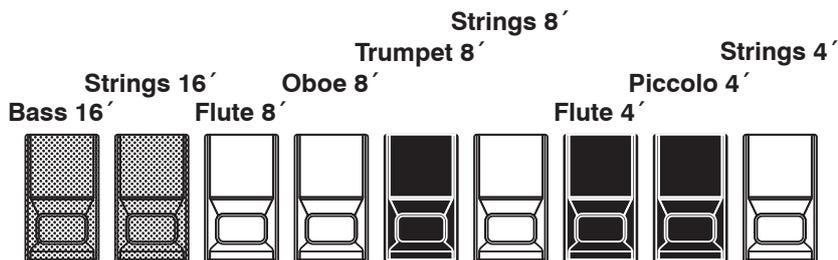
Il est utilisé pour désigner la hauteur de ton à laquelle sonnera un stop d'orgue particulier. Le nombre renvoie à la longueur de tuyau nécessaire pour produire la plus basse note de ce stop particulier.

Par exemple, si un stop est marqué 8' cela signifie que la plus basse note Do (C) sur un clavier d'orgue standard à 5 octaves requerra un tuyau de 8 pieds de long.

Bass 16'	Strings 16'	Flute 8'	Oboe 8'	Trumpet 8'	Strings 8'	Flute 4'	Piccolo 4'	Strings 4'	Fori.
16'	8'	4'	2'	II	III	IV	~	^	Vx.
Bourdon	OpenDiap	Gedeckt	VoixCist	Octave	FluteDolce	Flute	Mixture	Hautbois	Pipe
16'	8'	8'	II	4'	4'	2'	III	8'	

Si le Type d'Orgue est réglé sur Vx, se référer à la rangée Vx de l'autre côté des Tirettes pour la correspondance entre chaque barre et le métrage.

TIRETTES (Farf)



au DO (C) médian

tips TABLETTES

Une "tablette" désigne un commutateur à bascule des orgues vintages.

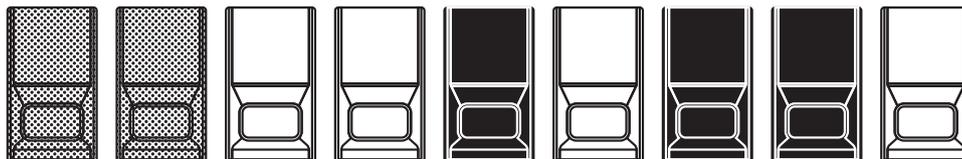


Bass 16'	Strings 16'	Flute 8'	Oboe 8'	Trumpet 8'	Strings 8'	Flute 4'	Piccolo 4'	Strings 4'	Farf
16'	8'	4'	2'	II	III	IV	~	^	Vx.
Bourdon	OpenDiap	Gedeckt	VoixCist	Octave	FluteDolce	Flute	Mixture	Hautbois	Pipe
16'	8'	8'	II	4'	4'	2'	III	8'	

Quand vous utilisez le Type d'Orgue Farf, vous référer à la rangée "Farf" de l'autre côté des Tires pour une correspondance entre chaque barre et le métrage.

TIRETTES (TUYAU)

SUPÉRIEUR:	Bourdon 16'	Open Diapason 8'	Gedeckt 8'	Viole Celeste II	Octave 4'	Flauto Dolce 4'	Flute 2'	Mixture III	Hautbois 8'
INFÉRIEUR:	Principal 16'	Principal 8'	Melodia 8'	Rohr Flute 8'	Prestant 4'	Flute 4'	Super Octave 2'	Mixture IV	Trom- pette 8'
PÉDALIER:	Sub Bass 16' + Gedeckt 8'		Principal Chorus + Mixture IV						



Lorsque vous utilisez le Type d'Orgue à Tuyaux, les stops sont consignés par les Tirettes, et suivent la disposition de l'orgue classique de gauche à droite comme suit: Flûte, Mélange et Anche.

Sur les parties SUPÉRIEURE et INFÉRIEURE, chaque Tirette correspond à un stop d'un orgue à tuyaux.

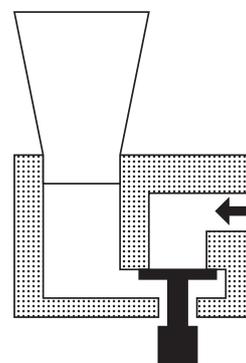
Sur la partie PÉDALIER, deux stops sonnent sur une Tirette.

NOTE: Lorsque le type "Pipe" est activé, les Tirettes fonctionnent similairement aux tirants de registre d'un orgue à tuyaux traditionnel - sortir une Tirette "au dehors" va "ALLUMER" la Voix de Tuyau associée tandis que pousser la Tirette "en dedans" va "ÉTEINDRE" la Voix de Tuyau. Les Voix de tuyaux n'ont pas de graduation de volume - elles sont soit "ALLUMÉES" soit "ÉTEINTES."

NOTE: Les Effets - Vibrato & Chorus, Leslie, Overdrive - ne sont pas disponibles sur les voix du type Tuyau.

tips STOP

Une voix simple ou un son sur un orgue à tuyaux est désignée comme un "Stop", ceci du au fait que le flux d'air est "stoppé" (ou déclenché) en manipulant les boutons individuels ou tablettes qui OUVRENT le son ou le FERMENT.

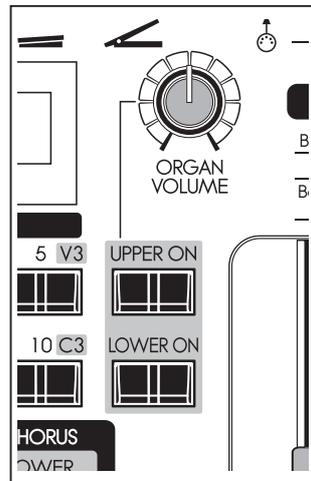


Bass 16'	Strings 16'	Flute 8'	Oboe 8'	Trumpet 8'	Strings 8'	Flute 4'	Piccolo 4'	Strings 4'	Farf.
16'	8'	4'	2'	II	III	IV	~	^	Vx.
Bourdon	OpenDiap	Gedeckt	VoixCist	Octave	FluteDolce	Flute	Mixture	Hautbois	Pipe
16'	8'	8'	II	4'	4'	2'	III	8'	

Si le Type d'Orgue sélectionné est Pipe, se référer à la rangée "Pipe" de l'autre côté des Tirettes pour une correspondance entre chaque barre et le métrage.

OPÉRATION DE LA SECTION ORGUE

ON / OFF ET CONTRÔLE DU VOLUME



La partie SUPÉRIEURE et INFÉRIEURE de la section Orgue peuvent être rendues audibles quand "ALLUMÉES" ou muettes si "ÉTEINTES" en utilisant les boutons [UPPER ON] et [LOWER ON].

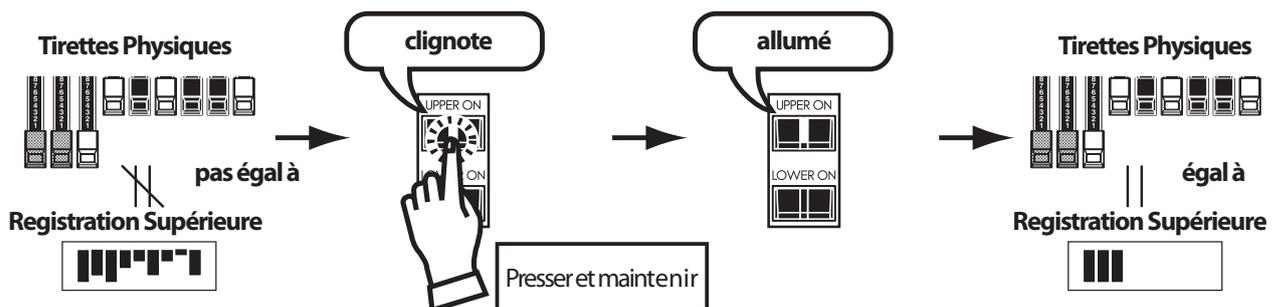
NOTE: Vous pouvez régler que la Section Voix Extra "S'ÉTEIGNE" automatiquement par la commutation de la Section Orgue sur "ON". (P. 79)

Pour ajuster le volume de la section Orgue entière, utiliser le potentiomètre [ORGAN VOLUME].

tips LA PARTIE PÉDALIER EST TOUJOURS ALLUMÉE

La partie PÉDALIER n'a pas de commutateur et est donc toujours "ALLUMÉE". Ceci parce que la section Voix Extra n'a pas de partie PÉDALIER, et ne nécessite donc pas d'être rendue muette.

FAIRE CORRESPONDRE LA REGISTRATION AUX TIRETTES



Lorsque vous rappelez un Patch, la registration de Tirette du Patch enregistré se fait entendre, au lieu du réglage physique de Tirette. Si vous bougez n'importe quelle Tirette, sa position prévaut sur la registration enregistrée, bien que le Patch ne soit pas changé.

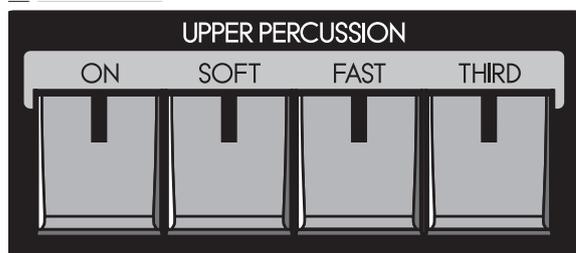
Si vous voulez passer au réglage de Tirette physique immédiatement, Pressez et maintenez le bouton [UPPER ON] ou [LOWER ON] dans la section Orgue jusqu'à ce que la LED clignote, puis relâchez-le. La registration physique devient à présent "courante" pour la partie sélectionnée.

NOTE: Cette fonction ne met pas à jour la registration de PÉDALIER.

NOTE: Vous pouvez temporairement substituer la registration de Tirette du SUPÉRIEUR aux réglages de Tirette du Supérieur ou de l'Inférieur au lieu du contenu de Patch (P. 78).

Les tons d'Orgue sont normalement audibles aussi longtemps que la touche jouée est maintenue enfoncée. Le mot "Percussion" fait référence à un ton qui n'est pas constant et s'estompe, tel que d'un piano ou de carillons. Le SKX a des tons de Percussion qui améliorent les sons produits par les Tirettes.

La "Percussion À Réponse de Toucher" est très utile pour mettre l'accent sur des notes simples, des accords complets, des chansons entières même.



Bouton [ON]

Commute la Percussion sur "ON" (LED allumée) et "ÉTEINTE".

Bouton [SOFT]

Ceci réduit le volume du ton de Percussion.

Quand la LED est ÉTEINTE, il est "NORMAL". Si vous pressez le bouton [SOFT] (la LED est allumée), le volume de la Percussion est "DOUX".

Bouton [FAST]

Lorsque le bouton est ÉTEINT (LED pas allumée) le ton de Percussion déclinera lentement comme une cloche. Lorsque il est "ALLUMÉ" (la LED est allumée) le ton de Percussion déclinera rapidement comme un xylophone.

Bouton [THIRD]

Bascule l'harmonique de Percussion.

Quand ce bouton est ÉTEINT, l'harmonique seconde s'exprime à la même hauteur de ton que la Tirette de 4'.

Le ton de tierce harmonique s'exprime à la même hauteur de ton que la Tirette de 2 2/3'. Pour le sélectionner, pressez le bouton [THIRD] (LED allumée).

NOTE: La Percussion est disponible sur 3 Types d'Orgues; BType1, BType2 et Mellow.

NOTE: Vous pouvez affiner les paramètres de la Percussion. (P. 80).

tips DÉCLIN

Au piano, le son s'estompe graduellement même si gardez les mains sur les touches. Ceci se nomme le Déclin. Le son du violon, au contraire, continue de sonner à un certain volume, cela se nomme le Soutien.

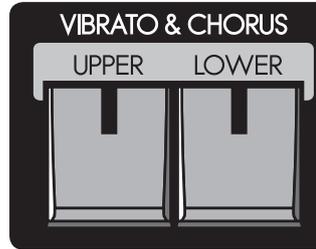
ANNULATION DE LA TIRETTE DE 1'

Comme sur le Hammond B-3/C-3 Vintage, la Tirette de Roue Phonique de 1' est inopérante quand la Percussion est engagée.

NOTE: Si vous souhaitez que la Tirette de 1' demeure opérante, vous pouvez changer le paramètre. (P. 80)

VIBRATO & CHORUS

Le Vibrato & Chorus Hammond est un autre emblème du son Hammond Classique. Le Vibrato altère légèrement la hauteur de ton, comme un violoniste, un chanteur, ou un guitariste pourraient le faire. Et le Chorus combine un signal désaccordé avec l'original pour un ton luxuriant.



Bouton [UPPER]

Presser le bouton [UPPER] sur "ALLUMÉ" (LED rouge allumée) mettra en marche l'effet Vibrato & Chorus pour les Tirrettes du SUPÉRIEUR.

Bouton [LOWER]

Presser le bouton [UPPER] sur "ALLUMÉ" (LED rouge allumée) mettra en marche l'effet Vibrato & Chorus pour les Tirrettes de l'INFÉRIEUR et du PÉDALIER.

NOTE: Le Vibrato & Chorus est disponible sur 5 Types d'Orgues; BType1, BType2, Mellow, Vx et Farf.

NOTE: Le mode, la vitesse, etc. de l'effet Vibrato & Chorus peuvent être affinés. (P. 81)

tips VIBRATO ET CHORUS DES ORGUES HAMMOND

Sur les instruments à cordes, on crée l'effet vibrato en changeant des doigts la tension de la corde. Sur les instruments à vent, en changeant la force du souffle. Sur les instruments électroniques à circuiterie analogique, en modulant l'oscillateur. Comme la rotation des Roues Phoniques du B-3/C-3 original était stabilisée par le moteur synchrone, il n'était pas possible de fournir un effet de vibrato. Sur ces modèles, l'effet vibrato était obtenu en modulant le signal post-générateur.

Le système vibrato & chorus du B-3/C-3 original consistait en une ligne retard à 9 étapes utilisant des circuits de déphasage LC (à inducteur et diélectrique). Cela produisait un très court retard d'environ 1 ms. Les tons transitaient par des bobines, retardant la phase. Plusieurs bobines étaient connectées en tandem et quand la sortie de chaque cosse était transmise tour à tour depuis celle du haut jusqu'à la dernière, les tons étaient abaissés graduellement. En prenant la sortie de chaque cosse tour à tour de la dernière à celle du haut au contraire, le ton s'élevait graduellement. Ces opérations étaient automatiquement effectuées en faisant tourner le scanner avec un moteur.

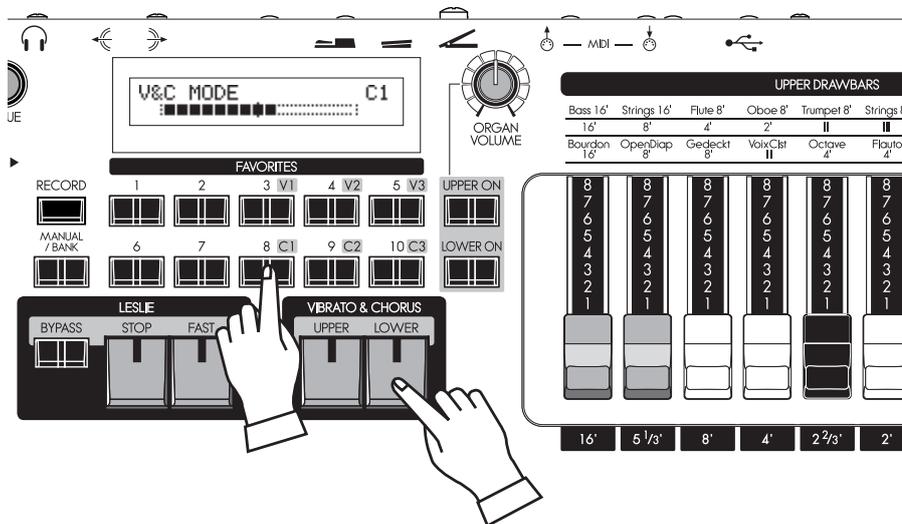
Le scanner était utilisé pour sélectionner l'un des multiples terminaux d'entrée sur la connexion statique. Comme chaque terminal était sélectionné par les "lames" qui s'approchaient les unes des autres, aucun éclatement de bruit comme celui d'un commutateur ne survenait, et les signaux des terminaux voisins s'estompaient et se commutaient d'eux-mêmes.

La sélection de mode des effets vibrato était effectuée en changeant la portée de la cosse se connectant.

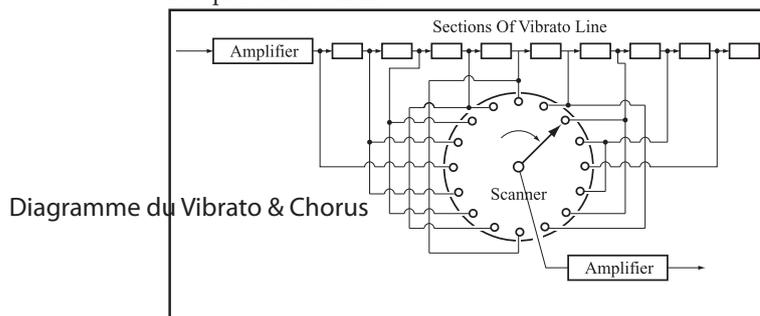
Comme ce système modulait les signaux tonaux produits et non l'oscillateur, le son original pouvait être entendu sans l'effet vibrato. En mixant le son avec l'effet vibrato et le son original, l'effet chorus était obtenu.

Sur ce modèle, les effets chorus et vibrato sont simulés et modélisés numériquement à la mode de l'original, par le processeur audio numérique (DSP), sans utiliser de parties en mouvement.

POUR SÉLECTIONNER LE MODE VIBRATO & CHORUS



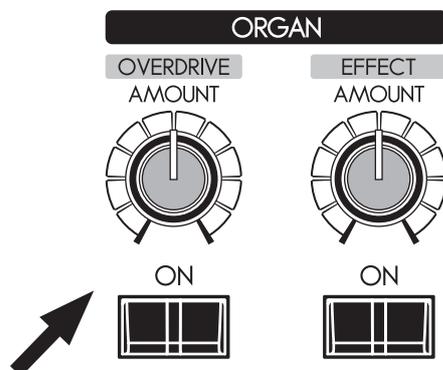
Pour sélectionner le Mode Vibrato & Chorus Mode instantanément, presser et maintenir soit le bouton [UPPER] ou [LOWER] du VIBRATO & CHORUS, et presser n'importe quel bouton montré ci-dessus de ([V1] à [C3]) pour sélectionner le Mode Vibrato ou Chorus que vous voulez.



OVERDRIVE

L'Overdrive simule l'effet de pousser un amplificateur au delà de ses limites pour atteindre un son plus agressif.

En changeant le montant de drive, divers sons sont obtenus depuis une chaleur insaturée jusqu'à une distorsion dure.



Bouton [OVERDRIVE ON]

Allume l'effet Overdrive sur "ON" (LED allumée) ou "ÉTEINT" (LED pas allumée) pour la section Orgue.

Potentiomètre [OVERDRIVE AMOUNT]

Ajuste le montant de l'effet Overdrive.

Tourner le potentiomètre dans le sens horaire augmente la profondeur de l'effet.

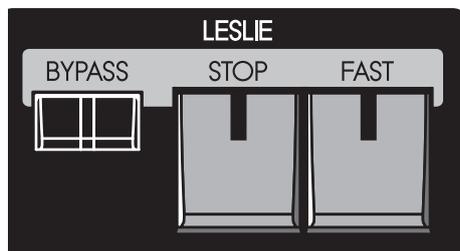
NOTE: L'Overdrive pour la section Orgue est disponible sur 5 Types d'Orgues; BType1, BType2, Mellow, Vx et Farf.

NOTE: Vous pouvez affiner le son de l'Overdrive. (P. 90)

NOTE: Le bouton et le potentiomètre sont pour la section Orgue. L'effet Overdrive pour la section Voix Extra est opéré par le paramètre idoine dans le panneau de contrôle. (P. 97)

LESLIE

Le son rotatif de la Cabine LESLIE est le partenaire naturel de l'Orgue Hammond. Une version Numérique est intégrée au SKX; et les contrôles fonctionneront aussi avec une Leslie physique connectée.



Bouton [FAST]

Bascule le mode du Rotor en deux étapes. Chaque pression commute le statut. Quand la LED est allumée, le mode est "RAPIDE", et quand elle n'est pas allumée, c'est "LENT" ou "STOP".

Bouton [STOP]

Pour alterner "RAPIDE" et "LENT" quand vous avez pressé sur le bouton [FAST], commutez ce bouton sur "ÉTEINT" (LED pas allumée).

Pour alterner "RAPIDE" et "STOP" quand vous avez pressé sur le bouton [FAST], commutez ce bouton sur "ÉTEINT" (LED allumée)

Bouton [BYPASS]

Quand la LED pour ce bouton est "ÉTEINTE", le son de la section Orgue sort du canal rotatif (effet Leslie).

Pour contourner l'effet Leslie, presser ce bouton et la LED S'ALLUMERA. Quel que soit le statut des boutons [FAST] et [STOP], le son de la section Orgue sortira du canal stationnaire

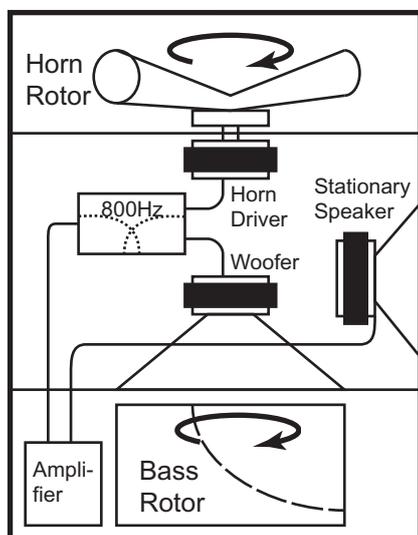
NOTE: L'effet Leslie est disponible sur la section Orgue à l'exception du type Tuyau

NOTE: Vous pouvez affiner les paramètres de l'effet Leslie. (P. 82)

tips CHARTE DU STATUT DE CHAQUE BOUTON

BOUTON			MODE	
BYPASS	STOP	FAST	Cn=1	Cn=3, effet Leslie à bord
Off	Off	On		Fast
Off	Off	Off		Slow
Off	On	On		Fast
Off	On	Off		Stop
On	On	On	Fast	Bypass
On	On	Off	Stop	
On	Off	On	Fast	
On	Off	Off	Slow	

Diagramme de Cabine Leslie à 3 canaux



tips QU'EST-CE QUE L'EFFET LESLIE?

La Cabine Leslie fut inventée par Donald Leslie en 1941 pour faire sonner l'Orgue Hammond comme un Orgue de Théâtre à Tuyaux. Utilisant des trompes et des baffles rotatives actionnées par moteur, l'invention de Leslie donna à l'orgue une sonorité riche et mouvante, qui devint rapidement son propre son inoubliable.

Dans sa forme élémentaire, la Cabine Leslie a un amplificateur intégré et deux rotors; le "Rotor de trompe" pour les aigus et le "Rotor de basse" pour les graves qui sont tous deux alimentés par un ampli/haut-parleur conçus sur mesure. La combinaison des deux exploite l'"Effet Doppler" pour donner le son "tourbillonnant" unique de Leslie

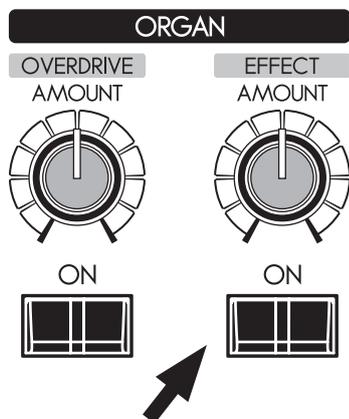
Certains modèles ont non seulement des Rotors mais aussi un haut-parleur fixe. Le circuit pour envoyer le son vers le Rotor est appelé le "Canal Rotatif", et celui pour l'envoyer vers le haut-parleur fixe est appelé le "Canal Stationnaire".

La Leslie Numérique à bord du SKX emploie tous les concepts propriétaires utilisés dans les cabines physiques, mais les réalise dans le domaine numérique. Il est recommandé que vous exploitiez les Sorties Principales "en stéréo" pour obtenir l'effet le plus pleinement.

MULTI-EFFETS, RÉVERBE

Le SKX embarque un Multi-Effets Numérique et une Réverbe pour parfaire la section Orgue.

◆ MULTI-EFFETS



Bouton [EFFECT ON]

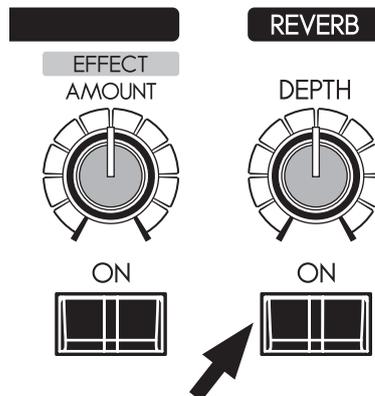
Pour engager le Multi-Effets. Presser ce bouton et la LED S'ALLUMERA.

Potentiomètre [EFFECT AMOUNT]

Ajuste le montant du Multi-Effets.

NOTE: Il y a de nombreux paramètres dans le Multi-Effets. Les réglages détaillés des paramètres sont ajustés sur le panneau de contrôle. (P. 91)

◆ RÉVERBE



La Réverbe Numérique est commune aux deux sections Orgue et Voix Extra.

Bouton [REVERB ON]

Pour engager la Réverbe. Presser ce bouton et la LED s'ALLUMERA.

Potentiomètre [REVERB DEPTH]

Il ajuste la profondeur de la Réverbe.

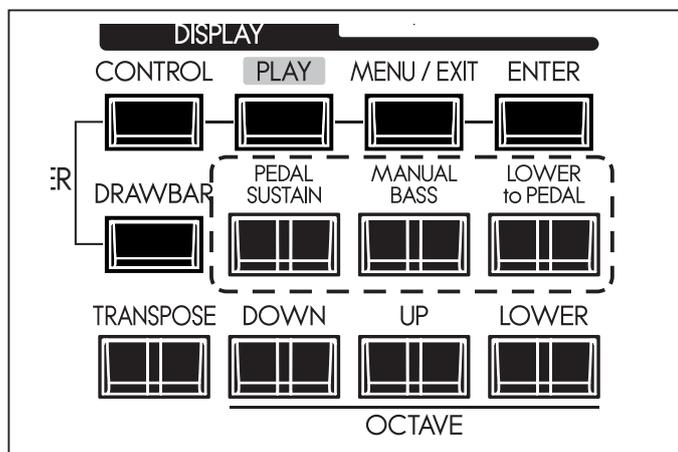
NOTE: Vous pouvez affiner le temps etc. de la Réverbe. (P.99)

SOUTIEN DE PÉDALIER, COUPLEUR

Une option populaire pour jouer la Basse au Pédalier ou Manuelle est le Soutien de Pédalier, qui permet à la voix du Pédalier de décliner doucement au relâchement, tout à fait à la manière d'une basse à cordes.

En utilisant le clavier Inférieur, vous pouvez jouer la partie Pédalier tout ensemble (Basse manuelle).

La Partie Pédalier peut être jouée au clavier Inférieur, ou la partie Inférieure peut être jouée au Pédalier d'extension (Inférieur au Pédalier).



Bouton [PEDAL SUSTAIN]

Toucher ce bouton "ALLUMERA" le Soutien de Pédalier (LED allumée) et "ÉTEINDRA" (LED pas allumée).

Après avoir relâché votre pied du Pédalier (ou pressant et relâchant une note basse sur le clavier Inférieur en utilisant la Basse Manuelle), le son lentement s'estompera, ou déclinera.

NOTE: Vous pouvez contrôler le temps de déclin du Soutien de Pédalier (P. 73).

Bouton [MANUAL BASS]

Toucher ce bouton "ALLUMERA" la Basse manuelle (LED allumée) et "ÉTEINDRA" (LED pas allumée).

Si vous jouiez le clavier Inférieur, la partie Pédalier sonnera tout ensemble.

La gamme par défaut de la Basse Manuelle monte jusqu'au "SI" (B) médian.

NOTE: Vous pouvez changer la note limite haute de la Basse Manuelle (P. 110).

NOTE: Vous pouvez régler la Basse Manuelle soit pour jouer la plus basse note si de multiples notes sont jouées ou, si un accord est joué sur le clavier Inférieur, pour sonner la note fondamentale de l'accord. (P. 110).

Bouton [LOWER to PEDAL]

Cette élément permet à un Pédalier MIDI connecté de jouer les sons enregistrés pour la partie INFÉRIEURE en addition de quelle que registration de PÉDALIER qui puisse sélectionnée.

Toucher ce bouton "ALLUMERA" l'Inférieur au Pédalier (LED allumée) et "ÉTEINDRA" (LED pas allumée).

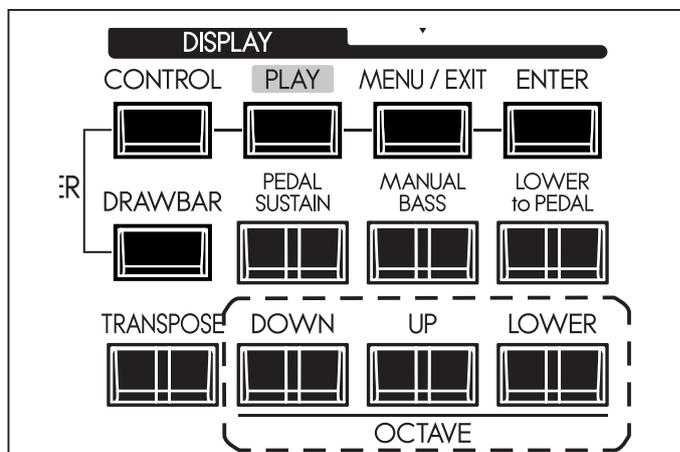
NOTE: Vous pouvez changer la limite supérieure de la gamme de jeu de l'Inférieur au Pédalier (P. 110).

tips COUPLEUR

Dans la terminologie de l'orgue, un "Coupleur" est un dispositif qui permet aux sons d'une partie d'être joués sur une autre. L'Inférieur au Pédalier et la Basse Manuelle en sont des exemples.

CHANGEMENT D'OCTAVE

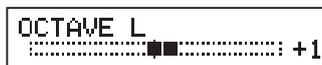
Le clavier peut être transposé vers le haut ou vers le bas par unités d'une octave pour faciliter un jeu plus aisé.



Boutons [OCTAVE]

Élève ou Abaisse chaque partie par unités d'une octave dans la gamme de ± 2 octaves.

- ♦ Pour élever l'octave du clavier SUPÉRIEUR, presser le bouton [UP].
- ♦ Pour abaisser l'octave du clavier SUPÉRIEUR, presser le bouton [DOWN].
- ♦ Pour élever l'octave du clavier INFÉRIEUR, presser et maintenir le bouton [LOWER] et presser le bouton [UP].
- ♦ Pour abaisser l'octave du clavier INFÉRIEUR, presser et maintenir le bouton [LOWER] et presser le bouton [DOWN].



L'Octave de l'Inférieur est à "+1".

En changeant d'octave ici, le statut de l'Octave est brièvement montré dans l'affichage.

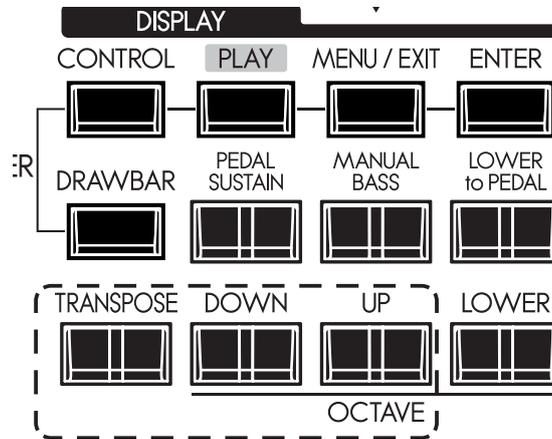
NOTE: Les boutons OCTAVE peuvent être assignés à diverses fonctions au lieu du changement d'octave (P. 78).

NOTE: Vous pouvez sélectionner si le réglage d'Octave change pendant que des notes sont maintenues ou bien lorsque la prochaine note est pressée après avoir relâché les notes étant maintenues (P. 79).

TRANSPPOSITION

La fonction de Transposition vous permet d'harmoniser dans la même clef que d'autres instruments ou chanteurs sans changer la clef dans laquelle vous jouez.

Par exemple, si vous réglez la Transposition à [+5], la note "FA" (F) sonne quand vous jouez la note "DO" (C). (En jouant en clef de DO (C) le SKX sonne en clef de FA (F).)



Bouton [TRANSPPOSE]

- ♦ Pour élever la hauteur de ton par demi-ton, presser le bouton [UP], tout en maintenant pressé le bouton [TRANSPPOSE].
- ♦ Pour abaisser la hauteur de ton par demi-ton, presser le bouton [DOWN], tout en maintenant pressé le bouton [TRANSPPOSE].

Vous pouvez régler la Transposition dans une gamme de -6 à +6 demi-tons.



La Transposition est à "+5".

En effectuant cette opération, le statut de la transposition est montré dans l'affichage.

La Transposition est mappée aux points suivants:

- Entre les claviers internes et les moteurs sonores intégrés.
- Entre le MIDI IN et les moteurs sonores intégrés.
- Vers les Zones Externes.
- Quand un Pédalier MIDI XPK-100 est connecté, la valeur de Transposition se synchronisera avec lui.

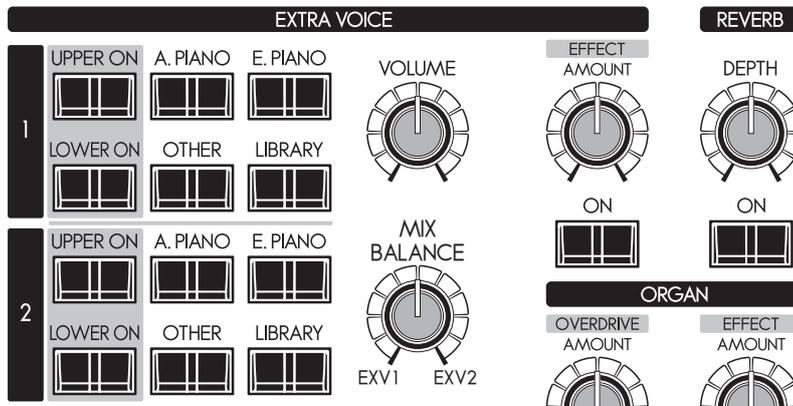
NOTE: La Transposition est un paramètre temporaire, et n'est pas enregistré dans aucun Patch. Lorsque l'alimentation électrique est COUPÉE, il revient à 0.

NOTE: Vous pouvez sélectionner si la Transposition change pendant que des notes sont maintenues ou bien lorsque la prochaine note est pressée après avoir relâché les notes étant maintenues (P. 79).

SECTION VOIX EXTRA

La section VOIX EXTRA contient les sons autres que l'Orgue que comprend le SKX. Dans ce système, vous sélectionnez quelle voix allouer à quelle partie.

Il y a deux sections de Voix Extra sur le SKX. Les sections Orgue et de Voix Extra peuvent être jouées simultanément.



ALLOUER

Pour jouer les Voix Extra, vous devez les allouer à l'une ou l'autre des parties SUPÉRIEURE ou INFÉRIEURE. Les Voix Extra peuvent jouer aux côtés de l'Orgue.

Boutons [UPPER ON], [LOWER ON]

Ils sélectionnent l'une ou l'autre partie SUPÉRIEURE/INFÉRIEURE à laquelle allouer des Voix Extra. Pour jouer les Voix Extra, presser l'un ou l'autre bouton (LED ALLUMÉE).

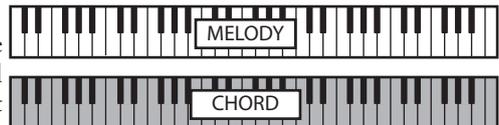
Pour ANNULER l'allocation de Voix Extra, presser le bouton désiré à nouveau (LED ÉTEINTE).

NOTE: Vous pouvez régler que la section Orgue "S'ÉTEIGNE" quand une section de Voix Extra est "ALLUMÉE". (P. 79)

SONS INTÉGRÉS ET LIBRAIRIE

Il y a 4 groupes de sons résidents, correspondant aux Groupes de Voix. Le noyau de ces sons essentiels ne peut pas être réécrit. Vous pouvez étendre ce noyau essentiel avec des Librairies de Voix qui peuvent être téléchargées depuis le site Internet Hammond.

Pour sélectionner des instruments, voir "SÉLECTIONNER UN INSTRUMENT" (P. 30), et "LISTE D'INSTRUMENTS DE VOIX EXTRA" (P. 136) pour les sons intégrés.



tips VOIX EXTRA

La section Voix Extra sur votre SKX n'est pas liée, et ne recrée pas les sons "Extravoice" du F-100 (des années 1960).

tips CARACTÉRISTIQUE PROCHORD™

Quelques uns des instruments de Voix Extra contiennent la caractéristique ProChord™. Ceux-ci auront le suffixe "Pcd" ajouté à leur nom.

Si vous allouez cet instrument à la partie Supérieure, jouez un accord sur le clavier Inférieur et jouez une note simple sur le clavier Supérieur, vous entendrez l'harmonie ajoutée à la mélodie de la note simple

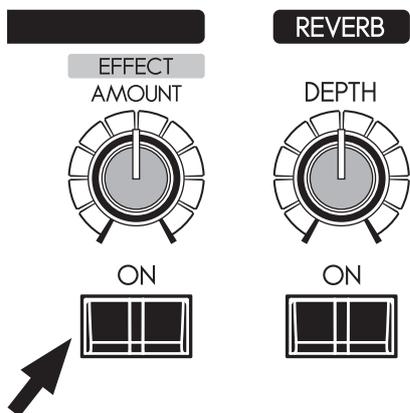
ProChord est une caractéristique unique qui vous permet de jouer une harmonie professionnelle à la main droite tout en ne jouant qu'une mélodie à une seule note. L'harmonisation appliquée à la mélodie est déterminée par l'accord joué par la main gauche.

Lorsque des notes ou des accords sont joués au clavier Inférieur et qu'une note est jouée sur le clavier Supérieur, la note représentée par la touche jouée sur le clavier Supérieur est entendue accompagnée d'un motif d'harmonie de solfège qui sonne en accord avec la Fondamentale de l'Accord et le Type d'Accord sélectionné par les notes jouées au clavier Inférieur. La Fondamentale de l'Accord est la note (la lettre) nommant l'accord (FA (F), LA (A), SI (B), etc) tandis que le Type d'Accord est la dénomination de l'accord (Majeur, Mineur, etc.)

MULTI-EFFETS, RÉVERBE

Le SKX est équipé d'un Multi-Effets capable d'ajouter divers effets aux Voix Extra, et d'une Réverbe capable d'ajouter les effets de jouer dans une salle de concert.

◆ MULTI-EFFETS



Bouton [EFFECT ON]

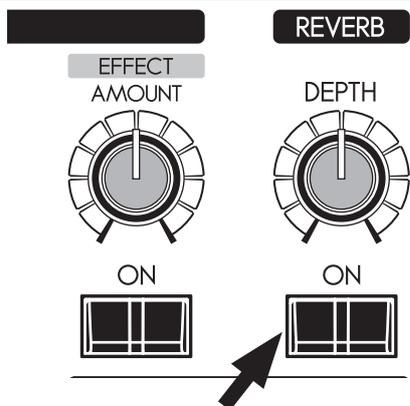
Pour engager le Multi-Effets, presser ce bouton et la LED S'ALLUMERA.

Potentiomètre [EFFECT AMOUNT]

Ajuste le montant du Multi-Effets.

NOTE: Il y a de nombreux paramètres dans ce Multi-Effets. Les réglages détaillés sont effectués avec les paramètres dans le panneau de contrôle. (P. 97)

◆ RÉVERBE



La réverbe est commune pour les deux sections Orgue et Voix Extra.

Bouton [REVERB ON]

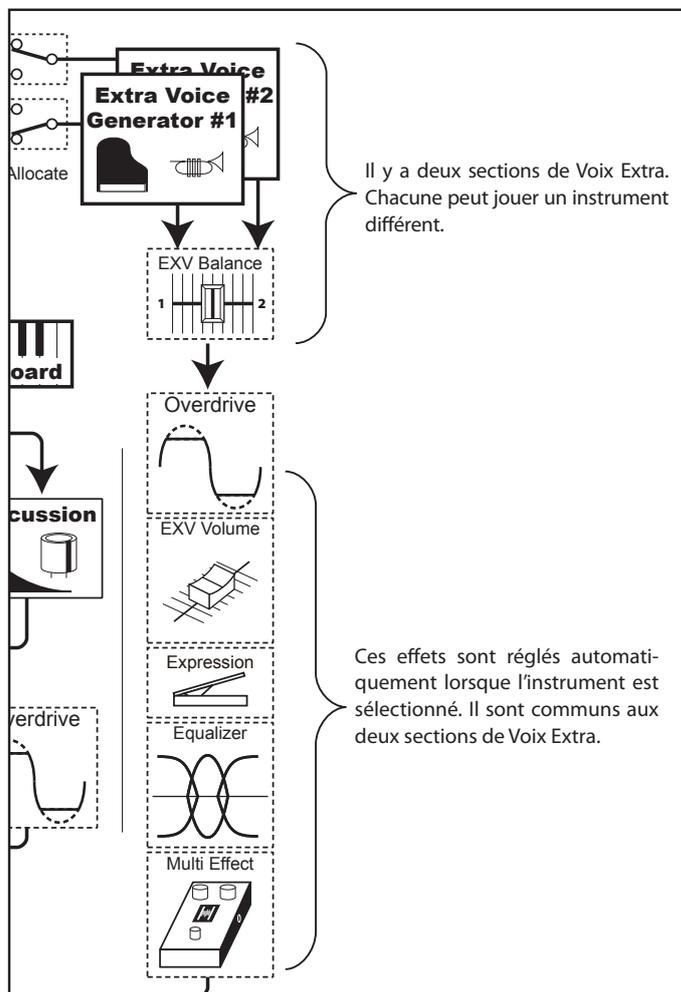
Pour engager la Réverbe, presser ce bouton et la LED S'ALLUMERA.

Potentiomètre [REVERB DEPTH]

Ajuste la profondeur de la Réverbe.

NOTE: Vous pouvez affiner le temps etc. de l'effet Réverbe. (P. 99)

◆ DEUX VOIX EXTRA ET MULTI-EFFETS



Il y a deux sections de Voix Extra. Chacune peut jouer un instrument différent.

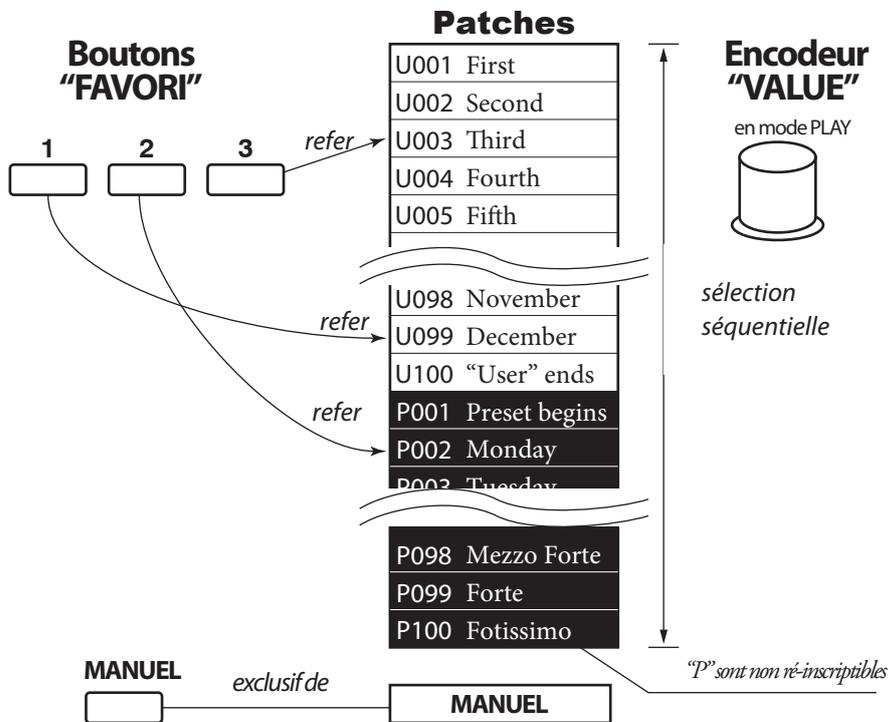
Ces effets sont réglés automatiquement lorsque l'instrument est sélectionné. Ils sont communs aux deux sections de Voix Extra.

Il y a deux sections de Voix Extra comme montré ci-dessus, mais les effets suivants sont uniquement une seule section tels que l'Overdrive, l'Égaliseur, et le Multi-Effets.

Les effets sont automatiquement réglés lorsque l'instrument est sélectionné sur la Voix Extra. Si les Voix Extra 1 et 2 sont utilisées simultanément, les effets sont réglés par l'instrument qui est sélectionné en dernier.

Les réglages que vous avez préparés peuvent être enregistrés aux Patches Utilisateur.

“UTILISATEUR” ET “PRESET”

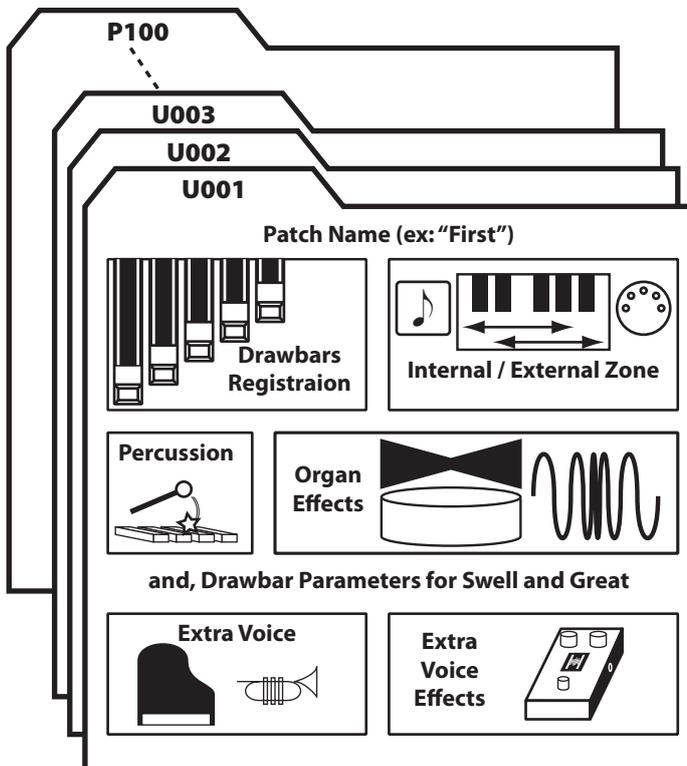


Il y a 100 Patches UTILISATEUR et 100 Patches PRESET comme illustré. Les Patches "Utilisateur" sont ré-inscriptibles. Les Patches "Preset" ne le sont pas.

Pour appeler un Patch, sélectionner le Numéro de Patch avec l'encodeur [VALUE] dans le mode Play (P. 23).

Pour enregistrer le réglage courant sur le Patch, lui donner d'abord un nom et désigner le numéro de Patch avant de l'enregistrer (page suivante).

Le bouton [MANUEL] sur le côté gauche du panneau supérieur change le focus vers tous les réglages en cours du panneau supérieur, et les réglages internes en cours. Il est utilisé comme point de départ pour écrire vos propres Patches, ou pour le musicien qui préfère la registration "manuelle" au lieu d'utiliser des Patches.



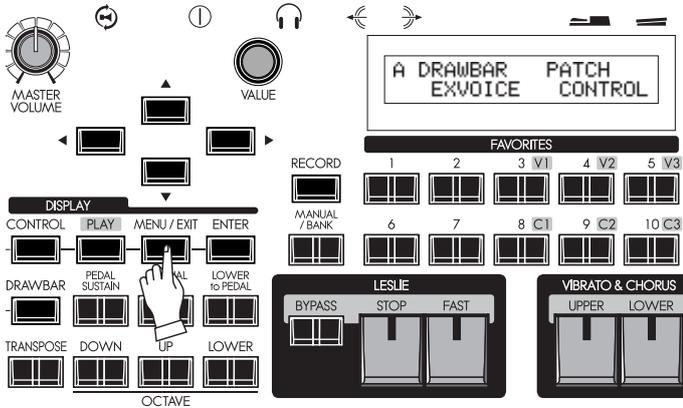
tips CHARGEMENT DE PATCH

Sur les presets des B-3/C-3 étaient enregistrées uniquement les registrations de Tirette de chaque clavier. Mais sur le SKX bien davantage de paramètres que les registrations de Tirette sont enregistrés aux Patches.

Si vous souhaitez garder le style "traditionnel" de registration (Tirettes seules), sélectionnez les paramètres appropriés dans "Patch Load". (P. 74)

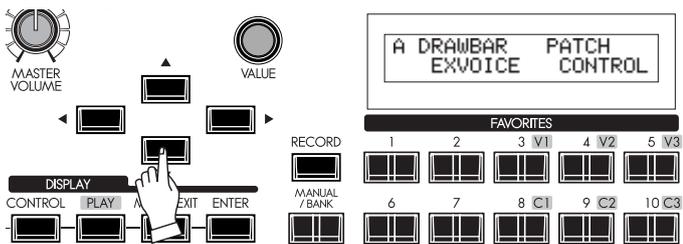
NOMMER LE PATCH

1 ALLER AU MODE MENU



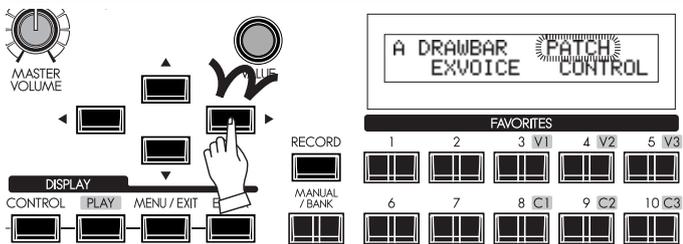
Presser le bouton [MENU/EXIT].
Le mode Menu s'affichera.

2 ALLER À LA PAGE A



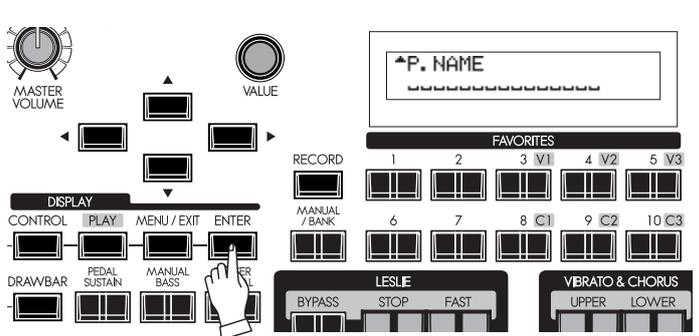
Si la page A n'est pas affichée, aller à la page A en pressant le bouton [▼].

3 SÉLECTIONNER LE "PATCH"



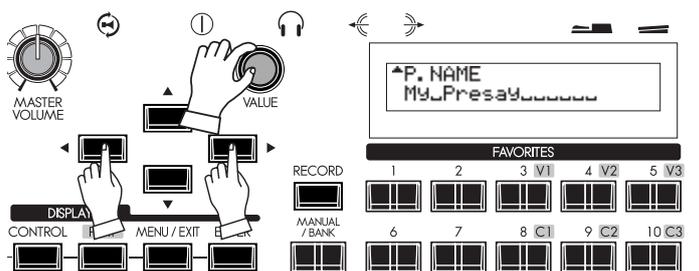
Presser le bouton [▶] deux fois et déplacer le curseur sur "PATCH".

4 ALLER AU MODE DE FONCTION PATCH



Presser [ENTER] et aller au mode de Fonction PATCH.

5 ENTRER UN NOM



Vous pouvez entrer un nom utilisant jusqu'à 15 lettres.

boutons [◀],[▶]: Déplacent le curseur.

encodeur [VALUE]: Sélectionne les lettres.

Les caractères disponibles incluent: Signes de Ponctuation (espace - . ' &), Caractères Numériques (0 - 9), Lettres en Majuscule ("A - Z"), et Lettres en Minuscule ("a - z").

Vous devez sauvegarder le Patch pour que le Nom de Patch soit retenu en mémoire (comme expliqué à la page suivante).

ENREGISTRER AU PATCH

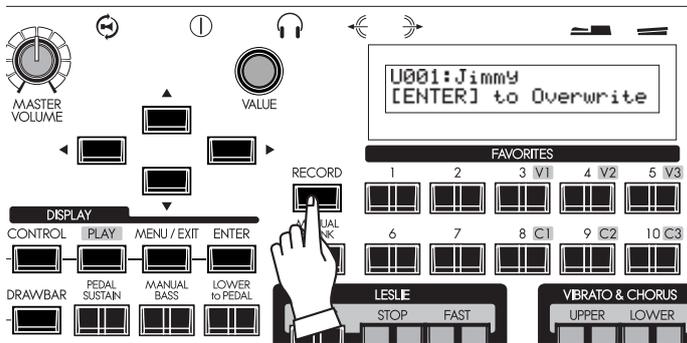
Exemple: ENREGISTRER AU "U032"

1 ENTRER LE NOM



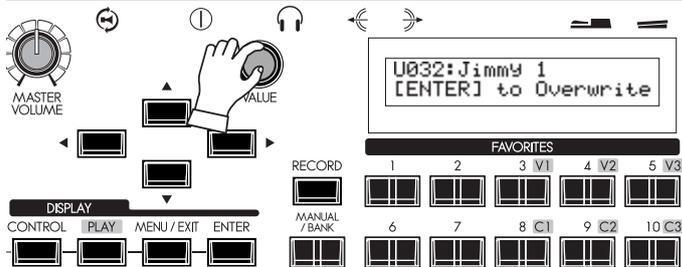
Entrer le nom du Patch. (P. 59)

2 PRESSER LE BOUTON [RECORD]



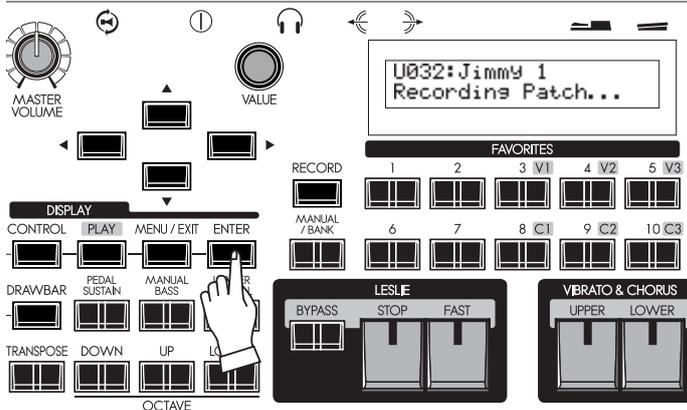
Presser le bouton [RECORD]. Un avertissement apparaîtra dans l'affichage vous permettant de sélectionner le Patch que vous voulez enregistrer.

3 SÉLECTIONNER LE NUMÉRO DE PATCH



Sélectionnez avec l'encodeur [VALUE] le numéro de Patch que vous souhaitez enregistrer (Cette fois sélectionner U032) ou saisissez sur les boutons tels que [3] [2].

4 PRESSER [ENTER]



Presser le bouton [ENTER]. Le Patch est confirmé et l'affichage montrera pendant approximativement une demi-seconde: Recording Patch...

Lorsque l'enregistrement est terminé, l'affichage revient au précédent.

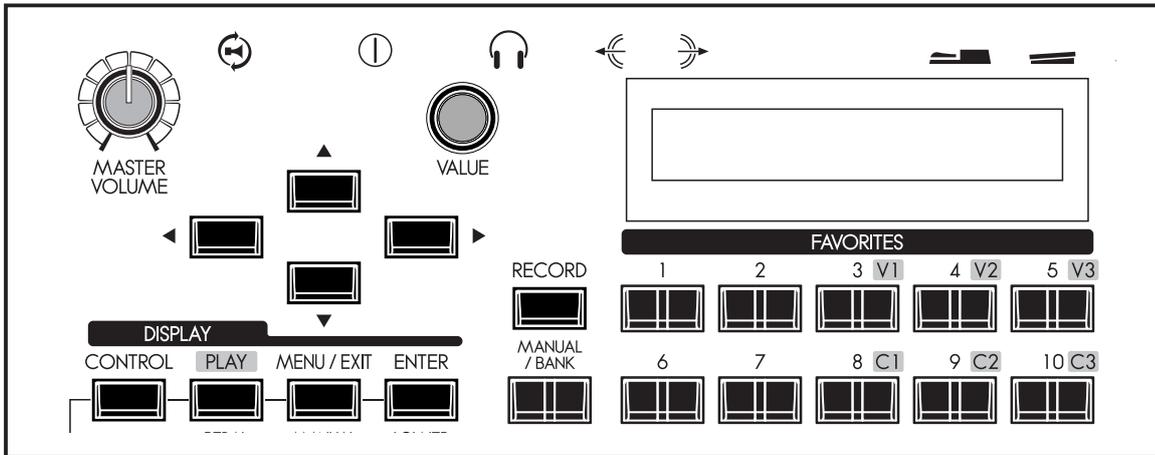
NOTE: Les données de Patch enregistrées sont retenues si l'alimentation électrique est coupée ou déconnectée.



**PANNEAU DE
CONTRÔLE**

UTILISER LE PANNEAU DE CONTRÔLE

Votre accès à l'édition profonde du SKX. Tous les paramètres et tous les contrôles non couverts par les boutons, potentiomètres et encodeur du panneau supérieur sont ici.



Les modes affichés sont, essentiellement "PLAY", "MENU", et "FUNCTION". Voir aux pages suivantes comment les lire et comment utiliser les boutons.

mode PLAY ■■■ ■ 88 ■■■ ■
U064 Or: Born To Be W

mode MENU A DRAWBAR PATCH
EXVOICE CONTROL

mode de FONCTION ↕BASS SLOW FAST LEV
SPD 36 393 0▶

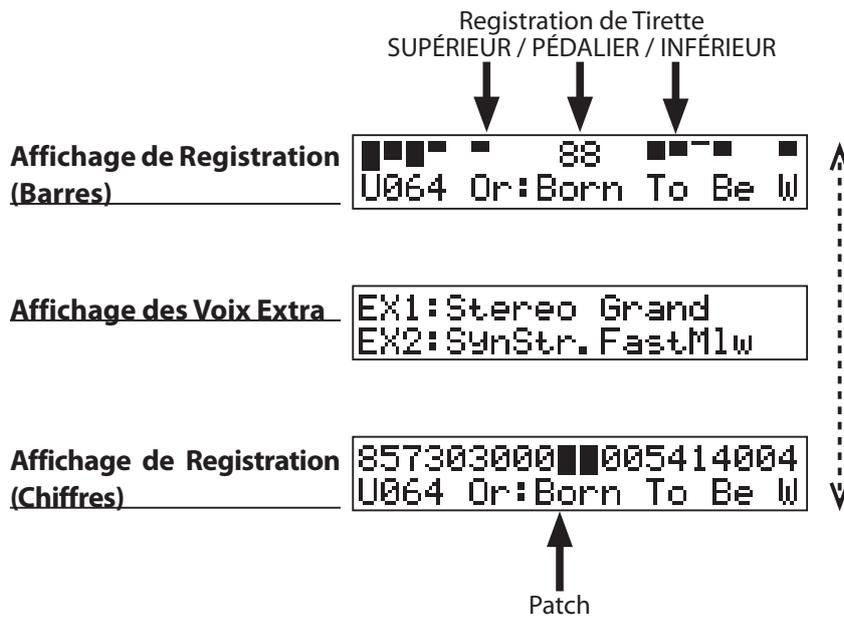
MODE PLAY

Le mode Play est élémentaire pour toutes les opérations. Toute l'information nécessaire pour la performance ordinaire est affichée ici.

Pour localiser ce Mode

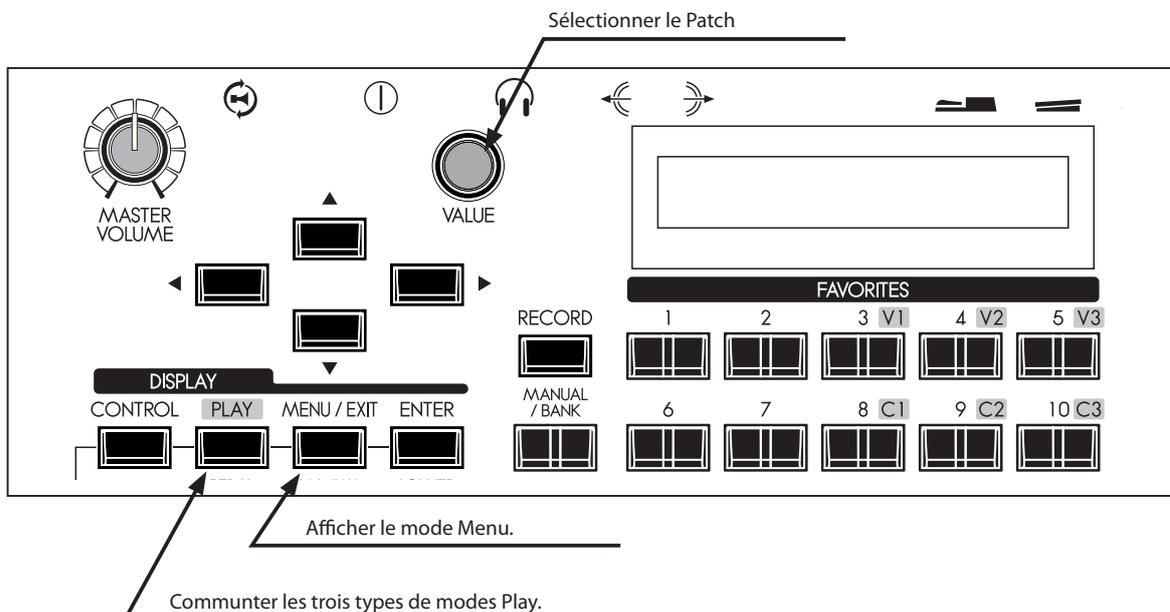
1. Le mode Play est normalement affiché quand l'instrument est d'abord mis en "MARCHE".
2. Cependant, si vous avez besoin de localiser ce mode depuis un autre mode d'affichage, toucher le bouton [PLAY].

COMMENT LIRE L'AFFICHAGE



Il y a trois modes Play: 1. l’Affichage Graphique de Tirette, 2. l’Affichage Numérique de Tirette, et 3. l’Affichage de Voix Extra. Le bouton [PLAY] vous permet de basculer entre ces modes chaque fois que vous le pressez.

OPÉRATION DE BOUTON DANS CE MODE



MODE MENU

Le mode Menu fournit un répertoire de toutes les diverses fonctions.

Pour localiser ce Mode:

Presser le bouton [MENU/EXIT].

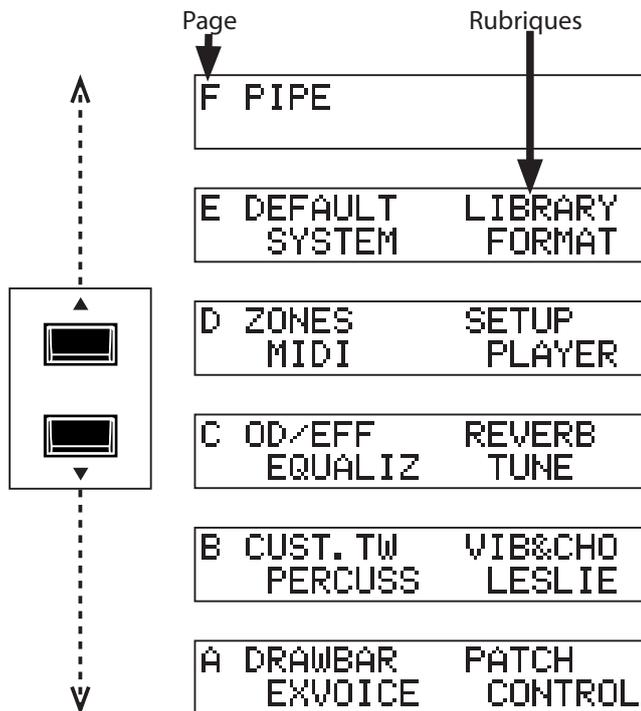
Utiliser les boutons [▲] et [▼] pour accéder aux différentes pages du mode Menu.

Il y a 6 pages dans le mode Menu, libellées de "A" jusqu'à "F". Chaque page a jusqu'à quatre rubriques.

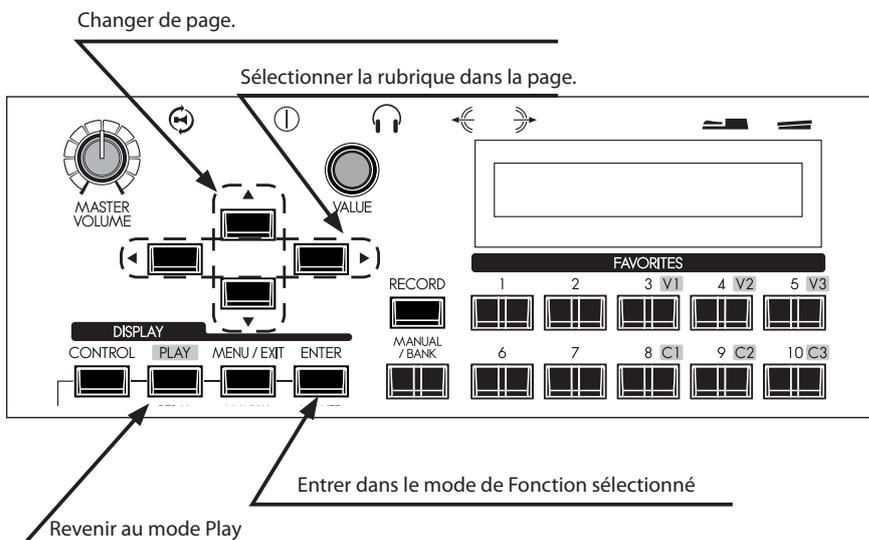
Remarquez que l'une des rubriques du Menu clignote. Utilisez les boutons [◀] et [▶], ou tournez le bouton rotatif de l'encodeur [VALUE] pour sélectionner la rubrique que vous souhaitez éditer.

Lorsque la rubrique que vous voulez clignote, toucher le bouton [ENTER]. Le mode de Fonction pour la rubrique sélectionnée s'affichera.

COMMENT LIRE L'AFFICHAGE



OPÉRATION DE BOUTON DANS CE MODE



MENU ET SES CONTENUS

PAGE A

1. DRAWBAR

Vous permet de modifier les caractéristiques de la section Orgue (les sons produits par les Tirettes.) (P. 72)

2. EXVOICE

Vous permet de modifier les caractéristiques (Volume, Gamme de Note, Vitesse, etc.) des Voix Extra (P. 75)

3. PATCH

Vous permet de nommer un Patch, sélectionner quels paramètres se chargeront et de régler l'affectation de Favoris. (P. 74)

4. CONTROL

Vous permet de changer comment divers contrôles, tels que l'Interrupteur au Pied, la Pédale d'Expression, etc. fonctionneront. (P. 76)

PAGE B

1. CUST.TW

Vous permet de personnaliser les réglages de Roue Phonique de la partie Inférieure et Supérieure pour la section Orgue. (P. 85)

2. PERCUSS

Vous permet d'ajuster les caractéristiques (Volume, temps de déclin, Suivi de Clavier, etc.) des voies de Percussion de la section Orgue. (P. 80)

3. VIB & CHO

Vous permet d'ajuster les caractéristiques du Vibrato & Chorus. (P. 81)

4. LESLIE

Vous permet d'ajuster les caractéristiques de l'effet Leslie intégré et d'ajuster les réglages de cabine Leslie externe. (P. 82)

PAGE C

1. O.D./EFF

Vous permet d'ajuster ici les caractéristiques de l'Overdrive et du Multi-Effets. (P. 90)

2. EQUALIZ

Vous permet d'ajuster l'Égaliseur de Patch et l'Égaliseur Maître. (P. 98)

3. REVERB

Vous permet d'ajuster les paramètres de la Réverbe. (P. 99)

4. TUNE

Vous permet de régler l'accordage du clavier entier. (P. 100)

PAGE D

1. ZONE

Vous permet de contrôler la Zone Interne et Externe. (P. 110)

2. MIDI

Pour régler les opérations MIDI élémentaires. (P. 112)

3. SETUP

Vous permet de Sauvegarder et de Recharger une Configuration vers ou depuis une Clé USB. (P. 116)

4. PLAYER

Vous permet de contrôler le Lecteur de Musique. (P. 127)

PAGE E

1. DEFAULT

Vous permet de réinitialiser le SKX à divers réglages d'usine par défaut. (P. 101)

2. SYSTEM

Vous permet de personnaliser le Paramétrage Système et d'afficher l'Information Système. (P. 102)

3. LIBRARY

Vous permet de contrôler la Librairie de Voix des Voix Extra. (P. 131)

4. FORMAT

Vous permet de formater une Clé USB pour l'utiliser avec le SKX. (P. 117)

PAGE F

1. PIPE

Vous permet d'ajuster les caractéristiques des Voix de Tuyau de la section Orgue. (P. 88)

MODE DE FONCTION

Ces modes sont conçus pour sélectionner et contrôler la fonction.
Tous les modes peuvent être parcourus de la même façon.

COMMENT LIRE L’AFFICHAGE

Il y a un autre page au dessus (ou au dessous) de cette page.

nom de PARAMÈTRE (RUBRIQUE)

Montre qu’il y a une autre page sur la droite (ou sur la gauche) de cette page.



nom de PAGE

VALEUR

CURSEUR (VALEUR clignotante)

tips CURSEUR

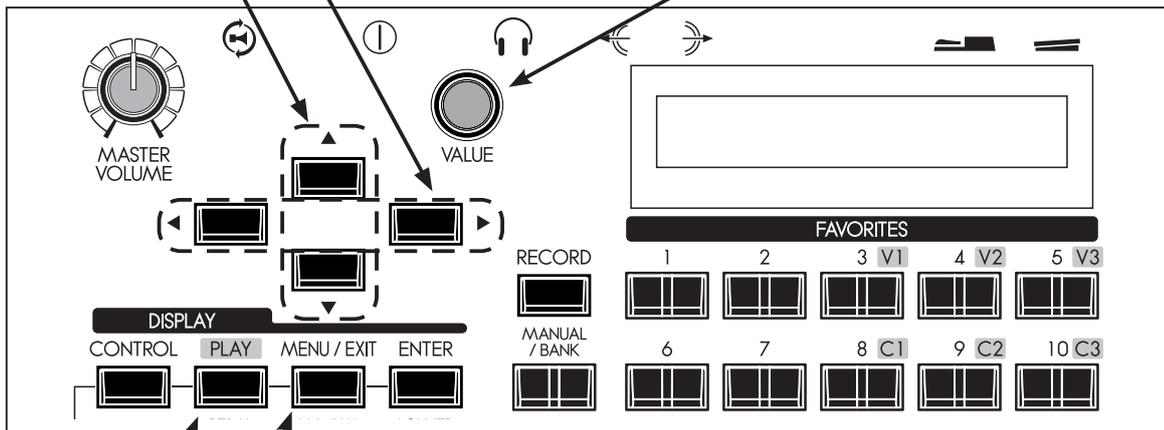
Sur le SKX, le style du curseur est de faire Clignoter l’entrée.

OPÉRATION DE BOUTON DANS CE MODE

Changer de page vers le haut ou vers le bas.

Déplacer le curseur sur la page. Le curseur va au bord du mode et, s’il y a une autre page sur la droite ou sur la gauche, se déplace à cette page.

Ajuster la valeur à l’emplacement du curseur

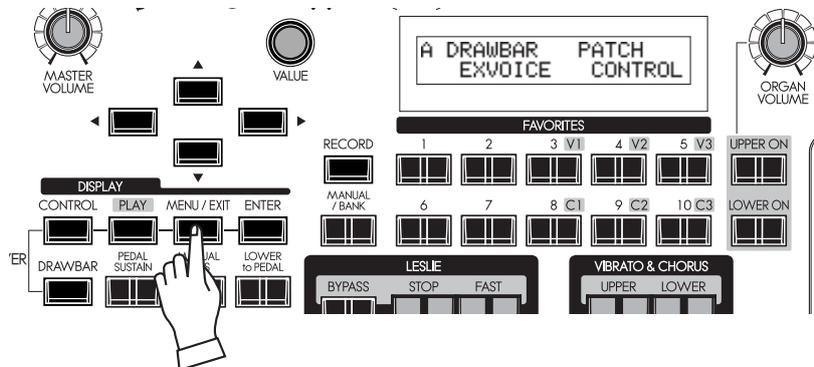


Revenir au mode Play.
Sauter au mode Menu.

EXEMPLE D'OPÉRATION DE PARAMÈTRE:

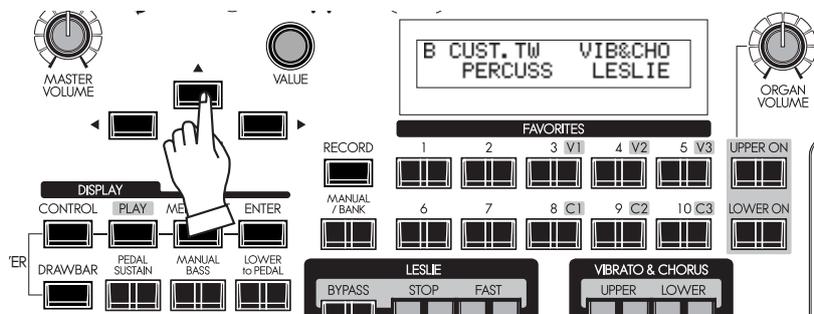
AJUSTER LE TEMPS DE DÉCLIN [FAST] DE LA PERCUSSION

1 Localiser le mode Menu



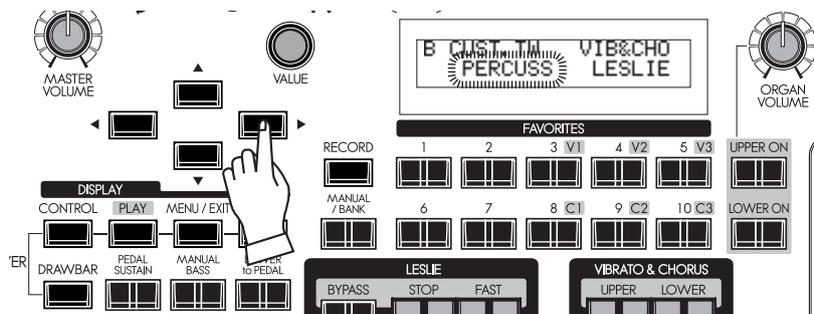
Presser le bouton [MENU/EXIT].
Le mode Menu est affiché.

2 SÉLECTIONNER LA PAGE MENU



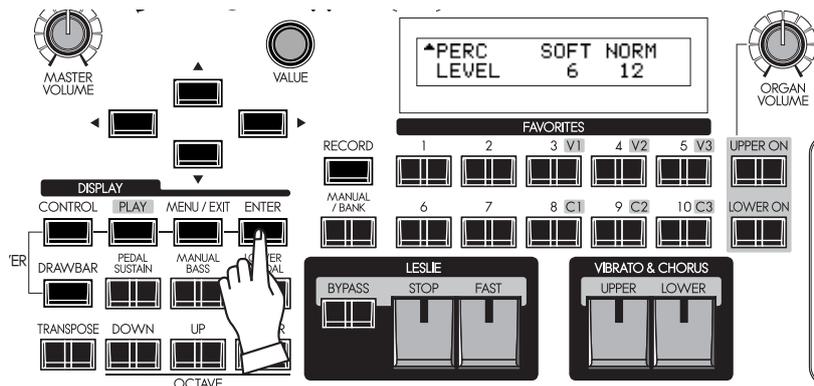
Localiser la page "PERCUSS" en utilisant les boutons [▲],[▼].
"PERCUSS" est sur la Page B.

3 DÉPLACER LE CURSEUR AU MODE DE FONCTION QUE VOUS SOUHAITEZ LOCALISER



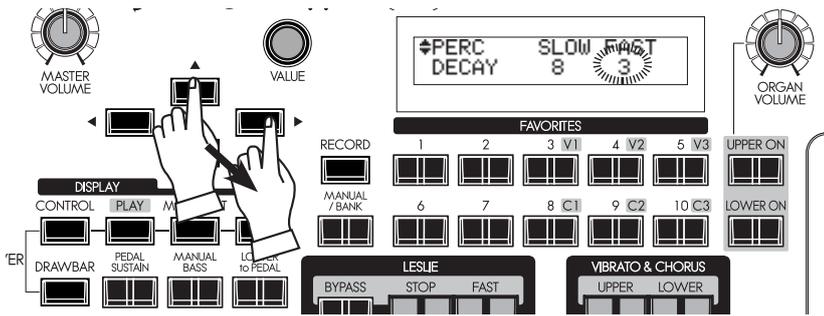
Déplacer le curseur à "PERCUSS" en utilisant les boutons [◀],[▶].

3 PRESSER [ENTER]



Presser le bouton [ENTER]. L'affichage montre la première page du mode de Fonction Percussion.

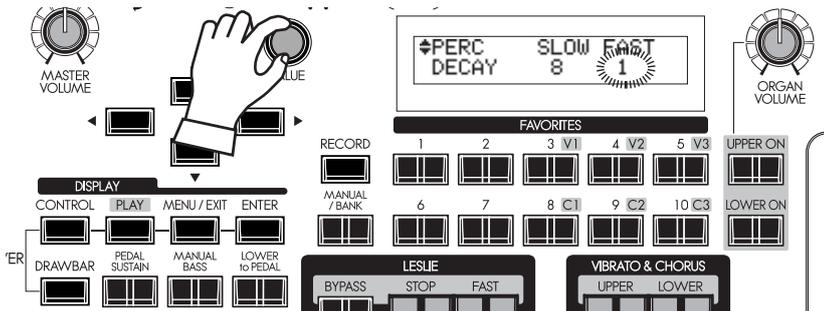
5 DÉPLACER LE CURSEUR AU PARAMÈTRE QUE VOUS VOULEZ CHANGER



Le Temps de déclin est sur la page "DECAY". Localiser la page "DECAY" en utilisant les boutons [▲][▼].

"FAST" est sur le côté droit de la page, déplacer le curseur (la valeur clignotante) sur la droite en utilisant les boutons [◀][▶].

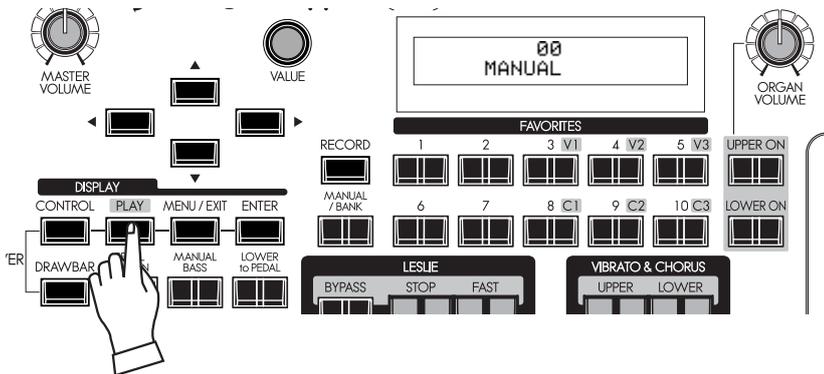
6 CHANGER LA VALEUR



Réduire la valeur en utilisant l'encodeur [VALUE].

NOTE: Si vous voulez changer d'autres rubriques, répétez les processus 1 à 6.

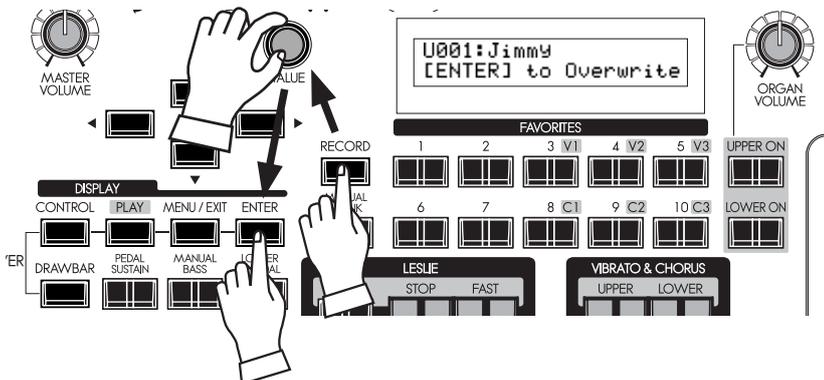
7 REVENIR AU MODE PLAY



Presser le bouton [PLAY]. L'affichage revient au mode Play.

8 ENREGISTRER AU PATCH SI NÉCESSAIRE

Le paramètre "DECAY FAST" est un paramètre de Patch, alors, si vous appelez un autre Patch (ou le même), il sera changé à la valeur nouvellement réglée. Si vous avez besoin désormais de la valeur modifiée, vous devez l'enregistrer à un Patch.



tips PARAMÈTRE DE PATCH

Les Paramètres de Patch sont uniques au Patch en cours, et changent avec la programmation de chaque Patch. Beaucoup des potentiomètres/boutons sur le panneau supérieur sont des "Paramètres de Patch".

Les Paramètres communs à tous les Patches sont appelés, au contraire, "Paramètres Globaux".

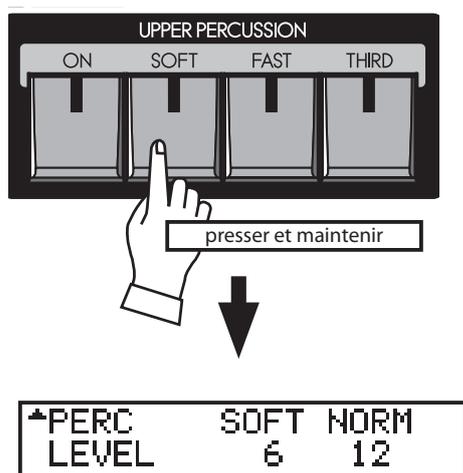
RACCOURCI VERS LE MODE DE FONCTION

Pour rendre la programmation plus rapide et plus aisée, chaque bouton sur le panneau supérieur peut être utilisé pour accéder instantanément à la page de mode de Fonction associées à ce bouton.

Presser en maintenant n'importe lequel des boutons du panneau supérieur "raccourci" automatiquement l'affichage à la rubrique correspondante du mode de Fonction.

EXEMPLE D'OPÉRATION:

LOCALISER LE MODE DE FONCTION PERCUSSION



Si vous souhaitez éditer les réglages de Percussion, pressez et maintenez n'importe lequel des quatre boutons Percussion ([ON], [SOFT], [FAST], ou [THIRD]), et l'affichage sautera immédiatement au mode de Fonction Percussion. Ceci est appelé un "RACCOURCI".

Dans le prochain chapitre, vous verrez quel bouton est utilisé pour un "RACCOURCI" en particulier.

NOTE: Changer la durée de temps nécessaire pour que l'affichage saute au mode de Fonction lorsqu'un bouton est maintenu pressé. (P. 79)

CONSIGNER LES PAGES FRÉQUEMMENT UTILISÉES

Vous pouvez assigner au bouton [CONTROL] une page de Fonction fréquemment utilisées pour un accès immédiat.

EXEMPLE D'OPÉRATION:

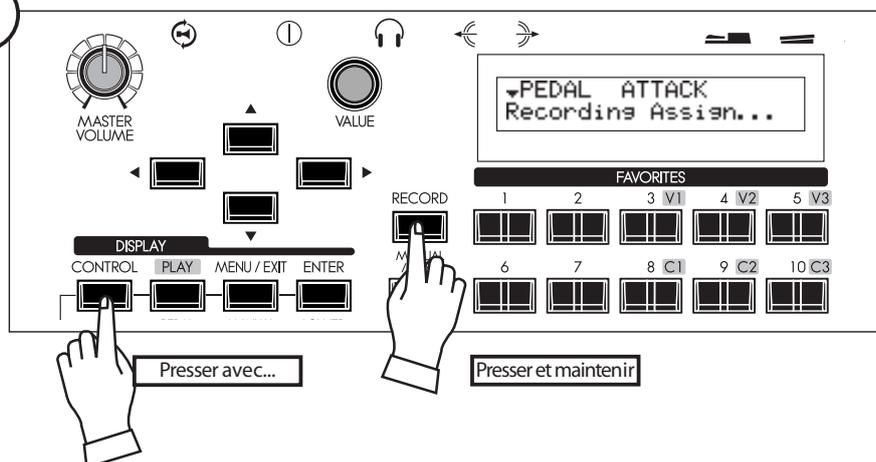
CONSIGNER LA PAGE "DRAWBAR - PEDAL"

1



Affichez la page que vous voulez conserver en utilisant le MENU etc. Ici, comme exemple, affichons la page "Drawbar - Pedal".

2

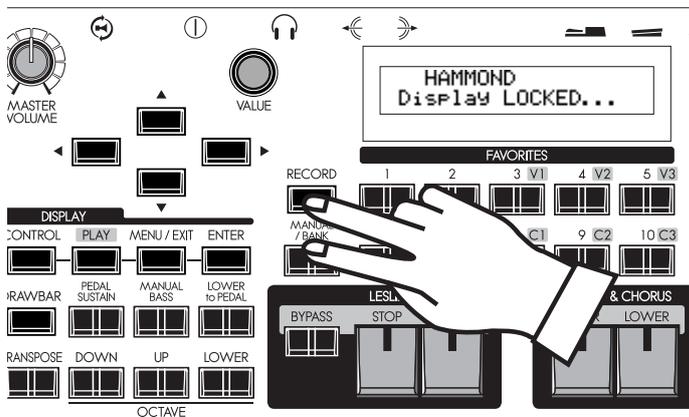


Tout en maintenant appuyé le bouton [RECORD], pressez le bouton [CONTROL].

Vous serez à même d'accéder immédiatement à la page désirée juste en pressant le bouton [CONTROL].

VERROUILLER L’AFFICHAGE

Vous pouvez verrouiller l’affichage pour éviter de changer quelque chose accidentellement en plein milieu du jeu.



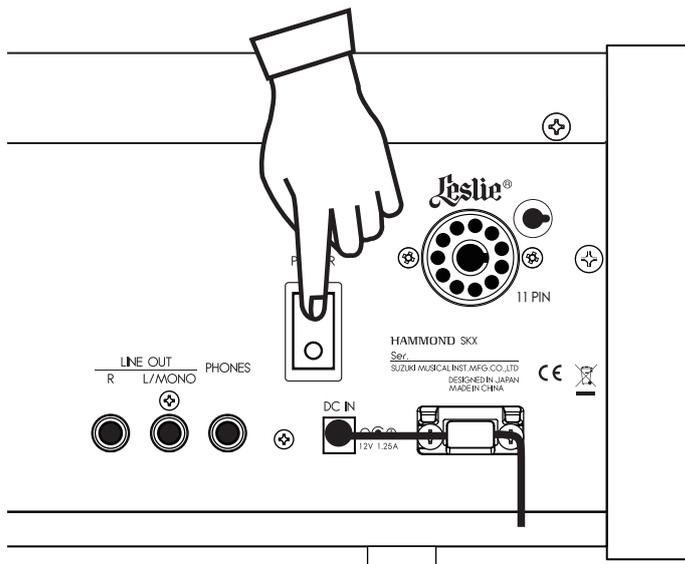
Pour verrouiller l’affichage, mettre en marche le [POWER] tout en pressant ensemble [RECORD] et [MANUAL] jusqu’à ce que “Display LOCKED” soit affiché.

Pour le déverrouiller, répétez l’opération ci-dessus jusqu’à ce que “Display UNLOCKED” soit affiché.

Cette fonction marche comme suit:

- ♦ Le bouton [MENU/EXIT] (P. 64) est désactivé
- ♦ Le bouton [RECORD] (P. 34) est désactivé normalement, mais vous pouvez enregistrer le Patch en utilisant “LOCKED 1-10” (P. 70), ou vous pouvez associer les boutons de favoris en utilisant “ASSOCIATE” (P. 74) avant de verrouiller l’affichage.
- ♦ La fonction “Raccourci” (P. 69) est désactivée
- ♦ Les boutons [UPPER / LOWER ON] (P. 47) sont toujours actifs.
- ♦ Les boutons [EXTRA VOICE] (P. 30) sont actifs, mais la page ou le curseur est verrouillé sur le nom de l’instrument.

NOTE: Cette fonction ne sera pas libérée par une procédure de Tout Par Défaut ou lors de la mise en marche tout en pressant le bouton [RECORD].



tips UTILISATION DES PAGES CONSIGNÉES

Le bouton [CONTROL] peut consigner une page de mode de Fonction. Même si l’affichage est verrouillé, vous pouvez entrer dans la page consignée en utilisant le bouton [CONTROL].

Cependant, vous ne pouvez pas déplacer le curseur si la page a 2 paramètres ou plus.



**RÉGLER LES
PARAMÈTRES**

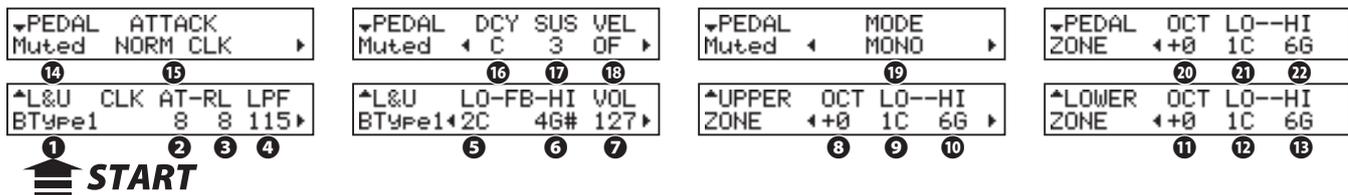
DRAWBAR

Les paramètres de son de Tirette pour chaque clavier sont réglés dans ce mode.

Pour localiser ce mode:



Voir le "mode de Fonction" (P. 66) pour les détails opérationnels.



◆ RÉGLAGE POUR TIRETTES DE MANUEL (INFÉRIEUR & SUPÉRIEUR)

1 TYPE D'ORGUE

Sélectionner le Type d'Orgue du clavier manuel.

BType1: Son de Roue Phonique de B-3/C-3 traditionnel

BType2: Son avec davantage de fuite harmonique et de pleurage de scintillement

Mellow: Avec des ondes sinusoïdales transparentes

Vx: Orgue à Transistor, type Vx

Fart: Orgue à Transistor, type Farf

Pipe: Orgue à Tuyaux

Quand le Type d'Orgue est réglé sur Vx, Farf, ou Pipe, les paramètres (2) à (6) sont indisponibles.

2 CLIC - NIVEAU D'ATTAQUE

Règle le volume du clic de touche.

Plus la valeur est haute, plus le clic devient fort. Sur 4, pas de clic de touche. A mesure que la valeur baisse en dessous de 4, le taux d'attaque devient plus lent.

3 CLIC - NIVEAU DE RELÂCHEMENT

Règle le volume du clic de relâchement de touche.

Plus la valeur est haute, plus le clic devient fort. Sur 4, pas de clic de touche. A mesure que la valeur baisse en dessous de 4, le taux de relâchement devient plus lent.

4 CLIC - FILTRE PASSE-BAS

Règle la sonorité du clic de touche.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. Plus la valeur est haute, plus le son est brillant.

5 REPLI HARMONIQUE - BAS

Règle la touche pivot à partir de laquelle la Tirette de 16' se replie harmoniquement (= répète la même octave sur les octave du bas du clavier).

La touche du bas sur clavier est affichée comme "1C" (DO 1). La plage de réglage est comprise entre 1C (DO1 1) et 2C (DO 2).

6 REPLI HARMONIQUE - HAUT

Règle la touche pivot à partir de laquelle la Tirette de 1' se replie harmoniquement (= répète la même octave sur les octaves du haut).

La plage de réglage est comprise entre 4G (SOL 4) et 5C (DO 5).

NOTE: Le Repli harmonique est non seulement possible sur les Tirettes de 1' mais aussi sur celles de 1½', 1¾', 2', 2½'.

7 VOLUME DE L'ORGUE

Régler le volume pour la section Orgue entière. Ceci est lié avec le potentiomètre [ORGAN VOLUME] sur le panneau supérieur. La plage de réglage est comprise entre 0 et 127.

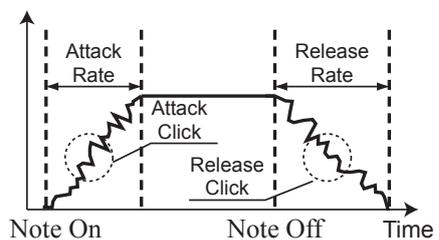
tips JEU DE ROUE PHONIQUE

Des variations sont disponibles pour chaque jeu de Roue Phonique virtuelle BType1, BType2 et Mellow. (P. 85)

tips CLIC DE TOUCHE

Sur les modèles traditionnels tels que les B-3/C-3, un bruit survenait quand les touches étaient pressées et relâchées, du au système mécanique de clavier employé sur les orgues classiques. Cette caractéristique est recréé ici.

Loudness



tips EXEMPLE DE RÉGLAGE DE CLIC DE TOUCHE

Simulation d'un clavier classique multi-contactde B-3/C-3: AT = 8, RL = 8

Simulation d'un synthétiseur PCM pour produire seulement le clic de touche en 'attaque': AT = 8, RL = 4

Enveloppe lente comme un orgue à tuyaux: AT = 0, RL = 0

tips REPLI HARMONIQUE

Comme le nombre de Roues Phoniques était limité sur le B-3/C-3, les tous derniers tons les plus hauts et les plus bas "se repliaient harmoniquement" sur les claviers, sonnait la même octave deux fois de suite. Cette fonction reproduit cette caractéristique.

tips COMMENT FONCTIONNE LE VOLUME DE L'ORGUE?

Le volume de l'orgue ajuste seulement le volume après les multi-effets contrairement à l'Expression. C'est utile pour régler le volume de chaque Patch, ou régler la balance de niveaux entre la section orgue et voix Extra.

8 OCTAVE DE LA ZONE SUPÉRIEURE

Régler le changement d'octave pour la partie SUPÉRIEURE. La plage de réglage est comprise entre -2 et +2.

9 10 ZONE SUPÉRIEURE - BASSE / HAUTE

Régler la gamme sonnante de la partie SUPÉRIEURE avec ces deux paramètres.

11 ZONE INFÉRIEURE - OCTAVE

Régler le changement d'octave pour la partie INFÉRIEURE. La plage de réglage est comprise entre -2 et +2.

12 13 ZONE INFÉRIEURE - BASSE / HAUTE

Régler la gamme sonnante de la partie INFÉRIEURE avec ces deux paramètres.

◆ RÉGLER LA PARTIE PÉDALIER

14 TYPE D'ORGUE

Régler le Type d'Orgue pour la partie Pédalier.

Normal: Le son traditionnel à Roue Phonique du B-3/C-3.

Muted: Son Analogique oscillatoire tel qu'entendu sur le Classique X-5.

Synth1: Forme d'onde en dents de scie à balayage de filtre.

Synth2: Onde carrée émoussée.

Finger: Basse électrique, jouée à l'index.

Pick: Basse électrique, jouée étouffée au médiator.

Slap: Basse électrique, jouée en style slap.

Lorsque le Type d'Orgue "Pipe" est sélectionné par (1), seuls les sons d'Orgue à Tuyaux sont audibles, sans tenir compte de ce paramètre. Aussi, les paramètres de (15) à (18) sont indisponibles.

15 ATTAQUE

Ceci vous permet de régler le Taux d'Attaque du Pédalier et le Volume de Clic de Touche d'attaque et de relâchement.

MAX CLK: Attaque immédiate et le clic de touche est fort.

NORM CLK: Attaque immédiate et le clic de touche est normal.

SOFT CLK: Attaque immédiate et le clic de touche est doux.

NO CLK: Une attaque légèrement plus lente sans clic de touche.

SLOW: Une attaque lente sans clic de touche.

16 TAUX DE DÉCLIN

Ceci vous permet de déterminer si la voix de Pédalier reste au même volume quand une note est tenue, ou si la voix décline, comme une corde pincée.

La plage de réglage est comprise entre 1(court) - 5(long) et C(continu).

17 DURÉE DE SOUTIEN

Ceci vous permet de régler le Taux de Relâchement (= le temps de déclin après relâchement de touche), quand le bouton [PEDAL SUSTAIN] est ALLUMÉ.

La plage de réglage est comprise entre 1(court) - 5(long).

NOTE: Vous pouvez localiser cette page en maintenant pressé le bouton [PEDAL SUSTAIN] aussi bien.

18 VÉLOCITÉ

Ceci vous permet de régler la réponse à la Vitesse. La plage de réglage est comprise entre OF et 1 - 4. Sur OF, le volume ne change pas quelle que soit la force avec laquelle vous jouez la touche. A mesure que la valeur augmente de 1 à 4, les sons deviennent plus forts même si la touche est jouée doucement.

19 MODE DE TOUCHE

Ceci vous permet de régler la polyphonie du Pédalier.

MONO: Si de multiples notes sont jouées, seules la plus basse note sonnera.

POLY: Jusqu'à 8 notes joueront simultanément.

LAST: La dernière note que vous avez jouée sonnera.

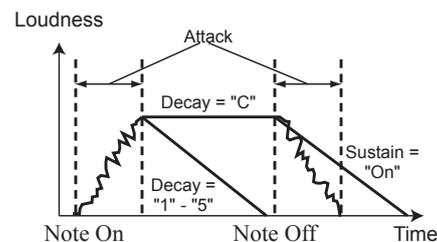
En utilisant la Basse Manuelle (P. 32), la partie PÉDALIER sonne dans son mode propre (P. 110) quel que soit le réglage de ce paramètre.

20 ZONE DE PÉDALIER - OCTAVE

Régler le changement d'octave pour la partie Pédalier. La plage de réglage est comprise entre -2 et +2.

21 22 ZONE DE PÉDALIER - BASSE / HAUTE

Régler la gamme sonnante de la partie PÉDALIER avec ces deux paramètres.



tips SOUTIEN

Contrairement à la nomenclature du synthétiseur, sur le SKX "Soutien" fait référence au déclin de note après le relâchement de note. Sur le générateur d'enveloppe d'un synthé ce réglage serait appelé "T4" ou "Release".



Mode de Touche et façon de sonner

tips ZONE

La "ZONE" dans ces pages règle la gamme sonnante pour chaque partie de la section Orgue entre -2C (DO -2) et 8G (SOL 8). Cela provient des numéros de note de la gamme du MIDI. Le moteur sonore interne du SKX reçoit tout numéro de note MIDI en vis-à-vis de ses claviers internes, qui comprennent 5 octaves, de 1C (Do 1) à 6C (DO 6).

Il y a d'autres "ZONES", des Zones Internes et des Zones Externes. Voir page 106 pour les détails

NOTE: Tous les paramètres dans ces pages sont des Paramètres de Patch. il sont enregistrés dans le Patch.

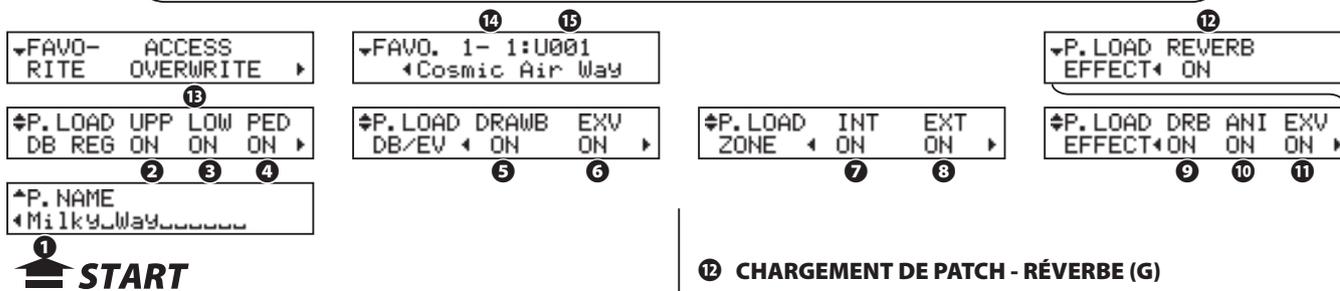
Régler les Paramètres

Dans ce mode vous nommez votre Patch, réglez quels paramètres se chargent, et comment le relier aux boutons de Favoris.

Pour localiser ce mode:



Voir le "mode de Fonction" (P. 66) pour les détails opérationnels.



◆ NOM DE PATCH

① Nom de Patch (P)

Nommer le présent Patch en utilisant jusqu'à 15 lettres.

Déplacer le curseur par les boutons [◀][▶]. Puis sélectionner les lettres avec l'encodeur [VALUE].

Le nom de Patch est perdu, à moins que vous n'enregistriez le Patch.

NOTE: Ce paramètre est un paramètre de Patch. Il est enregistré dans chaque Patch.

◆ CHARGEMENT DE PATCH

Ceci sert à régler quels paramètres sont chargés lorsqu'un Patch est appelé. Il règle s'il faut charger ou non:

② ③ ④ CHARGEMENT DE PATCH - REGISTRATION DE TIRETTE (G)

Registration de Tirette pour la partie SUPÉRIEURE, INFÉRIEURE, et PÉDALIER.

⑤ CHARGEMENT DE PATCH - TIRETTE (G)

Les paramètres spécifiques à la Section Orgue tels que Type d'Orgue ou Percussion.

⑥ CHARGEMENT DE PATCH - VOIX EXTRA (G)

Les paramètres de Voix Extra.

⑦ CHARGEMENT DE PATCH - ZONE INTERNE (G)

Les paramètres relatifs à la Zone Interne ou au Coupleur (Inférieur au Pédalier et Basse Manuelle).

⑧ CHARGEMENT DE PATCH - ZONE EXTERNE (G)

Les paramètres spécifiques au contrôle d'équipement MIDI externe par la Zone Externe.

⑨ CHARGEMENT DE PATCH - EFFET DE TIRETTE (G)

Les paramètres spécifiques aux Effets de la Section Orgue (Overdrive, Multi-Effets, Égaliseur).

⑩ CHARGEMENT DE PATCH - ANIMATION (G)

Les paramètres spécifiques à la Leslie, aux effets Vibrato & Chorus.

⑪ CHARGEMENT DE PATCH - EFFETS DES VOIX EXTRA (G)

les paramètres spécifiques aux Effets de la section Voix Extra (Overdrive, Multi-Effets, Égaliseur).

⑫ CHARGEMENT DE PATCH - RÉVERBE (G)

Les paramètres de la Réverbe.

NOTE: Chaque paramètre de Chargement de Patch est un paramètre Global. Il est enregistré lorsque la valeur est réglée. Commun pour chaque Patch.

◆ FAVORIS

⑬ ACCÈS AU FAVORI (G)

Il vous permet de sélectionner comment les boutons de Favoris fonctionnent.

ASSOCIER:

Chaque bouton de numéro appelle généralement le Patch relié. Si vous touchez chaque bouton de numéro en maintenant pressé le bouton [RECORD], cela relie le bouton de numéro au Patch couramment sélectionné.

RÉÉCRIRE:

En plus de ci-dessus, si vous touchez chaque bouton de numéro en maintenant pressé le bouton [RECORD], cela enregistre le réglage courant au Patch sélectionné.

VERROUILLAGE 1-10:

Les favoris et les Patches forment des liens fixes. Chaque bouton de numéro appelle généralement le Patch correspondant, U001 ... U100 en utilisant en même temps le bouton [BANK]. Si vous touchez chaque bouton de numéro en maintenant pressé le bouton [RECORD], cela enregistre le réglage courant au Patch correspondant, U001 ... U100.

DIRECT:

Ceci sert à appeler directement le Patch, en utilisant chaque bouton de numéro. Pour appeler le Patch, entrer d'abord les 3 chiffres du numéro de Patch et ensuite toucher le bouton [ENTER].

U001 ... [1], [ENTER]

U010 ... [1], [10], [ENTER]

U100 ... [1], [10], [10], [ENTER]

P001 ... [1], [10], [1], [ENTER]

P010 ... [1], [1], [10], [ENTER]

P100 ... [2], [10], [10], [ENTER]

Vous ne pouvez pas relier le Patch à tous les boutons de numéro.

⑭ FAVORI - BANQUE / NUMÉRO (G)

⑮ FAVORI - PATCH (G)

Affiche et change le Patch relié à chaque bouton de Numéro [1] - [10].

Vous pouvez aussi entrer dans cette page en pressant et maintenant le bouton de Numéro [1] - [10].

NOTE: "G" signifie "Global". Ces paramètres seront enregistrés quand ils seront établis, et communs dans chaque Patch.

EXVOICE (Voix Extra)

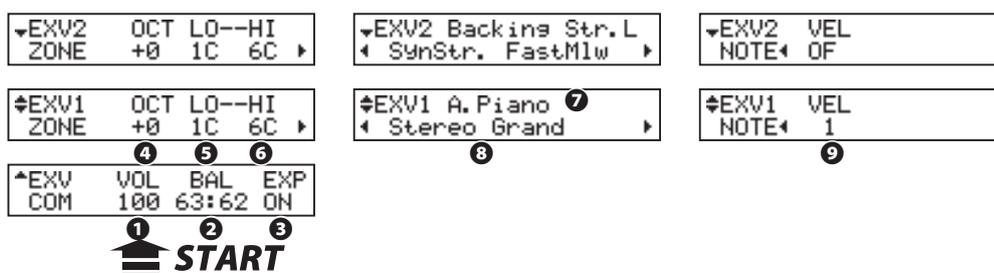
Dans ce mode sont effectués les réglages élémentaires de Voix Extra tels que l'instrument et le volume de Voix Extra.

Pour localiser ce mode:



ou, toucher n'importe quel bouton dans le groupe de voix.

Voir "mode de Fonction" (P. 66) pour les détails d'opération.



1 VOLUME

Ajuster ici le volume des sections de Voix Extra entières. Ceci est lié avec le potentiomètre [VOLUME] sur le panneau Supérieur.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127.

2 BALANCE

Ajuster la balance de volume entre les sections de Voix Extra 1 et 2. Ceci est lié avec le potentiomètre [BALANCE] sur le panneau Supérieur.

La plage de réglage est comprise entre 64:0 - EVEN - 0:63. la balance de volume est à l'équilibre sur EVEN.

3 EXPRESSION

Allume le contrôle d'Expression des sections de Voix Extra entières sur ON (activé) ou OFF (désactivé).

NOTE: ce paramètre ne peut pas être réglé pour chaque section de Voix Extra.

4 ZONE - OCTAVE

Règle l'octave de jeu pour la section Voix Extra.

La plage de réglage est comprise entre -2 et +2.

5 ZONE - LOW

6 ZONE - HIGH

Régler la gamme sonnante de la section Voix Extra avec ces deux paramètres.

7 GROUPE DE VOIX

Règle le Groupe de Voix. Les choix sont dans la plage "A. Piano" à "Library", les mêmes que les boutons [VOICE GROUP] sur le panneau supérieur.

L'opération de ce paramètre est différente selon quel bouton [VOICE GROUP] est sélectionné.

A. PIANO, E. PIANO:

En accord avec chaque bouton [VOICE GROUP], non sélectionnable.

OTHER:

Sélectionne "Keyboard", "Wind" ou "Others".

LIBRAIRIE:

Sélectionne les librairies de voix chargées. "Tr. Organ VxJ" est pré-chargé.

8 INSTRUMENT

Sélectionne l'instrument dans les Groupes de Voix.

Consulter la liste d'instruments à la fin de ce manuel (P. 136) pour les détails.

9 VÉLOCITÉ

Règle la réponse à la vélocité (force de toucher du clavier) de la section Voix Extra.

La plage de réglage est comprise entre OF, et 1 à 4. Sur OF les touches sonnent à un certain volume, quelle que soit la force de toucher du clavier (comme le toucher d'un orgue). "1" est la courbe de vélocité la plus exagérée tandis que 4 est une courbe plus douce. "2" et "3" sont des courbes intermédiaires.

NOTE: Tous les paramètres dans ce mode sont des paramètres de Patch, et sont enregistrés à chaque Patch.

tips EXPLOITATION DE OTHER ET DE LIBRAIRY

Les boutons [OTHER] et [LIBRARY] contiennent les 2 groupes de Voix ou davantage. Vous pouvez sélectionner ceci en pressant chaque bouton [OTHER] ou [LIBRARY] à nouveau au lieu de tourner l'encodeur [VALUE] au paramètre VOICE GROUP.

tips LIENS ENTRE INSTRUMENTS ET AUTRES PARAMÈTRES

Lorsqu'un instrument est sélectionné, chaque paramètre d'Octave, de Multi-Effets, d'Égaliseur, d'Expression et de ProChord (bien que non affichés), est automatiquement réglé à la valeur recommandée.

Ce mode sert à régler les divers contrôles.

L'Interrupteur au Pied et la Pédale d'Expression exigent réglage avant usage, s'ils sont connectés. Il est possible d'assigner les boutons [OCTAVE] à d'autres fonctions.

Pour localiser ce mode:



Ou, toucher le bouton [CONTROL].

Voir "mode de Fonction" (P. 66) pour les détails d'opération.

↓PART ON MODE ADDITIVE 33	↕KEY- VEL OFFSET BOARD + 0 ▶	↕KEY- SND. POINT BOARD ◀ DEEP ▶	↕XPOSE ORG-ACT-EXV OCT ◀EVERY EVERY▶
↕DISP SH. CUT TIMEOUT 1 sec NO ▶	↕DISP POPUP ◀1.0sec▶	↕OCT- DOWN BTN ORIGIN ▶	↕OCT- UP BTN ◀ ORIGIN ▶
↕DAMP- UP LOW PED ER ON ON ▶	↕DAMP- EXV1 EXV2 ER ◀ON ON▶	↕OCT- LOWER BTN ◀ ORIGIN▶	
↕GLI RANG A-TIME-R DE 24 2.0s 2.0s▶	↕GLI AMP DRB 1-EXV-2 DE ◀ON ON OFF OFF▶		
↕EXPR SOURCE MON ESSN PED (NORM) ▶127	↕EXP. LEV LF-LIM-HF MIN ◀-35 -25 -30▶	↕EXP. GAIN CRV MON CALIB ◀100% 1 127	
↕FOOT DEVICE SW FOOT SW ▶	↕FOOT TIP MODE SW ◀LESLIE S/F ALT▶	↕FOOT RING MODE SW ◀ PRESET FWD▶	

1 **START**

◆ INTERRUPTEUR AU PIED

1 INTERRUPTEUR AU PIED - DISPOSITIF (G)

Ceci sert à sélectionner l'équipement connecté à la prise FOOT SWITCH.

FOOT SW: Interrupteur au Pied connecté.

CU-1: Switch de Mode de Leslie optionnel (CU-1) connecté.

2 INTERRUPTEUR AU PIED - MODE TIP (G)

Ceci règle la fonction de l'Interrupteur au Pied.

OFF:..... N'est pas en fonction.

LESLIE S/F ALT, MOM, TRI:

Commute l'effet Leslie sur Lent/Rapide/Stop.

Sur **ALT**, sont basculés Rapide / ou Stop (ainsi que réglé par le bouton [STOP]) chaque fois que l'interrupteur au pied est pressé. Sur **TRI**, il est commuté sur Stop quand l'interrupteur au pied est maintenu appuyé pendant plus d'une seconde.

Sur **MOM**, il est commuté sur Rapide uniquement pendant que l'interrupteur au pied est maintenu appuyé. Lorsqu'il est relâché il commute sur Lent ou Stop (ainsi que réglé par le bouton [STOP]).

GLIDE:..... La hauteur de ton se courbe pendant que l'interrupteur au pied est pressé. L'intervalle de glissando et la vitesse de glissando sont déterminés par les réglages **GLIDE - RANGE** et **GLIDE - TIME**.

PATCH FWD, REV:..... Commute le Patch En Avant ou À l'Envers.

FAVORITE FWD, REV: ... Commute le Favori En Avant ou À l'Envers.

SPRING:..... Ceci génère le son d'une réverbère à ressort étant secouée.

DELAY TIME:..... Ceci sert au réglage du temps de retard (P. 99) de la réverbère, à l'intervalle de taper sur l'interrupteur au pied. Le son de retard s'efface, pendant que l'interrupteur au pied est maintenu appuyé.

MUSIC START:..... Contrôle le Démarrage/Stop du Lecteur de Musique.

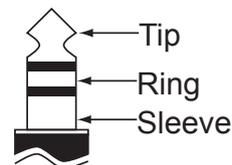
MANUAL BASS:..... Déclenche la note de Basse Manuelle (P. 32) pour la partie Pédalier.

BASS 1C - BASS 3C:..... Déclenche la note spécifique de la partie Pédalier.

tips TIP ET RING

Sur la prise stéréo typique, il y a 3 parties métalliques. L'extrémité est appelée "Tip" (Pointe), la portion médiane est le "Ring" (Anneau). La partie du côté du câble est appelée "Sleeve" (Manchon).

Le SKX nécessite un interrupteur au pied qui utilise une Prise Stéréo. Deux interrupteurs Mono peuvent être utilisés, et peuvent avoir des fonctions distinctes, si un répartiteur stéréo Gauche/Droite est utilisé.



tips RÉVERBÈRE À RESSORT

La compagnie Orgue Hammond inventa en fait la réverbère à ressort pour ses orgues dans les années 1940. L'effet était obtenu avec une longueur de ressort et quelques micros pickup. Si le ressort était perturbé, cela faisait un fort bruit de fracas qui était ordinairement considéré comme une nuisance, mais qui parfois était utilisé comme un effet sonore programme. La réverbère ici est numérique, mais l'effet de "fracas" est restitué ici.

PROCHORD CLOSE, OPEN:

Déclenche la note ProChord pour la section Orgue avec l'harmonisation spécifiée (fermée ou ouverte).

5 INTERRUPTEUR AU PIED - MODE RING (G)

Ceci règle la fonction du côté Ring, quand l'interrupteur au pied connecté à la prise de l'interrupteur a les spécifications TRS.

NOTE: La fonction "ProChord" ne peut pas être choisie via le "ring".

◆ EXPRESSION

4 EXPRESSION - SOURCE (G)

Règle la source du contrôle d'Expression.

PED (NORM):

Pour la pédale (Optionnelle) Hammond-Suzuki EXP-50J etc.

PED (REV):

Pour l'utilisation d'une Pédale d'Expression type Korg XVP-20 etc.

MIDI: Pour l'utilisation de l'information d'Expression reçue au canal de clavier SUPÉRIEUR.

BOTH (NORM), BOTH (REV):

La valeur d'Expression sera contrôlée par les deux entrées pédale et MIDI.

5 EXPRESSION - MONITEUR

Affiche la valeur courante d'Expression. En cas d'absence de son ou de changement quand la pédale d'Expression est pressée, ce moniteur montre si la valeur d'Expression change ou non, de façon à ce que vous puissiez découvrir la cause du trouble (si aucun). Ceci peut aussi être un indicateur en jouant un fondu graduel depuis un bas volume.

6 EXPRESSION - NIVEAU MINIMUM (G)

Règle le volume d'Expression minimum.

La plage de réglage est comprise entre OFF, et -40dB à 0dB. Sur OFF le clavier est silencieux quand la Pédale est au Minimum (toute en arrière). L'autre point de valeur représente le plus bas volume qui sera présent à la position minimale de la Pédale.

7 EXPRESSION - LIMITER LA FRÉQUENCE GRAVE (G)

8 EXPRESSION - LIMITER LA FRÉQUENCE HAUTE (G)

Règle le montant de Fréquences Grave et Hautes qui demeurent, quand l'Expression est réglée au minimum.

La plage de réglage est comprise entre OFF, et -40dB à 0dB. Sur OFF le son disparaît totalement, mais aux autres points de valeur le volume réglé est conservé, même si l'Expression est au minimum.

9 EXPRESSION - GAIN (S)

Règle le gain (l'amplitude) de la pédale d'Expression connectée.

La plage de réglage est comprise entre 70 et 130%.

Selon le type de pédales d'Expression connectées, la valeur d'Expression pourra ne pas changer suffisamment. Dans ce cas, ajuster ce paramètre pour obtenir la réponse désirée.

10 EXPRESSION - COURBE (S)

Ajuste le changement de valeur d'Expression correspondant à l'angle de la pédale d'Expression pressée.

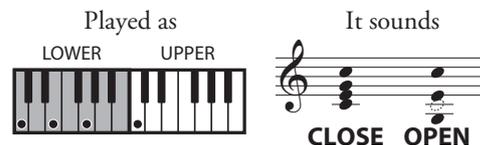
La plage de réglage est comprise entre 1 et 3. Vous référer à chaque courbe de l'illustration en bas à droite ou essayez en jouant en direct pour discerner quelle courbe est correcte pour vous.

NOTE: Les paramètres indiqués par (S) sont des paramètres système. Il sont enregistrés quand qu'ils sont établis, et sont communs dans chaque Patch.

tips PROCHORD

La fonction "ProChord" ajoute une harmonisation de voix complexe aux notes simples jouées au manuel SUPÉRIEUR en se basant sur les structures d'accords joués sur le manuel INFÉRIEUR.

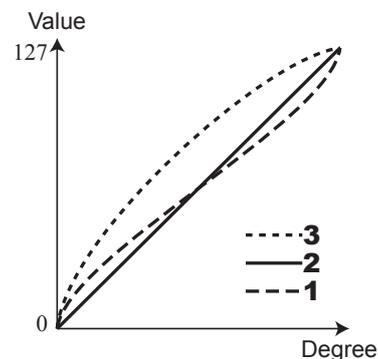
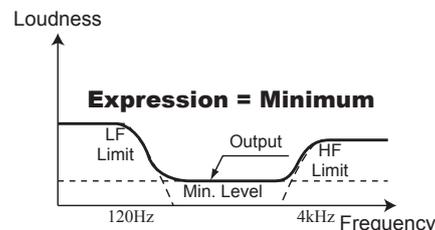
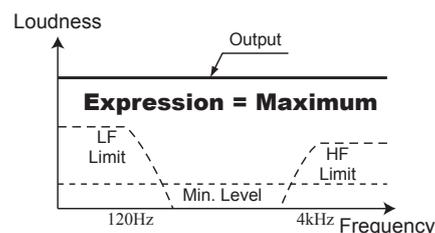
Le ProChord par l'interrupteur au pied affecte seulement la section Orgue.



tips LIMITE D'EXPRESSION

Une des caractéristique de l'oreille humaine est que lorsque le volume chute, le son des fréquences hautes ou basses devient difficiles à entendre. En utilisant la limite d'Expression, vous pouvez entendre la réponse de fréquence révisée.

Les préamplis vintages des B-3/C-3 vieillissent de différentes façons - un symptôme en est que le timbre de l'orgue puisse changer avec la course de pédale d'Expression. Ceci est une caractéristique désirable pour certains.



NOTE: Le paramètre indiqué avec (P) est un paramètre de Patch, et il est enregistré à chaque Patch. (G) indique "paramètre Global", qui est enregistré dès qu'il est établi, et est en commun avec chaque Patch.

PART ON MODE ADDITIVE		
33	34	35
KEY- VEL OFFSET BOARD + 0	KEY- SND. POINT BOARD DEEP	XPOSE ORG-ACT-EXV OCT EVERY EVERY
29	30	31
DISP SH. CUT TIMEOUT 1 sec NO	DISP POPUP 1.0sec	32
26	27	
OCT- DOWN BTN ORIGIN	OCT- UP BTN ORIGIN	OCT- LOWER BTN ORIGIN
23	24	25
DAMP- UP LOW PED ER ON ON	DAMP- EXV1 EXV2 ER ON ON	
18	19	20
GLI RANG A-TIME-R DE 24 2.0s 2.0s	GLI AMP DRB 1-EXV-2 DE ON ON OFF OFF	
11	12	13
14	15	16
EXPR SOURCE MON ESSN PED (NORM) 127	EXP. LEV LF-LIM-HF MIN -35 -25 -30	EXP. GAIN CRV MON CALIB 100% 1 127
4	5	9
10	5	10
FOOT DEVICE SW FOOT SW	FOOT TIP MODE SW LESLIE S/F ALT	FOOT RING MODE SW PRESET FWD
1	2	3

START

◆ GLISSANDO

11 GLISSANDO - PORTÉE (P)

Règle la portée de fléchissement de hauteur de ton en demi-ton. La plage de réglage est comprise entre -24 et +12.

12 GLISSANDO - TEMPS D'ATTAQUE (P)

Règle la durée pour que l'effet Glissando atteigne la hauteur de ton établie en (11). La plage de réglage est comprise entre 0.1 et 5.0 secondes.

13 GLIDE - TEMPS DE RELÂCHEMENT (P)

Règle la durée pour revenir à la hauteur de ton normale lorsque le Glissando est relâché.

14 GLISSANDO - AMPLI (P)

Engage un "fondu" parallèlement au Glissando, où le volume tombe en tandem avec la hauteur de ton jusqu'au silence total.

15 GLISSANDO - TIRETTES (P)

16 GLISSANDO - VOIX EXTRA 1 (P)

17 GLISSANDO - VOIX EXTRA 2 (P)

Assigne le Glissando aux diverses sections du SKX. (15) est pour la section Orgue, et (16) et (17) pour la section Voix Extra.

◆ ATTÉNUATION - PÉDALE FORTE

18 PÉDALE FORTE - SUPÉRIEUR (G)

19 PÉDALE FORTE - INFÉRIEUR (G)

20 PÉDALE FORTE - PÉDALIER (G)

21 PÉDALE FORTE - VOIX EXTRA 1 (G)

22 PÉDALE FORTE - VOIX EXTRA 2 (G)

Assigne la fonction Pédale Forte aux diverses divisions du SKX.

(18), (19) et (20) sont pour régler chaque partie de la section Orgue, et (21) et (22) sont pour la section Voix Extra.

◆ ASSIGNER

23 BOUTON OCTAVE - DOWN (G)

24 BOUTON OCTAVE - UP (G)

25 BOUTON OCTAVE - LOWER (G)

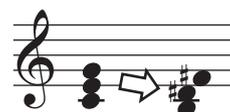
Il est utilisé pour assigner des fonctions supplémentaires autres que celles d'origine aux boutons [OCTAVE].

tips GLISSANDO

Comme il n'y a pas de fonction pitch-bend sur le B-3/C-3, certains musiciens obtenaient un effet de fléchissement de hauteur de ton en commutant rapidement l'orgue sur "OFF" puis "ON".

Si l'interrupteur RUN est éteint sur un B-3/C-3, le moteur de Roue Phonique ralentit graduellement et s'arrête, et l'amplificateur s'éteint aussi bien. Vous pouvez recréer cet effet en utilisant cette fonction.

Le SKX a quelques paramètres supplémentaires pour permettre que la section Voix Extra l'utilise comme une simple molette de pitch bend.



Lorsque le Glissando est réglé sur "-1".

tips ATTÉNUATION - PÉDALE FORTE

Ou pédale de "Soutien" - analogue à la pédale de DROITE sur un piano. Les sons sont tenus quand cette pédale est enfoncée. Cela est appelé "Atténuation" en raison du fait que lorsque la pédale est enfoncée sur un piano, le mécanisme qui étouffe ou "atténue" les cordes est relevé, permettant aux cordes de piano de résonner librement.

ORIGINE:..... Opère selon la fonction originale des boutons.
LES STOP, LES FAST:..... Similaire aux boutons [LESLIE STOP], [LESLIE FAST].
VIB UPPER, VIB LOWER:
 Similaire aux boutons [VIBRATO UPPER], [VIBRATO LOWER].
GLIDE:..... Ceci sert à activer la fonction Glissando.
SPRING:..... Ceci sert à produire le bruit de fracas de la Réverbe à Ressort.
DELAY TIME:..... Règle le Temps de Retard (P. 99) en tapant le bouton à l'intervalle auquel vous souhaitez que le retard soit réglé. Si vous gardez le bouton pressé, le son de Retard disparaît.

PRIOR UPPER, PRIOR LOWER:
 Priorité sur Tirettes - substitue temporairement la registration Supérieure aux réglages de Tirette Supérieure ou Inférieure au lieu du contenu du Patch.

◆ AFFICHAGE

26 AFFICHAGE - RACCOURCI (G)

Règle le temps d'attente du raccourci.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 2 secondes. Sur NO l'option de raccourci est désactivée.

27 AFFICHAGE - TEMPS DE SORTIE (G)

Règle le temps pour revenir au mode précédent depuis le mode affiché par l'opération du raccourci.

La plage de réglage est comprise entre 4 et 16 secondes. Sur NO l'écran ne reviendra pas au mode précédent.

28 AFFICHAGE - BULLE CONTEXTUELLE (G)

Règle l'intervalle auquel la Bulle Contextuelle est affichée lorsque vous déplacez les potentiomètres [OVERDRIVE] ou [EFFECT AMOUNT].

La plage de réglage est comprise entre 0.5 et 2 secondes. Sur NO aucune Bulle Contextuelle n'est affichée.

◆ CLAVIER

29 COMPENSATION DE VÉLOCITÉ (S)

Ajuste finement la vitesse du clavier à la préférence personnelle. La plage de réglage est comprise entre -32 et +32. Si vous avez le toucher lourd, réglez ce paramètre à une valeur négative, si vous avez le toucher léger, réglez le paramètre à une valeur positive.

30 POINT SONNANT (S)

Règle le Point Sonnant si le clavier interne est joué.

DEEP: Toute la section sonne à un point profond.

AUTO: La section Orgue sonne au point superficiel si les [UPPER ON] / [LOWER ON] des Voix Extra sont "ÉTEINTS".

NOTE: Les Zones Externes envoient les notes au point superficiel, et la valeur de vitesse est fixée à 100 lorsque le Point Sonnant est réglé sur AUTO, et que les [UPPER ON] [LOWER ON] des Voix Extra sont "ÉTEINTS".

31 TRANSPOSITION/ACTION D'OCTAVE - ORGUE (S)

32 TRANSPOSITION/ACTION D'OCTAVE - VOIX EXTRA (S)

Détermine si la Transposition agit instantanément ou non en pressant les boutons [TRANSPOSE] et [OCTAVE].

EVERY: La note transposée sonne à chaque pression sur les boutons.

NEXT: La note transposée sonne à la prochaine note jouée.

◆ PARTIE

33 PARTIE ALLUMÉE - MODE (G)

Règle comment fonctionnent les boutons [ON] de la Section Orgue et de la Section Voix Extra.

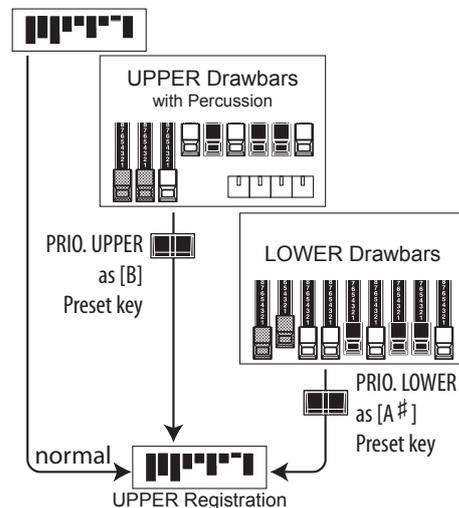
ADDITIVE: Chaque bouton [ON] "ALLUME" ou "ÉTEINT" sa section respective indépendamment.

ALTERNATE: Chaque bouton [ON] annule l'autre sur la même partie. Par exemple, le bouton d'Orgue [UPPER ON], lorsqu'il est "ALLUMÉ", "ÉTEINDRA" le bouton [UPPER ON] des Voix Extra. Pour "ALLUMER" les deux sections, presser les deux boutons simultanément.

tips PRIORITÉ DE TIRETTE

PRIOR UPPER et PRIOR LOWER permettent des styles de jeu faisant usage des touches de Preset d'Ajustement [A#] (LA#) ou [B] (SI) du B-3/C-3 (figure ci-dessous).

Patch's Registration

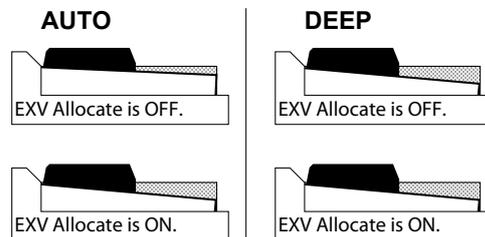


Par exemple, le temps que le bouton pour PRIOR LOWER (côté droit sur la figure) est "ALLUMÉ", la registration SUPÉRIEURE peut être contrôlée uniquement que via les Tirettes de l'INFÉRIEUR.

Les Tirettes du SUPÉRIEUR (au centre de la figure) n'affectent aucune partie.

De cette manière, vous pouvez préparer la registration "suivante" sur les Tirettes du SUPÉRIEUR tout en jouant, et allumer le bouton pour PRIOR UPPER pour utiliser immédiatement la registration sur les Tirettes du SUPÉRIEUR.

NOTE: La Percussion ne sonne pas quand le PRIOR LOWER est sur ALLUMÉ.



Point sonnante et frappe de touche

NOTE: Le paramètre indiqué avec (P) est un paramètre de Patch, il est enregistré à chaque Patch. (G) indique "paramètre Global", (S) indique "paramètre Système", qui sont enregistrés dès qu'ils sont établis, et sont communs avec chaque Patch.

PERCUSS (Percussion)

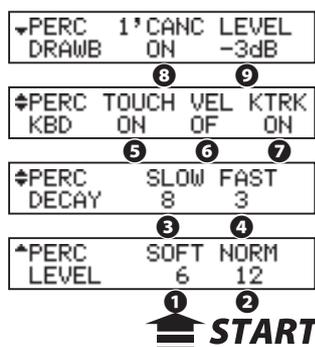
Ce mode sert à régler les paramètres des sons de Percussion.

Pour localiser ce mode:



ou, continuez de presser l'un des boutons [ON], [SOFT], [FAST], ou [THIRD] pour un instant.

Voir "mode de Fonction" (P. 66) pour les détails d'opération.



1 NIVEAU - DOUX

2 NIVEAU - NORMAL

Contrôle les niveaux de volume de la Percussion. Le niveau Normal est établi par le réglage NORM, et le niveau est DOUX quand le bouton [SOFT] est ALLUMÉ.

3 DÉCLIN - LENT

4 DÉCLIN - RAPIDE

Contrôle le temps de déclin de la Percussion. Le taux Lent est établi par le réglage SLOW, et le temps est Rapide quand le bouton [FAST] est ALLUMÉ.

La plage de réglage est comprise entre 1 et 9 et C. A mesure de la valeur est relevée, le temps de déclin s'allonge. Sur C (Continu) il n'y a pas de déclin, et le son de Percussion est soutenu tant que les touches sont pressées.

5 CLAVIER - RÉPONSE AU TOUCHER

Règle la réponse au toucher de la Percussion.

ON: Un jeu legato amènera la Première note touchée à engager la Percussion, et plus aucune autre ensuite.

OFF: Les enveloppes sont réinitialisées à chaque touche jouée et la Percussion sonne sur chaque note.

6 CLAVIER - VÉLOCITÉ

Relie le volume de Percussion à la vélocité.

ON: Un toucher plus dur produit un son de Percussion plus fort.

OFF: Indépendamment de la force à laquelle vous jouez, le volume demeure le même.

7 CLAVIER - SUIVI DE TOUCHE

Atténue le volume de Percussion en fonction de la position de la touche.

ON: Plus la note est haute, moins le volume est important.

OFF: Pas de changement de volume.

8 TIRETTE - ANNULATION DE 1'

Coupe le son de la Tirette SUPÉRIEURE de 1' pendant l'usage de la Percussion.

ON: Silencieux actif

OFF: Pas de silencieux.

9 TIRETTE - NIVEAU

Réduit le volume de Tirette SUPÉRIEURE pendant l'usage de la Percussion (sauf si le bouton [SOFT] est ALLUMÉ).

-5dB: Réduit le volume en réponse similaire au B-3/C-3 classique.

-3dB: Légère réduction de volume.

0dB: Ne réduit pas le volume.

NOTE: Tous les paramètres de ces modes sont des paramètres de Patch, et sont enregistrés aux Patches respectifs.

tips RÉPONSE AU TOUCHER

Le générateur de Percussion sur le B-3/C-3 vintage avait une seule enveloppe, qui ne se recyclait pas avant que les touches ne soient remontées. Perçu à l'origine comme un défaut, la réponse en résultant devint un trait désirable.

tips ANNULATION DE 1'

Le B-3/C-3 n'avait pas de contact de touche exclusif pour la Percussion, mais, il utilisait pour cela le contact de 1'. Ceci est simulé sur le SKX.

tips NIVEAU DE TIRETTE

Quand la Percussion était activée sur le B-3/C-3, le volume des Tirettes devenait légèrement plus doux. Cela est simulé sur le SKX.

VIB&CHO (Vibrato & Chorus)

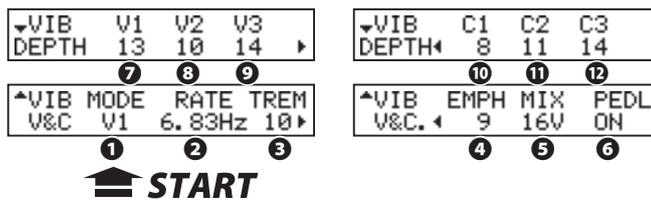
Dans ce mode, sont ajustés les réglages spécifiques au Vibrato et Chorus.

Pour localiser ce mode:



ou, continuez de presser l'un des boutons VIBRATO & CHORUS [UPPER], [LOWER] pendant quelques secondes.

Voir "mode de Fonction" (P. 66) pour les détails d'opération.



1 MODE

Règle le Mode de l'effet Vibrato et Chorus.

- V1 (C1):** vibrato (chorus) léger
- V2 (C2):** vibrato (chorus) de profondeur standard.
- V3 (C3):** vibrato (chorus) le plus profond

Le "Chorus" apporte une richesse au son en mélangeant les tons directs et ceux du vibrato.

Ce Mode peut être sélectionné sur le panneau supérieur en maintenant chacun des boutons [VIBRATO & CHORUS] et en pressant le bouton [V1] à [C3] (figure de droite).

2 TAUX

Règle la Vitesse de l'effet Vibrato et Chorus.

La plage de réglage est comprise entre 6.10 - 7.25 Hz.

3 VIBRATO - TRÉMOLO

Règle le Trémolo (modulation d'amplitude) de l'effet Vibrato et Chorus.

La plage de réglage est comprise entre 0 - 15.

4 EMPHASE

Règle l'Emphase (renforcement des hautes fréquences) de l'effet Chorus (C1 / C2 / C3).

La plage de réglage est comprise entre 0 - 9 dB.

5 MIX

Règle la proportion de Mixage de l'effet Chorus (C1 / C2 / C3).

La plage de réglage est comprise entre D64 (seulement les tons Directs, pas de ton de vibrato) - EVEN - 63V (seulement les tons de Vibrato, pas de ton direct).

6 PÉDALIER

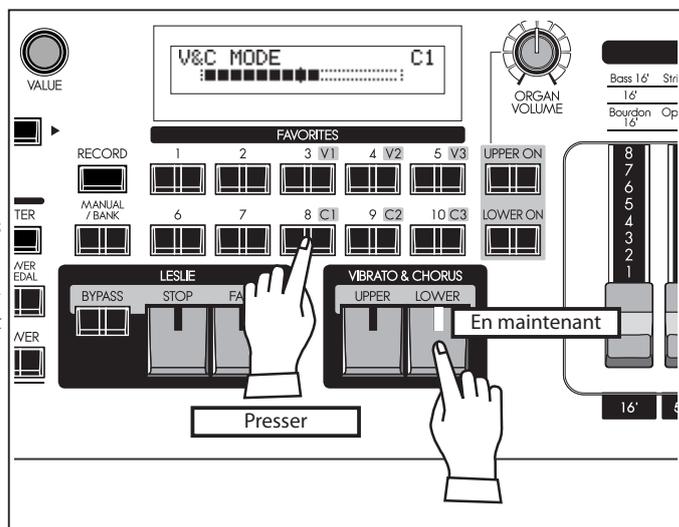
Règle l'affectation du Vibrato et Chorus à la partie Pédalier par le bouton [LOWER].

La plage de réglage est ON/OFF.

7 DEPTH V1, 8 DEPTH V2, 9 DEPTH V3, 10 DEPTH C1, 11 DEPTH C2, 12 DEPTH C3

Règle la Profondeur de chaque mode de l'effet Vibrato et Chorus.

La plage de réglage est comprise entre 0 - 15.



Régler le Mode de Vibrato et Chorus

tips PÉDALIER

Sur le B-3/C-3 vintage, le Vibrato et Chorus affecte, par la structure du circuit, non seulement la partie INFÉRIEURE mais aussi la partie PÉDALIER via la tablette [LOWER] (exactement, "GREAT"). Il est divisé sur les modèles ultérieurs.

Ce paramètre simule cela.

NOTE: Tous les paramètres dans ces modes sont des Paramètres de Patch. Ils sont enregistrés dans le Patch.

Régler les Paramètres

Dans ce mode, les réglages sont effectués pour l'Effet Leslie intégré et la Cabine Leslie Externe.

De nombreux paramètres sont relatifs aux fonctions de la Leslie, afin de faciliter son édition et son usage.

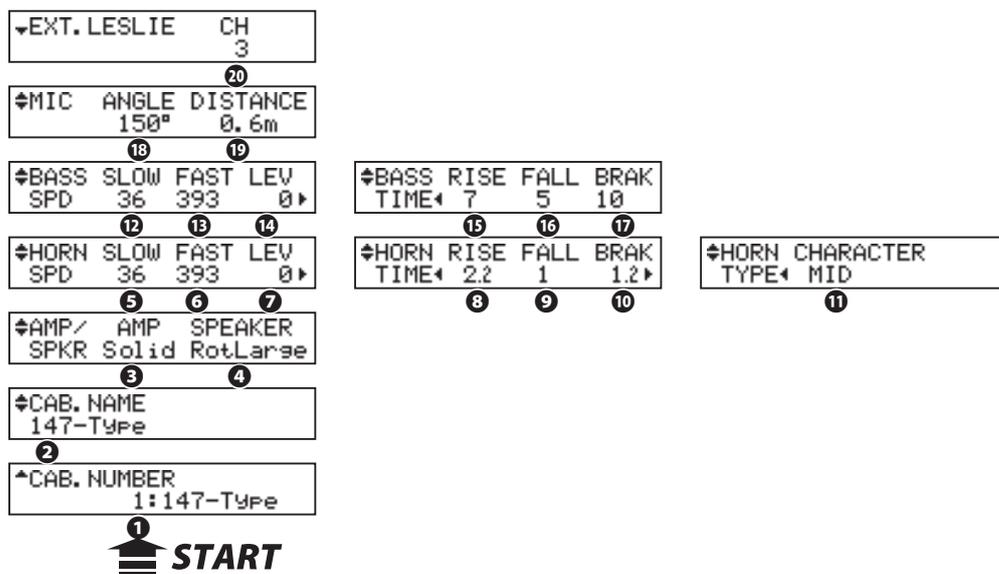
Les paramètres de Leslie intégrée sont regroupés dans des macro-réglages appelés "CABINES". Vous sélectionnez le NUMÉRO DE CABINE dans les Presets de Combinaison où cette sélection est sauvegardée comme partie intégrante du Preset.

Pour localiser ce mode:



ou, continuez de presser l'un des boutons [BYPASS], [STOP], [FAST] pendant quelques secondes.

Voir "mode de Fonction" (P. 66) pour les détails d'opération.



◆ NUMÉRO DE CABINE

1 NUMÉRO DE CABINE (P)

Sélectionne le Numéro de Cabine à utiliser dans le Patch.

La plage de réglage est comprise entre P1 et P8 (non ré-inscriptible) et de U1 à U8 (ré-inscriptible). Si le paramétrage de Leslie est modifié, "*" est affiché sur la partie gauche.

◆ PARAMÈTRES DE LESLIE

2 NOM DE CABINE (L)

Établit le Nom de Cabine avec jusqu'à 10 caractères.

Déplacer le curseur avec les boutons [◀][▶] et sélectionner les lettres avec l'encodeur [VALUE]. Les caractères disponibles incluent: Signes de Ponctuation (espace - . ' &c), Caractères Numériques (0 - 9), Lettres en Majuscule ("A - Z"), et les Lettres en Minuscule ("a - z").

Le nom et les paramètres suivant marqués (L) ne sont pas enregistrés jusqu'à ce que la Macro de Cabine ne soit enregistrée dans la mémoire (Voir le paragraphe suivant.)

3 AMPLI (L)

Ceci sert à régler le type d'Amplificateur de Puissance virtuel.

Solid: Amplificateur Solid-State (transistorisé).

Tube: Amplificateur à Lampe.

4 HAUT-PARLEUR (L)

Ceci sert à régler le Haut-Parleur virtuel.

RotSmall: Une petite cabine Leslie, telle que la Leslie 145

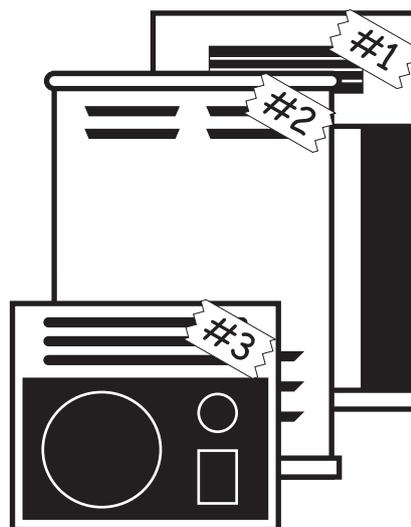
RotLarge: Une grande cabine Leslie, telle que la Leslie 122

Station: Une cabine fixe, telle que la Hammond PR-40

tips CONCEPT DU NUMÉRO DE CABINE

Une Cabine est l'équivalent d'une cabine Leslie virtuelle formée avec le paramétrage de Leslie.

Ceci est un paramètre de Patch.



5 VITESSE LENTE - TROMPE (L)

Règle la vitesse des Rotors en mode Lent.

La plage de réglage est comprise entre 0, 24 et 318 tpm.

Sur 0, pas de rotation.

6 VITESSE RAPIDE - TROMPE (L)

Règle la vitesse des Rotors du mode Rapide.

La plage de réglage est comprise entre 0, 375 et 453 tpm.

Sur 0, pas de rotation.

7 NIVEAU DE TROMPE (L)

14 NIVEAU DE BASSE (L)

Règle le volume des Rotors de Trompe et de Basse. La plage de réglage est comprise entre 0 et -12dB.

8 TEMPS DE LEVÉE - TROMPE (L)

15 TEMPS DE LEVÉE - BASSE (L)

Règle le temps pour que les Rotors “élèvent la cadence” à la vitesse “Rapide”, lors de la commutation depuis le mode “Lent” ou “Stop”.

La plage de réglage pour le Rotor de Trompe est comprise entre 0.2 et 5.0sec., et pour le Rotor de Basse entre 0.5 et 12.5sec.

9 TEMPS DE CHUTE - TROMPE (L)

16 TEMPS DE CHUTE - BASSE (L)

Règle le temps pour que les Rotors “accostent” à la vitesse “Lente”, lors de la commutation depuis la vitesse “Rapide”.

La plage de réglage pour le Rotor de Trompe est comprise entre 0.2 et 5.0sec., et pour le Rotor de Basse entre 0.5 et 12.5sec.

10 TEMPS DE FREINAGE - TROMPE (L)

17 TEMPS DE FREINAGE - BASSE (L)

Règle le temps pour que les Rotors parviennent à un “Stop” complet lors de la commutation depuis la vitesse “Rapide”.

La plage de réglage pour le Rotor de Trompe est comprise entre 0.2 et 5.0sec., et pour le Rotor de Basse entre 0.5 et 12.5sec.

11 CARACTÈRE DE TROMPE (L)

Règle la tonalité du Rotor de Trompe.

“FLAT” n’a pas de renforcement ou de coupure de fréquences, et “MID” ou “DEEP” ont des “pointes” dans diverses gammes tonales, pour imiter les caractéristiques particulières des trompes.

18 MICRO - ANGLE (L)

L’ANGLE et la DISTANCE recréent l’effet de deux microphones.

L’ANGLE règle la distance entre les deux microphones virtuels.

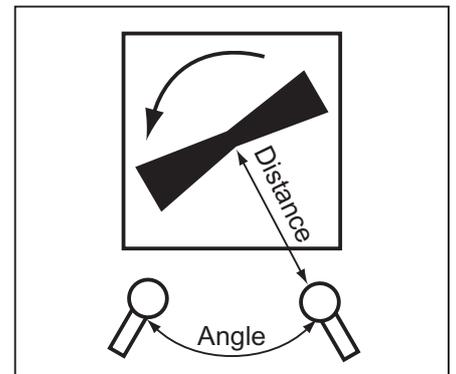
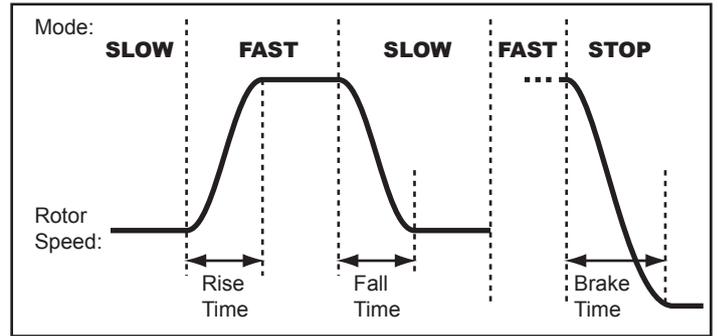
La plage de réglage est comprise entre 0 et 180°. Il est monophonique sur 0°, ou les deux microphones placés au centre. Chacun des nombres plus élevés affecte le déplacement des microphones plus loin l’un de l’autre, occasionnant une plus grande séparation stéréo.

19 MICRO - DISTANCE (L)

Règle l’effet de situer les microphones à différentes distances de la Cabine Leslie, puisque la distance a un effet sur la façon dont la Cabine Leslie est reproduite à travers un système audio.

La plage de réglage est comprise entre 0.3 et 2.7m (mesures métriques). Régler sur la plage “davantage éloigné” occasionnera un son de moindre intensité.

NOTE: Après édition, vous devez enregistrer vos changements pour les sauvegarder (Procédure à suivre).



◆ CABINE LESLIE EXTERNE

20 CANAUX LESLIE

Règle le canal pour la cabine Leslie connectée à la prise LESLIE 11-PIN.

1ch: Pour connecter une cabine Leslie à 1 canal telle que les 122XB, 3300/W (non-étendue). Les sons de Tirette et de Percussion sortent uniquement par le canal rotatif, les autres voix sortent par les prises LINE OUT.

3ch: Ceci sert à connecter une cabine Leslie à 3 canaux telle que la 2101/mk2. Les sons de Tirette et de Percussion sortent par le canal rotatif, les Voix Extra et les sons de Tirette et de Percussion contournés par le canal stationnaire Principal (L) et Auxiliaire (R).

NOTE: Ceci est un paramètre système. Il est enregistré dès qu'il est établi, et est en commun avec tous les Patches.

ENREGISTRER LA CABINE

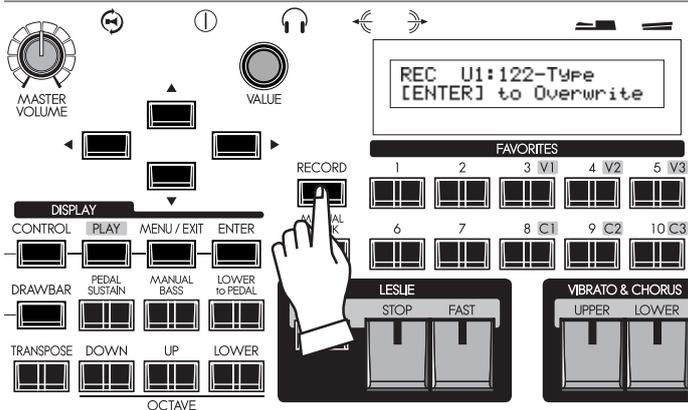
Enregistrer le paramétrage de Leslie (#2 à #19 sur la page précédente) aux Numéros de Cabine et les utiliser en les sélectionnant aux Patches.

1 ENTRER LE NOM



Entrer le nom désiré de la Cabine.

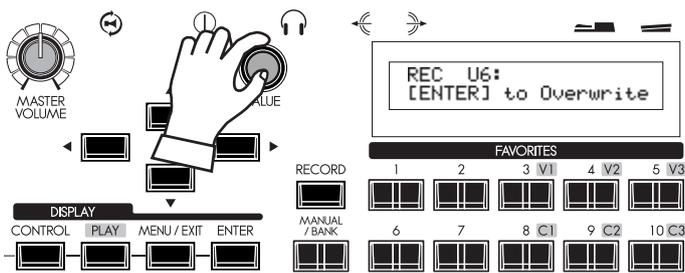
2 PRESSER [RECORD]



Presser le bouton [RECORD] au mode de réglage de Paramètre Leslie (#2 à #19).

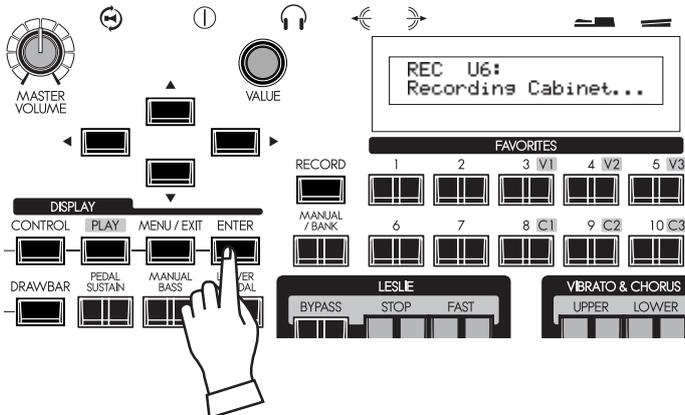
Un avertissement apparaîtra sur l'affichage vous permettant de sélectionner la Cabine que vous voulez enregistrer.

3 SÉLECTIONNER LE NUMÉRO À ENREGISTRER



Sélectionner avec l'encodeur [VALUE] le Numéro de Cabine à enregistrer

4 PRESSER [ENTER] POUR DÉCIDER



Presser le bouton [ENTER] pour enregistrer la Cabine.

L'affichage montrera le message ci-dessus durant le traitement.

NOTE: Si vous ne souhaitez pas enregistrer, toucher le bouton [MENU/EXIT].

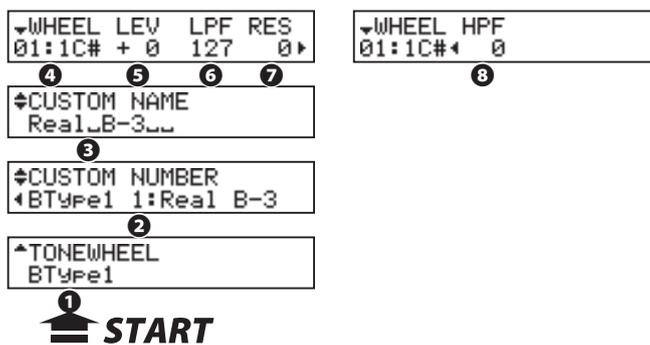
CUST. TW (Roues Phoniques Personnalisées)

Dans ce mode, vous sélectionnez ou éditez les caractéristiques de chaque jeu de Roues Phoniques à utiliser sur les claviers manuels.

Pour localiser ce mode:



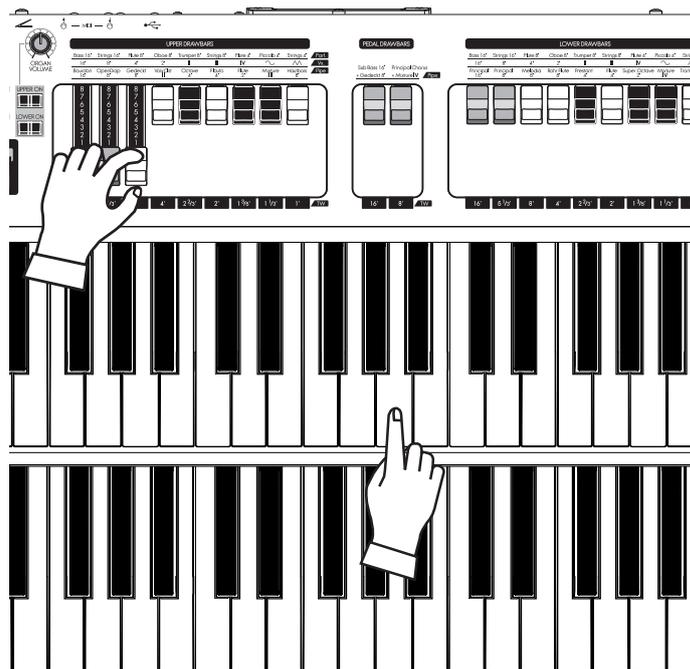
Voir “mode de Fonction”(P. 66) pour les détails d’opération.



tips VALEUR INITIALE DU NUMÉRO PERSONNALISÉ

Les réglages typiques sont sauvegardés aux Numéros 1 - 3 (ou 4), tels qu’aux valeurs initiales.

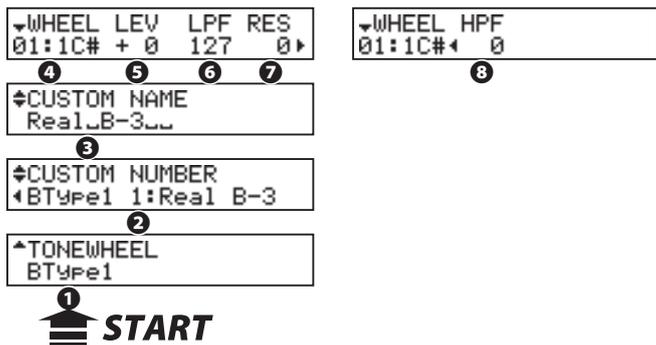
Par exemple, au réglage BType1, sont enregistrés un “Real B-3” simulant le B-3/C-3 bien préservé, un “80’s Clean” avec moins de bruit, un “Noisy” avec un son rugueux, et un “Noisy 60” un avec un bruit de fuite harmonique plus prononcé.



Comment sélectionner le NUMÉRO DE ROUE

Régler les Paramètres

86 CUST. TW (Roues Phoniques Personnalisées) - suite



5 NIVEAU

Ceci sert à régler le volume d'une roue virtuelle.

La plage de réglage est comprise entre -20 et +2dB. Si vous augmentez cette valeur, il devient plus fort.

6 FRÉQUENCE DE COUPURE - LPF

Ceci sert à régler la FRÉQUENCE pour couper les AIGUS d'une roue virtuelle.

Si vous augmentez la valeur, un bruit de fuite harmonique se fait entendre au côté de la hauteur de ton originale de la Roue Phonique.

Si vous réduisez la valeur, le son devient plus tendre et modéré, à mesure que les aigus sont coupés.

La plage de réglage est comprise entre 0 - 127.

NOTE: Si vous abaissez la valeur trop bas en dessous de la hauteur de ton de la fondamentale de la Roue Phonique, le volume de la roue sera réduit.

7 RÉSONANCE - LPF

Ce réglage renforce ou réduit le niveau de la Fréquence de Coupure - LPF (#6).

La plage de réglage est comprise entre 0 - 127. Les valeurs plus hautes renforcent les aigus, et les valeurs plus basses coupent les aigus doucement.

8 FRÉQUENCE DE COUPURE - HPF

Ceci sert à régler la FRÉQUENCE pour couper les BASSES de cette roue.

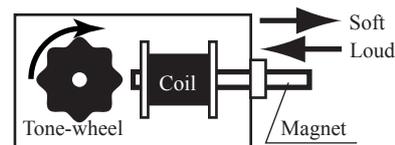
Si vous réduisez la valeur, un bourdonnement de moteur (= bruit) est audible au côté du son de la Roue Phonique virtuelle.

La plage de réglage est comprise entre 0 - 127.

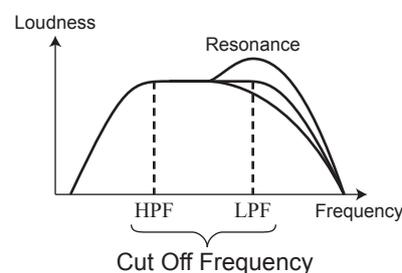
NOTE: Si vous relevez la valeur trop haut au dessus de la hauteur de ton de la Roue Phonique, le son deviendra "fin".

NOTE: Les paramètres 3 - 8 sont des Paramètres de Roue Phonique. Si vous réalisez l'opération d'enregistrement de la page suivante, cela fonctionne en commun avec le même jeu de Roue Phonique virtuelle de chaque Patch.

NOTE: Après l'édition, vous devez enregistrer vos changements pour les sauvegarder (Procédure à suivre).



Concept de l'AJUSTEMENT de NIVEAU



tips BRUIT DE FUITE HARMONIQUE

Dans les orgues Hammond électromécaniques vintage, parfois le signal de Roues Phoniques adjacentes était attrapé par le micro (ou "fuitait") en même temps que la Roue Phonique en train de jouer. Ce bruit "de cendre", une autre anomalie Hammond considérée à l'origine comme un défaut, devint une partie intégrante du son Hammond.

"Mellow" ne contient pas de Bruit de Fuite Harmonique.

tips DISTORSION

Si vous relevez trop les valeurs de Niveau et de Résonance, cela change le gain dans le moteur sonore et peut parfois causer de la distorsion, c'est à dire un son déplaisant.

Dans un tel cas, veuillez réduire ces valeurs.

Enregistrer les Roues Phoniques PERSONNALISÉES

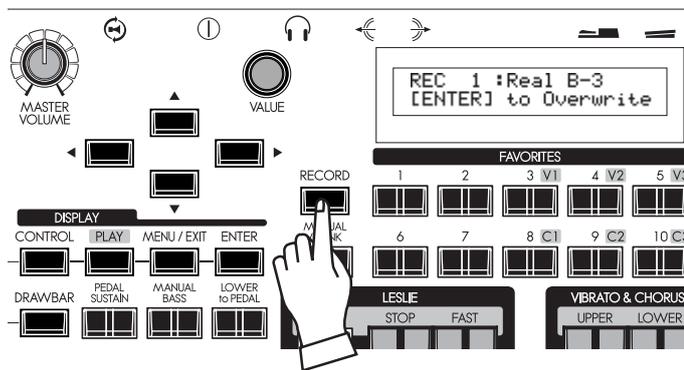
Les Paramètres de Roue Phonique (=3 -8 du paragraphe précédent) servent à déterminer le Numéro Personnalisé pour enregistrement. Le Numéro Personnalisé est sélectionné et utilisé, quand vous jouez.

1 ENTRER LE NOM



Entrer le Nom Personnalisé si désiré.

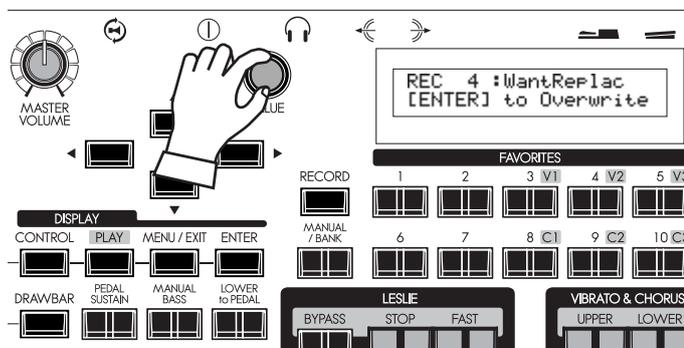
2 PRESSER [RECORD]



Toucher le bouton [RECORD] dans le mode de réglage des paramètres de Roue Phonique.

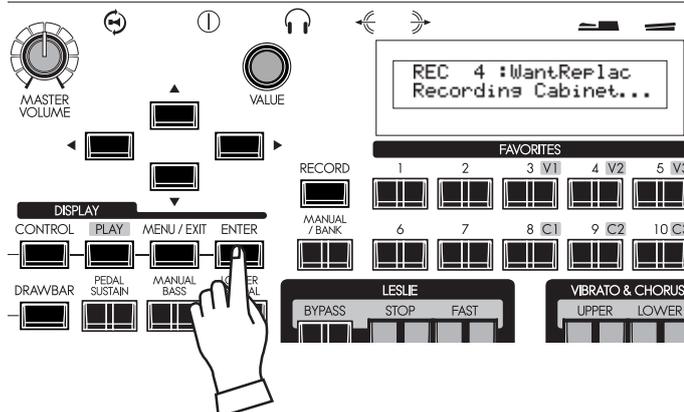
Le mode pour sélectionner le Numéro Personnalisé à enregistrer s'affichera.

3 SÉLECTIONNER LE NUMÉRO À ENREGISTRER



Sélectionner le Numéro Personnalisé à enregistrer en utilisant l'encodeur [VALUE].

4 PRESSER [ENTER] POUR DÉCIDER



Il sera enregistré si vous touchez le bouton [ENTER].

L'affichage lira comme illustré, le temps que l'enregistrement soit écrit en mémoire.

NOTE: Si vous ne voulez pas l'enregistrer, toucher juste le bouton [MENU].

Dans ce mode, vous éditez les caractéristiques de chaque Stop de Tuyau.

Pour localiser ce mode:



Voir "mode de Fonction" (P. 66) pour les détails d'opération.

↓ PEDAL 2 VOL DETN
Pc4+Mixt 120 + 2 ▶

↓ PEDAL 2 CHIF CUTOFF
Pc4+Mixt+MID + 0▶

↓ PEDAL 2 DIR-PAN-IMG
Pc4+Mixt+ -C- ▴ ▾ INV

... omis ...

↑ UPPER 1 VOL DETN
Bourdn16 96 - 3 ▶

↑ UPPER 1 CHIF CUTOFF
Bourdn16+SOFT + 0▶

↑ UPPER 1 DIR-PAN-IMG
Bourdn16+L20 ▴ ▾ L-R

1

2

3

START

4

5

6

7

1 STOP DE TUYAU

Sélectionnez le Stop de Tuyau que vous désirez éditer en utilisant le bouton [▲],[▼], ou bougez la Tirette correspondant au Stop de Tuyau.

Il y a 20 Stops de Tuyaux qui s'accordent aux Tirettes à partir du "Bourdon 16" jusqu'au "Principal Chorus + Mixture IV" (P. 46).

2 VOLUME (Pi)

Ajuste le volume du Stop de Tuyau. La plage de réglage est comprise entre 0 et 127.

3 DÉSACCORDAGE (Pi)

Désaccorde la hauteur de ton du Stop de Tuyau à partir de la hauteur juste et par centième (1/100 de demi-ton).

La plage de réglage est comprise entre -50 - 0 - +50.

4 CHIFFONS (Pi)

Règle le bruit de "Chiffons" au commencement des notes.

OFF: Pas de chiffons.

SOFT: Chiffons doux.

MID: Montant de chiffons modéré.

LOUD: Montant de chiffons maximum.

NOTE: Les Tuyaux de Anche (Hautbois 8' et Trompette 8') ne sont pas affectés par ce paramètre.

5 FRÉQUENCE DE COUPURE (Pi)

Ajuste la qualité de ton du Stop de Tuyau.

La plage de réglage est comprise entre -64 et 0. Sur 0, la pleine gamme de son sera audible. Réduire cette valeur amènera le ton à devenir plus moelleux.

6 PANORAMIQUE - DIRECTION (Pi)

Ajuste la directionnalité des Tuyaux afin de simuler leur placement dans une chambre.

La plage de réglage est comprise entre L64 - C - R63 (Gauche - Centre - Droit).

tips DÉSACCORDAGE

Le battement est entendu en faisant sonner une hauteur de ton désaccordée sur une hauteur de ton juste.

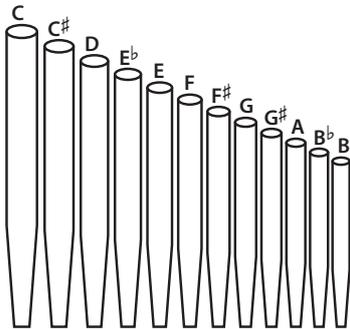
Généralement, leur effet fonctionne bien si les Tuyaux de ton plus bas sont réglés sur des valeurs "-" alors que les Tuyaux de ton plus haut sont réglés sur des valeurs "+". Cependant, il est fortement recommandé que cet effet soit utilisé sobrement afin d'éviter un déplaisant effet "d'accordage faux".

7 PANORAMIQUE - IMAGE (Pi)

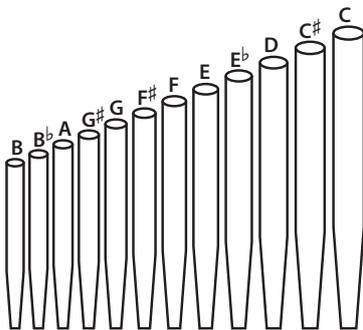
Règle l'arrangement des Tuyaux.

FIX: Pas de placement ou d'image de panoramique - Toutes les notes sonnent uniformément.

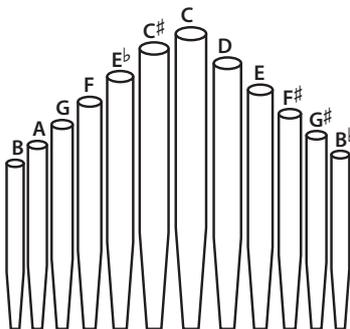
L-R: Sonne de Gauche à Droite selon les touches.



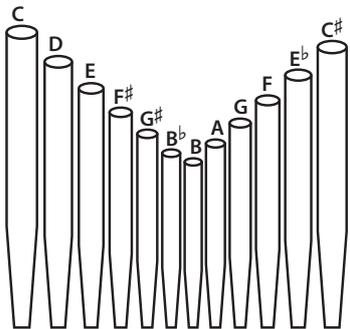
R-L: Sonne de Droite à Gauche selon les touches.



PYR: Comme une PYRAMIDE, sonne du centre aux côtés selon les touches.



INV: Comme une pyramide INVersée, sonne des côtés vers le centre selon les touches.



tips PANORAMIQUE ET SORTIE

Les Stops de Tuyaux sont étendus de gauche à droite.

A cause de cela, vous pourrez remarquer que certaines notes sonneront plus fort que d'autres si une seule sortie LINE OUT est utilisée. Pour y remédier, réglez le paramètre "Audio Mode - Output" (P. 102 #1) sur "MONO".

Ceci désactivera le Panoramique de Note et toutes les notes sonneront à volume égal.

NOTE: Les paramètres de ces modes marqués (Pi) sont des paramètres de Tuyau. Ils sont enregistrés quand ils sont établis, et sont communs pour chaque Patch.

OD / EFF (Overdrive / Effets)

Dans ce mode, sont ajustés Overdrive et Multi-Effets.

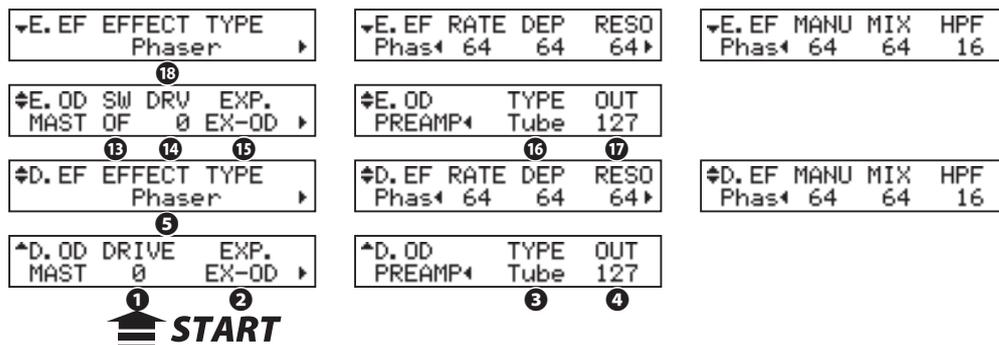
Les Sections Orgue et Voix Extra ont leur propre section Overdrive et Multi-Effets indépendantes.

Pour localiser ce mode:



ou, continuez à presser [OVERDRIVE], [EFFECT ON] pendant quelques secondes.

Voir "mode de Fonction" (P. 66) pour les détails d'opération.



◆ EFFETS DE LA SECTION ORGUE

OVERDRIVE

1 OVERDRIVE - DRIVE

Ajuste le montant global de l'Overdrive. Plus haute est la valeur, plus il est obtenu de distorsion. Ceci est lié au potentiomètre [DRAWBARS OVERDRIVE AMOUNT] sur le panneau supérieur.

2 OVERDRIVE - EXPRESSION

Règle la réponse de l'Overdrive à la Pédale d'Expression.

EX-OD: L'effet Overdrive augmente/diminue en même temps que le volume.

OD-EX: L'effet Overdrive demeure constant, la Pédale d'Expression augmente/diminue le volume.

OD ONLY: Le volume demeure constant, la Pédale d'Expression augmente/diminue le montant d'Overdrive.

INPUT: La Pédale d'Expression atténue le niveau d'ENTRÉE de l'effet Overdrive. Un moindre contrôle du volume.

3 OVERDRIVE - PRÉAMPLI

Règle la caractéristique de l'Overdrive.

Tube: Recrée l'overdrive d'un ampli à lampes.

Stomp: Recrée la pédale d'effet overdrive.

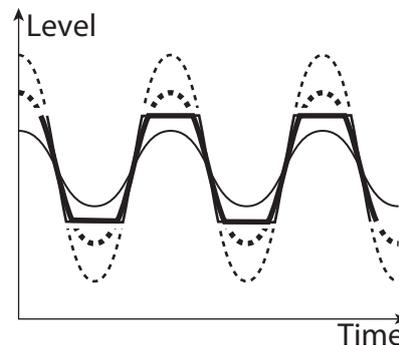
Clip: Cip dur précis.

EPAmpl: Recrée le pré-amplificateur d'un piano électrique.

4 OVERDRIVE - NIVEAU DE SORTIE

Vous permet d'équilibrer le niveau d'Overdrive avec le niveau d'entrée si les deux diffèrent.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127.



MULTI-EFFETS

5 TYPE D'EFFET

Sélectionne le type de Multi-Effet. Les effets suivants sont intégrés dans le SKX.

Trémolo, Auto Pan, Wah-Wah, Ring Mod., Phaser, Flanger, Chorus, Delay

Les paramètres pour les Multi-Effets sont différents type par type. L'explication à propos des types suit:

Trémolo

Le trémolo module le volume à un cycle donné.



6 TRÉMOLO - FORME D'ONDE

Règle quelle forme d'onde est utilisée pour moduler le volume.

Tri: Onde triangle. Le volume change doucement.

Sqr: Onde carrée. Le volume soudain s'élève et s'abaisse.

Saw: Onde en dent de scie. Un son répété déclinant est obtenu.

S&H: Échantillonneur-bloqueur. Le volume change aléatoirement.

DSqr: Onde carrée éoussée comme l'effet du vieux piano électrique.

7 TRÉMOLO - TAUX

Ajuste la vitesse du cycle de trémolo.

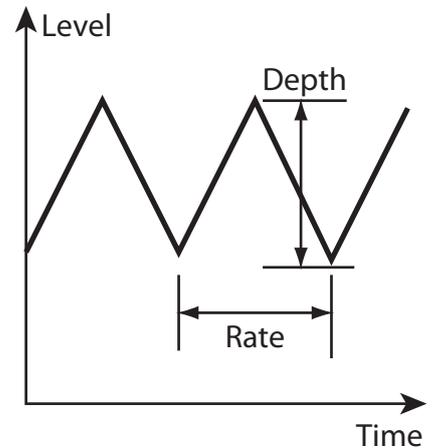
La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. Plus haut la valeur s'élève, plus rapide est le cycle.

Ceci est lié avec le potentiomètre [EFFECT AMOUNT] sur le panneau supérieur.

8 TRÉMOLO - PROFONDEUR

Ajuste la profondeur de l'effet de trémolo.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. Sur 0 le volume ne module pas. Plus haute est la valeur, plus profond devient l'effet. Sur 127, le son alternera entre "pas de son" et le volume maximum.



Auto-Panoramique

L'Auto-Panoramique applique une modulation ajustable au champ stéréo.

Ce n'est pas applicable si un ampli monophonique (un canal) est utilisé, ou quand l'effet Leslie est utilisé.



6 AUTO-PANORAMIQUE - FORME D'ONDE

Règle quelle forme d'onde est utilisée pour moduler la direction panoramique.

Tri: Onde triangle. La direction change doucement.

Sqr: Onde carrée. La direction soudain passe à gauche, puis soudain passe à droite.

Saw: Onde en dent de scie. La direction passe répétitivement de gauche à droite.

S&H: Échantillonneur-bloqueur. La direction change aléatoirement.

DSqr: Onde carrée éoussée comme l'effet du vieux piano électrique (recommandé).

7 AUTO-PANORAMIQUE - TAUX

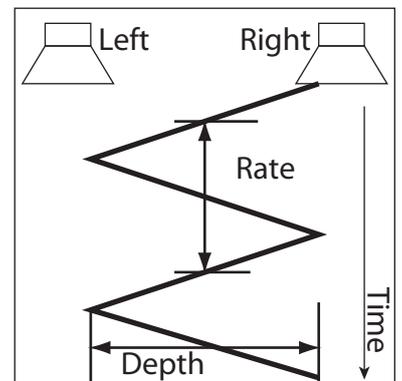
Ajuste la vitesse de la modulation.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. Plus haute est la valeur, plus rapide est la modulation. Ceci est lié avec le potentiomètre [EFFECT AMOUNT] sur le panneau supérieur.

8 PROFONDEUR D'AUTO-PANORAMIQUE

Ajuste la profondeur du cycle.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. Sur 0, il n'y a pas de modulation de direction. Plus la valeur est haute, plus l'effet est profond. Sur 127 vous obtenez une répétition gauche/droite parfaite.



NOTE: Tous les paramètres dans ces modes sont des Paramètres de Patch. Ils sont enregistrés dans le Patch.

Wah-Wah

La Wah-Wah impose au son une dynamique “semblable à la parole”.

↔D. EF	EFFECT TYPE
	Wah-Wah

5

↔D. EF	SRC	SENS	RES
Wah	←LFO	64	64

6

7

8

↔D. EF	WAVE	RATE	FREQ
Wah	←Tri	64	64

9

10

11

6 Wah-Wah - SOURCE

Sélectionne le source du contrôle de la Wah-Wah.

MAN: Utilise les paramètres FREQ, c'est à dire le potentiomètre [EFFECT AMOUNT].

EXP: Utilise la Pédale d'Expression comme “pédale Wah Wah”.

LFO: Auto-Wah utilisant le 'LFO - Oscillateur Basse Fréquence' intégré

7 Wah-Wah - SENSIBILITÉ

Règle la sensibilité au changement d'effet Wah du LFO ou de la Pédale d'Expression.

Ceci est lié avec le potentiomètre [EFFECT AMOUNT] sur le panneau supérieur lorsque la SOURCE (6) est réglée sur EXP.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. La réponse dynamique augmente à mesure que la valeur s'élève.

8 Wah-Wah RÉSONANCE

Renforce la gamme de fréquence de coupure du Filtre Passe-bas et donne un effet “Wah” plus prononcé.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. La résonance augmente à mesure que la valeur s'élève.

9 Wah-Wah - FORME D'ONDE

Lorsque la SOURCE (6) est réglée sur LFO, la forme d'onde du LFO est établie.

Tri: Onde triangle. Le son varie doucement.

Sqr: Onde carrée. Le filtre soudain s'ouvre puis soudain se ferme.

Saw: Onde en dent de scie. Des changements répétés dans le son sont obtenus.

S&H: Échantillonneur-bloqueur. Des changements de son aléatoires sont obtenus.

10 Wah-Wah - TAUX

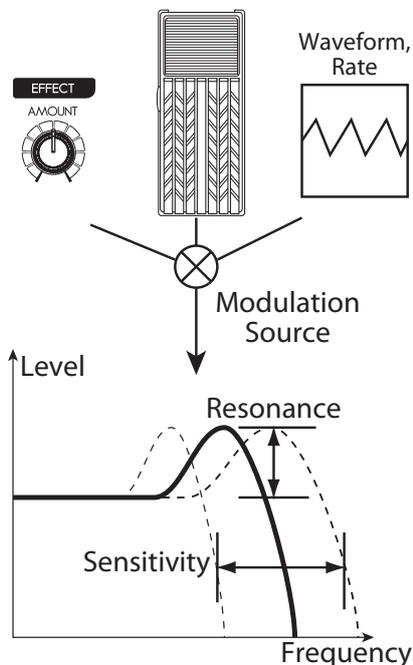
Lorsque la SOURCE (6) est réglée sur LFO, la vitesse du cycle est ajustée. Ceci est lié avec le potentiomètre [EFFECT AMOUNT] sur le panneau supérieur lorsque la SOURCE (5) est réglée sur LFO.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. Le cycle devient plus rapide à mesure que la valeur augmente.

11 Wah-Wah - FRÉQUENCE

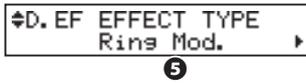
Ajuste la fréquence centrale. Ceci est lié avec le potentiomètre [EFFECT AMOUNT] sur le panneau supérieur lorsque la SOURCE (6) est réglée sur MAN.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. La fréquence devient plus élevée à mesure que la valeur augmente.



Ring Mod.

Le Modulateur en Anneau crée des sons complexes, comme métalliques, en prenant la somme et la différence du ton fondamental et d'une deuxième fréquence "en anneau".



6 MODULATEUR EN ANNEAU - SOURCE

Sélectionne quelle forme d'onde est utilisée pour moduler la fréquence en anneau.

MAN: Utilise le paramètre de suivi FREQ, i. e. du potentiomètre [EFFECT AMOUNT].

EXP: Module la fréquence en anneau avec la Pédale d'Expression.

LFO: Permet un effet de modulation cyclique utilisant le LFO - Oscillateur de Basse Fréquence intégré.

NOTE: La fréquence en anneau change selon la note, i. e. la performance à la partie SUPÉRIEURE (ou la performance de la partie allouée si dans les Voix Extra).

7 MODULATEUR EN ANNEAU - FRÉQUENCE

Ajuste la fréquence centrale de l'anneau. Ceci est lié avec le potentiomètre [EFFECT AMOUNT] sur le panneau supérieur lorsque la SOURCE (6) est réglée sur MAN, EXP et NOTE.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. La fréquence devient plus élevée à mesure que la valeur augmente.

8 MODULATEUR EN ANNEAU - MIXAGE

Ajuste la balance de volume entre les sons de la fondamentale et de l'effet.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. Sur 0, seul le son de la fondamentale est audible. A mesure que la valeur est relevée, davantage d'effet est ajouté. Sur 127, seul l'effet ressort.

9 MODULATEUR EN ANNEAU - FORME D'ONDE

Sélectionne la forme d'onde du LFO lorsque la SOURCE (6) est réglée sur LFO.

Tri: Onde triangle. Le chiffre de la fréquence de l'anneau varie doucement.

Sqr: Onde carrée. Le son de l'anneau change soudain vers les aigus et aussi soudain vers les graves.

Saw: Onde en dent de scie. Le son de l'anneau tombe répétitivement des aigus aux graves.

S&H: Échantillonneur-bloqueur. La fréquence en anneau change aléatoirement.

10 MODULATEUR EN ANNEAU - TAUX

Ajuste le taux du LFO lorsque la SOURCE (6) est réglée sur LFO.

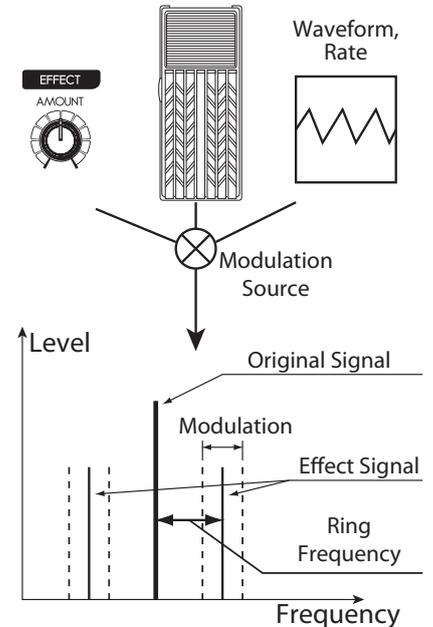
Ceci est lié avec le potentiomètre [EFFECT AMOUNT] sur le panneau supérieur lorsque la SOURCE (6) est réglée sur LFO.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. Le cycle devient plus rapide à mesure que la valeur augmente.

11 MODULATEUR EN ANNEAU - PROFONDEUR

Ajuste la profondeur du changement de fréquence lorsque la source est réglée sur LFO ou EXP.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. La fréquence en anneau change plus amplement à mesure que la valeur augmente.



Phaser

Ceci crée un son avec décalage de phase, ajoutant au son un effet tournant.

↔D. EF EFFECT TYPE Phaser ▶	↔E. EF RATE DEP RESO Phas◀ 64 64 64▶	↔D. EF MANU MIX HPF Phas◀ 64 64 16
5	6 7 8	9 10 11

6 PHASER - TAUX

Ajuste la vitesse de fréquence. Ceci est lié avec le potentiomètre [EFFECT AMOUNT].

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. Le cycle devient plus rapide à mesure que la valeur augmente.

7 PHASER - PROFONDEUR

Ajuste la profondeur de modulation.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. La modulation devient plus profonde à mesure que la valeur augmente.

8 PHASER - RÉSONANCE

Ajuste le montant de résonance (feedback).

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. La résonance devient plus grande à mesure que la valeur augmente. Aux valeurs plus élevées, le son est modulé au-delà du normalement identifiable.

9 PHASER - MANUEL

Règle la fréquence médiane de l'effet phaser.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. La fréquence devient plus haute à mesure que la valeur augmente.

10 PHASER - MIXAGE

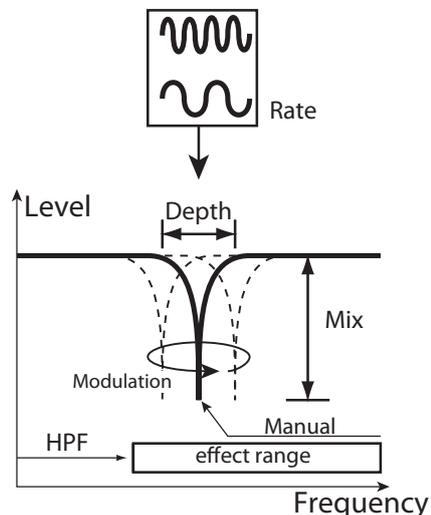
Ajuste la balance de volume entre le son "sec" et le son de l'effet.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. Sur 0, seul le son "sec" est audible. Le niveau d'effet devient plus important à mesure que la valeur augmente. Sur 127 le ratio entre le son "sec" et celui de l'effet devient 1:1.

11 PHASER - FILTRE PASSE-HAUT HPF

Contrôle la gamme de fréquence de l'effet.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. Sur 0 l'effet est ajouté à toutes fréquences. L'effet est ajouté à des fréquences plus élevées à mesure que la valeur augmente.



Flanger

C'est le son radical d'un "Avion à réaction", ajustable depuis un chatoisement modéré jusqu'à un "wouuuh" profond.



6 FLANGER - TAUX

Ajuste la vitesse de modulation. Ceci est lié avec le potentiomètre [EFFECT AMOUNT] sur le panneau supérieur.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. Le cycle devient plus rapide à mesure que la valeur augmente.

7 FLANGER - PROFONDEUR

Ajuste la profondeur de modulation.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. La modulation devient plus profonde à mesure que la valeur augmente.

8 FLANGER - RÉSONANCE

Ajuste le montant de résonance (feedback).

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. La résonance devient plus grande à mesure que la valeur augmente. À des valeurs plus élevées, le son est modulé au-delà du normalement identifiable.

9 FLANGER - RETARD

Contrôle le retard du son de l'effet.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. Le retard augmente à mesure que la valeur augmente.

10 FLANGER - MIXAGE

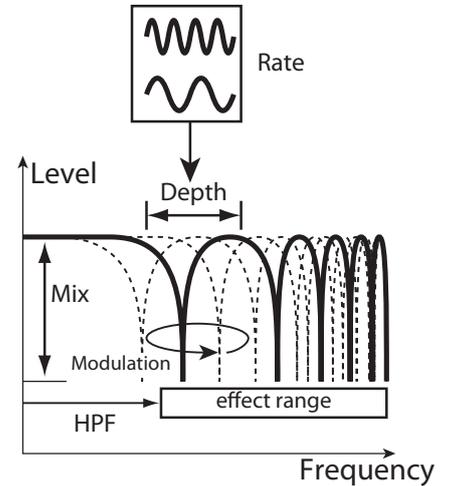
Ajuste la balance de volume entre le son "sec" et le son de l'effet.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. Sur 0, seul le son "sec" est audible. Le niveau d'effet devient plus important à mesure que la valeur augmente. Sur 127 le ratio entre le son "sec" et celui de l'effet devient 1:1.

11 FLANGER - FILTRE PASSE-HAUT HPF

Contrôle la gamme de fréquence de l'effet.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. Sur 0 l'effet est ajouté à toutes fréquences. L'effet est ajouté à des fréquences plus élevées à mesure que la valeur augmente.



Chorus

Ce "Chorus" n'est PAS le même que le "Chorus-Vibrato" Hammond propriétaire. Cet effet est le Chorus familier tel qu'entendu généralement sur des pianos électriques, des guitares, etc.

◀D. EF	EFFECT TYPE
	Chorus ▶

5

◀D. EF	RATE	DEP	RESO
Cho ◀	64	64	0 ▶

6

7

8

◀D. EF	DLY	MIX	HPF	PH
Cho ◀	0	64	64	3

9

10

11

12

6 CHORUS - TAUX

Ajuste la vitesse du cycle de l'effet de montée et de descente de la hauteur de ton. Ceci est lié avec le potentiomètre [EFFECT AMOUNT] sur le panneau supérieur.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. Le cycle devient plus rapide à mesure que la valeur augmente.

7 CHORUS - PROFONDEUR

Ajuste la profondeur de modulation.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. La modulation devient plus profonde à mesure que la valeur augmente.

8 CHORUS - RÉSONANCE

Ajuste le montant de résonance (feedback).

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. La résonance devient plus grande à mesure que la valeur augmente. À des valeurs plus élevées, le son est modulé au-delà du normalement identifiable.

9 CHORUS - RETARD

Contrôle le retard du son de l'effet.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. Le retard augmente à mesure que la valeur augmente.

10 CHORUS - MIXAGE

Ajuste la balance de volume entre le son "sec" et le son de l'effet.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. Sur 0, seul le son "sec" est audible. Le niveau d'effet devient plus important à mesure que la valeur augmente. Sur 127 le ratio entre le son "sec" et celui de l'effet devient 1:1.

11 CHORUS - FILTRE PASSE-HAUT HPF

Contrôle la gamme de fréquence de l'effet.

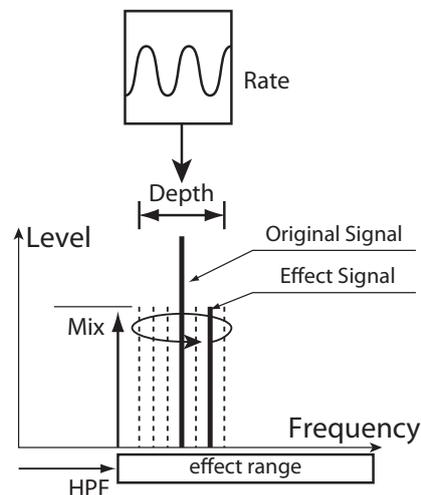
La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. Sur 0 l'effet est ajouté à toutes fréquences. L'effet est ajouté à des fréquences plus élevées à mesure que la valeur augmente.

12 CHORUS - PHASE

Sélectionne le type d'effet chorus disponible:

type d'effet de phase "2" (normal) ou "3" (riche).

NOTE: Il n'y a pas de paramètre de phase sur la section Orgue. Et elle est fixe sur "2".



Delay

Ceci sert à ajouter les effets d'écho.



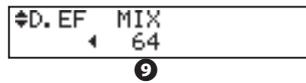
5



6

7

8



9

6 DELAY - TYPE

Sélectionnez ici le type de delay.

MONO:

Un simple son retardé.

RtoL, LtoR:

Le retard est alterné dans le champ stéréo. Sur RtoL le son retardé vient de la droite, et sur LtoR de la gauche. Vos résultats pourront varier dans un contexte mono, ou à travers une Cabine Leslie.

7 DELAY - TEMPS

Ajuste le temps du retard. Ceci est lié avec le potentiomètre [EFFECT AMOUNT] sur le panneau supérieur.

La plage de réglage est comprise entre 10 et 1000 ms.

8 DELAY - FEEDBACK

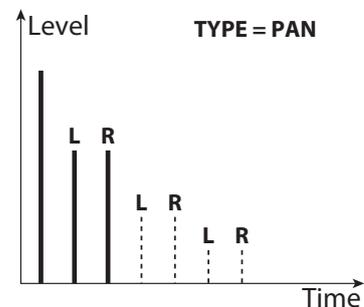
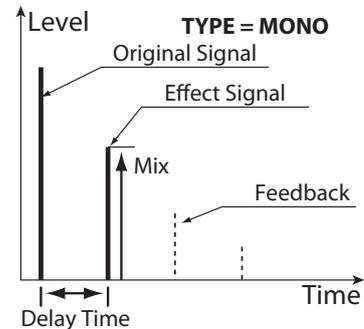
Règle le montant de répétition du son de l'effet.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. La répétition devient plus grande à mesure que la valeur est augmentée.

9 DELAY - MIXAGE

Ajuste la balance de volume entre le son "sec" et le son de l'effet.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. Sur 0, seul le son "sec" est audible. Le niveau d'effet devient plus important à mesure que la valeur augmente. Sur 64 la proportion entre les sons "secs" et les sons de l'effet devient 1:1. Sur 127 seul le son de l'effet est audible.



◆ EFFETS POUR LA SECTION VOIX EXTRA

OVERDRIVE

13 OVERDRIVE - SWITCH

Commute l'effet Overdrive de la section Voix Extra sur "ON/OFF".

NOTE: Pendant que ce paramètre est "ALLUMÉ", les sons stéréo tel que "Stéréo Grand" etc. deviennent monophoniques.

14 OVERDRIVE - DRIVE

Contrôle le montant de distorsion. La distorsion devient plus grande à mesure que la valeur est augmentée.

Il n'y a pas de potentiomètre lié avec cet effet, différent de la section Orgue, ainsi le réglage est uniquement possible dans ce mode.

15 OVERDRIVE - EXPRESSION

16 OVERDRIVE - PRÉAMPLI

17 OVERDRIVE - NIVEAU DE SORTIE

les fonctions de ces paramètres sont les mêmes que celles de la section Orgue.

MULTI-EFFETS

18 TYPE D'EFFET

et les autres paramètres d'effet

Les fonctions de ces paramètres sont les mêmes que celles de la section Orgue.

tips OVERDRIVE ET VOLUME

L'effet Overdrive est réalisé avec des amplificateurs de signal audio. Pour obtenir l'effet en plein, élevez le volume [EXTRA VOICE VOLUME] autant que possible.

Si le son est trop fort en utilisant l'effet overdrive, veuillez baisser le Niveau de Sortie OUTPUT LEVEL de l'Overdrive.

NOTE: Tous les paramètres dans ces modes sont des Paramètres de Patch. Ils sont enregistrés dans le Patch.

EQUALIZ (Égaliseur)

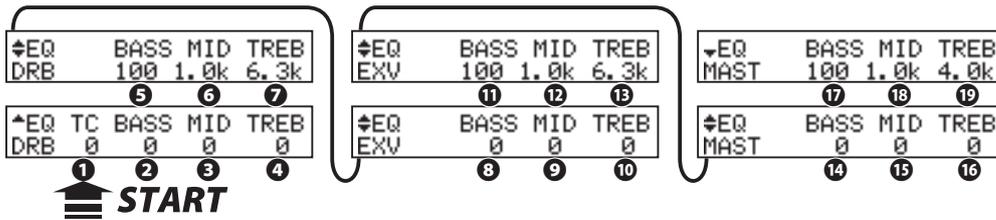
Dans ce mode, vous ajustez les réglages pour l'Égaliseur.

Un Égaliseur est utilisé pour ajuster la qualité tonale. L'Égaliseur intégré du SKX compte 3 bandes et une recreation de l'unique contrôle "tone" qui faisait partie du B-3/C-3 vintage. Les bandes Basse et Aiguë sont traitées par des égaliseurs "plateau", et la bande Médium est traitée par contrôle paramétrique.

Pour localiser ce mode:



Voir "mode de Fonction" (P. 66) pour les détails d'opération.

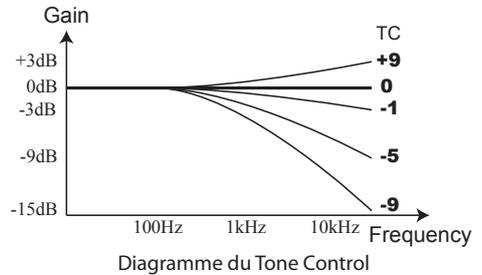


SECTION ORGUE

1 CONTRÔLE DE TONALITÉ (P)

Ceci est un TONE CONTROL simulé du B-3/C-3 original. Sa réponse est unique, mais sa réponse essentielle est de couper délicatement la globalité des aigus au dessus de 200Hz.

La plage de réglage est comprise entre -9 et +9, et il devient neutre quand il est réglé sur "0". "-1" correspond au maximum du contrôle de tonalité original du B-3/C-3, "-5", au milieu, "-9", au minimum. Le contrôle de tonalité que l'on trouve sur le B-3/C-3 original, était seulement disponible à des réglages "négatifs", mais ici vous est possible de "positiver" les réglages aussi bien.



SECTION ORGUE, SECTION VOIX EXTRA, MAÎTRE

2 8 14 GAIN - BASS (P) (P) (G)

3 9 15 GAIN - MIDDLE (P) (P) (G)

4 10 16 GAIN - TREBLE (P) (P) (G)

Ajuste le Renforcement/Coupeure des Basses, des Médiums et des Aigus respectivement.

La plage de réglage est comprise entre -9 et +9. Il est neutre sur 0.

5 11 17 FRÉQUENCE - BASS (P) (P) (G)

6 12 18 FRÉQUENCE - MIDDLE (P) (P) (G)

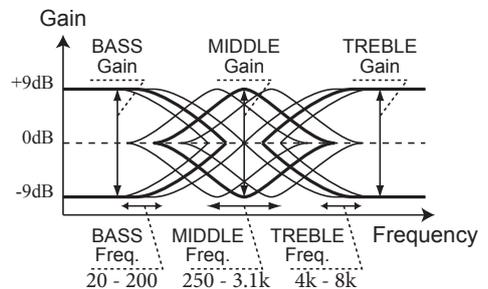
7 13 19 FRÉQUENCE - TREBLE (P) (P) (G)

Ajuste la fréquence centrale (MÉDIUM) / les fréquences de roulement (BASSES, AIGUËS) à atténuer.

La plage de réglage est comprise entre 20Hz - 200Hz pour les BASSES, 250Hz - 3.1kHz pour les MÉDIUM, 4.0kHz - 8.0kHz pour les AIGUS.

NOTE: Le son peut distordre si les gains sont élevés trop haut. Ajuster en conséquence.

NOTE: Le paramètre indiqué avec (P) est un paramètre de Patch, et il est enregistré à chaque Patch. (G) indique un "paramètre Global", qui est enregistré dès qu'établi, et est commun avec chaque Patch.



tips FRÉQUENCE DE ROULEMENT

Le MÉDIUM de cet égaliseur contrôle un point de fréquence. Celle-ci est appelée la fréquence centrale. Les BASSES (ou AIGUS) contrôlent plus bas (ou plus haut) que la fréquence spécifiée. Celle-là est appelée la fréquence de roulement.

tips PARAMÈTRES DE PATCH

L'égaliseur pour le section Orgue et les sections de Voix Extra sont conçus pour être des paramètres de Patch (P) à utiliser activement comme partie du paramétrage de design sonore.

Utiliser l'Égaliseur Maître (G) pour une compensation tonale en correspondance avec la scène de la performance.

REVERB

Dans ce mode, vous réglez l'effet Réverbe.

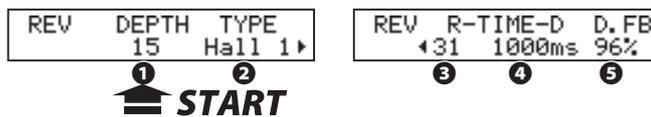
La Réverbe est commune aux sections Orgue et Voix Extra, l'unique contrôle de réverbe affecte les deux.

Pour localiser ce mode:



ou, continuez à presser [REVERB ON] pendant quelques secondes.

See "mode de Fonction" (P. 66) for operation details.



1 PROFONDEUR

Ceci règle la profondeur (volume) de l'Effet Réverbe.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. Ce paramètre est lié avec le potentiomètre [REVERB DEPTH] sur le panneau supérieur.

2 TYPE

Ceci règle les types d'Effet Réverbe.

- Room 1:** Petite pièce
- Room 2:** Grande pièce
- Live:** Pièce ambiante
- Hall 1:** Grand hall
- Hall 2:** Petit hall
- Church:** Église
- Plate:** Réverbe à plaque de fer
- Spring:** Réverbe à ressort
- Delay:** Delay
- PanDly:** Delay panoramique
- RevDly:** Réverbe + Delay

3 TEMPS DE RÉVERBE

Quand le Type (#2) est réglé de Room 1 à Spring, le déclin de la Réverbe est atténué.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127. Le déclin devient plus grand à mesure que la valeur est augmentée.

4 TEMPS DE RETARD

Quand le Type (#2) est réglé sur Delay, PanDly, RevDly, ceci règle le temps de retard.

La plage de réglage est comprise entre 4.7 et 2000ms. Le retard devient plus long à mesure que la valeur est augmentée.

NOTE: Vous pouvez régler le temps retard avec l'interrupteur au pied. (P. 76 #2)

5 FEEDBACK DE RETARD

Quand le Type (#2) est sur Delay, PanDly, RevDly, cela règle le montant de Feedback (Combien de fois le son répète.)

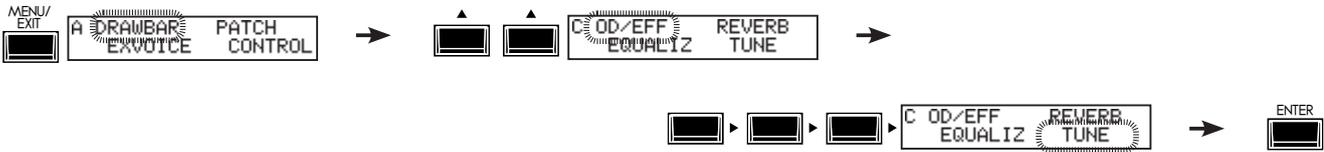
La plage de réglage est comprise entre 0 et 96%. La répétition devient plus grande à mesure que la valeur est augmentée.

NOTE: Type (#2) est un micro-paramètre. Lorsque vous changez de type, chaque paramètre de réverbe (excepté #1) est automatiquement réglé à la valeur recommandée.

NOTE: Tous les paramètres dans ces modes sont des Paramètres de Patch. Ils sont enregistrés dans le Patch.

Dans ce mode, le clavier entier est accordé.

Pour localiser ce mode:



Voir “mode de Fonction”(P. 66) pour les détails d’opération.

TUNE MASTER
A=440



◆ ACCORD MAÎTRE

① ACCORD MAÎTRE

Ceci sert à accorder le clavier entier.

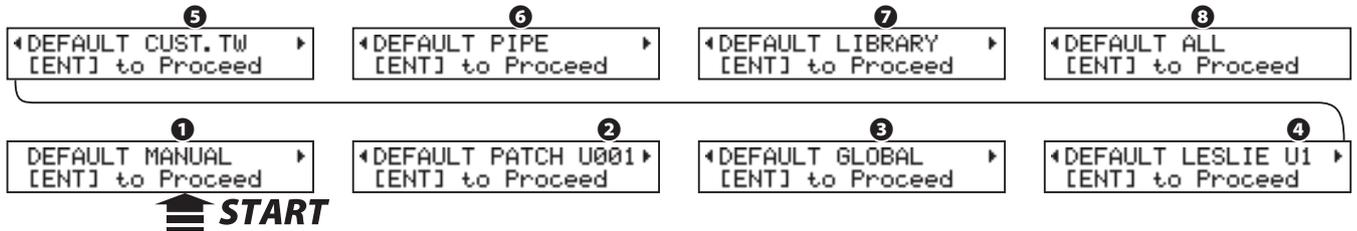
La plage de réglage est comprise entre LA = 430 et 450 Hz.

NOTE: Le paramètre de ce mode est un paramètre Global. Il est enregistré quand il est établi, et est commun pour chaque Patch.

DEFAULT

Dans ce mode, vous pouvez revenir totalement ou partiellement aux réglages d'usine par défaut.

Pour localiser ce mode:



Pour initialiser chaque paramètre, sélectionnez avec les boutons [◀][▶] le paramètre que vous voulez initialiser et pressez le bouton [ENTER].

1 MANUEL

Ceci sert à l'initialisation des contenus de boutons [MANUAL].

Utilisé pour créer une “table rase” pour de nouveaux réglages de Patch.

2 PATCH

Ceci sert à l'initialisation des contenus de Patch Utilisateur (copie les contenus d'un Patch Preset dans un Patch Utilisateur du même numéro).

Sélectionnez avec l'encodeur [VALUE] le Patch que vous voulez initialiser. La plage de sélection est comprise entre U001 à U100 et ALL (Tous Patches utilisateur).

3 GLOBAL

Ceci sert à l'initialisation des Paramètres Globaux tels que l'Accord Maître ou l'affectation de l'Interrupteur au Pied.

4 LESLIE

Ceci sert à l'initialisation des contenus de toutes cabines de Leslie internes. Sélectionnez avec l'encodeur [VALUE] la cabine que vous voulez initialiser. La plage de sélection est comprise entre U1 à U8 et ALL (Toutes cabines Utilisateur).

5 ROUES PHONIQUES PERSONNALISÉES

Ceci sert à l'initialisation des contenus de toutes Roues Phoniques personnalisées.

6 TUYAU

Ceci sert à l'initialisation des paramètres de Tuyau.

7 LIBRAIRIE

Ceci sert à effacer tous les contenus de la librairie de sons et à réinscrire les contenus par défaut.

8 TOUT PAR DÉFAUT

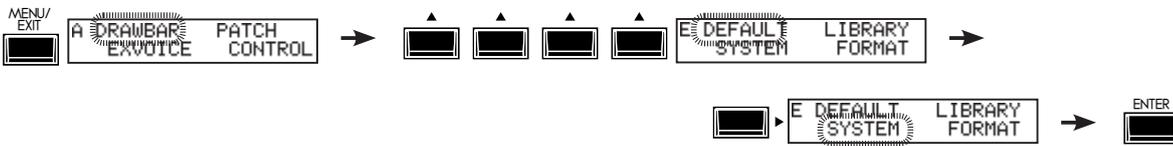
Ceci sert à remettre à défaut tous les paramètres du SKX.

Si une quelconque condition instable survenait sur le système du SKX, remettre à défaut “tout” clarifierait généralement le problème.

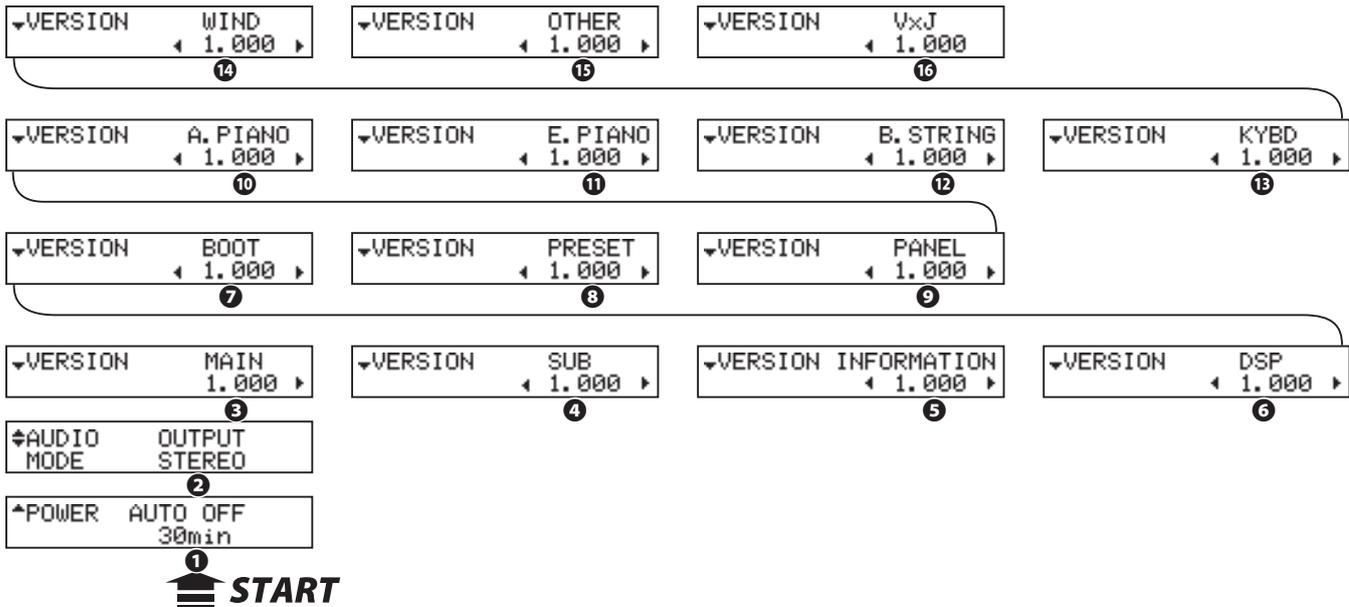
NOTE: Vous pouvez aussi totalement initialiser votre clavier en mettant en MARCHE tout en pressant et maintenant le bouton [RECORD].

Dans ce mode, se règle l'auto-extinction, le mode de sortie audio, et l'information Système du SKX est affichée.

Pour localiser ce mode:



Voir "mode de Fonction" (P. 66) pour les détails d'opération.



❶ MARCHE - AUTO-EXTINCTION

Règle si le courant est coupé après qu'un certain temps s'est écoulé depuis la dernière opération.

30min

S'éteint s'il s'est écoulé 30 minutes de temps depuis qu'opéré/joué la dernière fois.

DISABLE

Désactive l'auto-extinction.

❷ MODE AUDIO - SORTIE

Règle le mode audio des prises de sortie.

STEREO

Utilisez ceci si c'est une connexion stéréo. Vous pouvez obtenir le maximum des effets audio stéréophoniques.

MONO

Utilisez ceci si c'est une connexion mono. Bien que cela ne fasse pas d'effets audio stéréophoniques, cela évite le "décrochage" du son du canal opposé.

❸ VERSION - PROGRAMME PRINCIPAL

❹ VERSION - SOUS-PROGRAMME

❺ VERSION - INFORMATION DE VOIX

❻ VERSION - D. S. P.

❼ VERSION - PROGRAMME DE DÉMARRAGE

❽ VERSION - PRESET D'USINE

❾ VERSION - PANNEAU DE CONTRÔLE

❿ VERSION - EXV (A. Piano)

⓫ VERSION - EXV (E. Piano)

⓬ VERSION - EXV (B. String)

⓭ VERSION - EXV (Keyboard)

⓮ VERSION - EXV (Wind)

⓯ VERSION - EXV (Others)

⓰ VERSION - EXV (VxJ)

Ces informations sont affichées uniquement et non destinées à l'usage de mise à jour Système.



QU'EST-CE QUE LE "MIDI"?

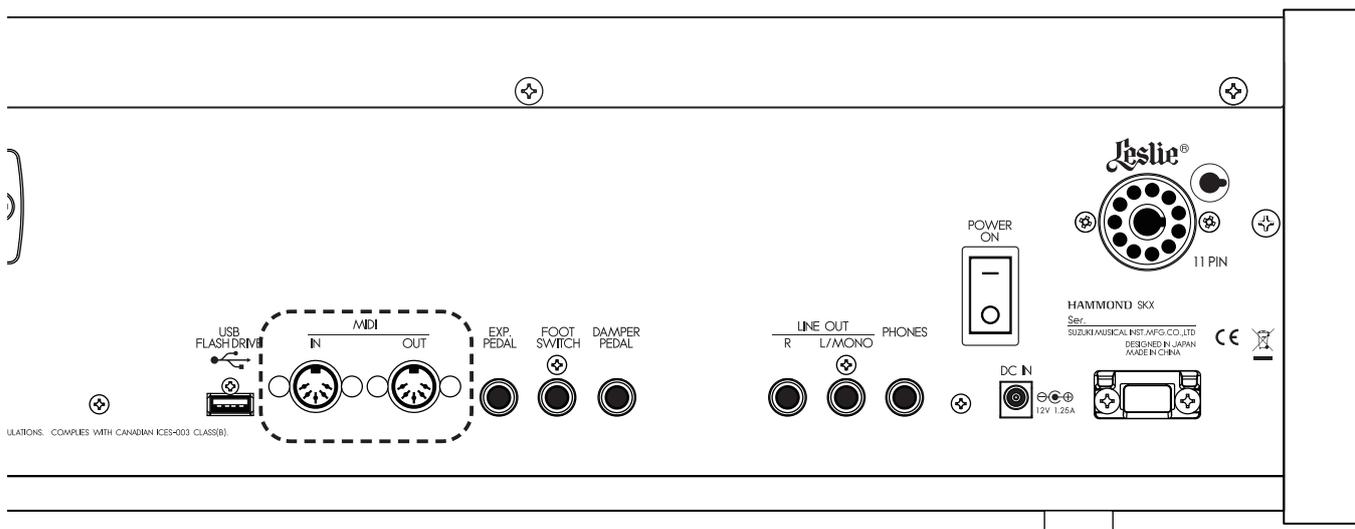
MIDI est une abréviation de 'Musical Instrument Digital Interface'.

MIDI est le standard de l'industrie de l'instrument de musique pour échanger de l'information de performance entre instruments de musique électroniques et un séquenceur, des effets, de l'éclairage, et du matériel de renforcement du son, etc.

Le standard MIDI permet aux instruments confectionnés par différents fabricants de communiquer efficacement les uns avec les autres.

De nombreux types de données peuvent être transmises et reçues, incluant toute information de performance, de réglages et paramètres, et de commandes globales.

PRISES MIDI SUR LE SKX



◆ PRISE MIDI OUT

Ceci sert à envoyer l'information de performance.

À un module de son MIDI externe depuis le SKX ou pour enregistrer des performances et des contrôles vers un séquenceur externe.

◆ PRISE MIDI IN

Cette prise est utilisée pour jouer le SKX depuis un équipement MIDI externe.

CE QUE LE MIDI PEUT FAIRE SUR LE SKX

Sur le SKX, les prises MIDI sont destinées à effectuer ce qui suit:

- ◆ utiliser un clavier MIDI pour étendre le nombre de claviers
- ◆ contrôler un générateur de son externe tel qu'un synthétiseur ou un échantillonneur.
- ◆ enregistrer/lire la performance sur un séquenceur externe ou un ordinateur.

Pour facilement faire ces réglages, le SKX est équipé de "Modèles MIDI".

QU'EST-CE QU'UN "MIDI TEMPLATE?"

Comme le MIDI peut être utilisé avec une telle large variété d'appareils - tels que synthétiseurs, modules de son, séquenceurs, claviers de contrôle etc. - il y a nombre de caractéristiques associées avec le MIDI, tel que Changement de Programme, Changement de Contrôle, etc. qui permettent à chaque configuration MIDI d'être optimisée pour le meilleur résultat dans chaque application. Cependant, faire tous ces réglages manuellement peut être assez consommateur de temps et prôner à l'erreur.

C'est pourquoi, le SKX contient un nombre de réglages pré-formatés pour les divers paramètres MIDI, qui représentent chacun les réglages les plus idéaux pour chaque environnement MIDI. Un groupe de ces réglages est appelé un Modèle MIDI (Template.)

Voir page 112 "MIDI" pour l'information au sujet de comment sélectionner le Modèle MIDI que vous voulez utiliser.

CANAL MIDI

Le MIDI a 16 "Canaux". De l'information divisée en 16 canaux peut être transmise à travers un câble MIDI.

La canal doit correspondre entre l'émetteur et le récepteur. Sinon, les machines ne peuvent pas "entendre" ce que l'autre "dit".

PRINCIPAL MESSAGE MIDI

L'information MIDI est groupée en un message de canal pour chacun des 16 canaux et un message système pour tous les canaux. Il y a davantage de détails dans la CHARTE D'IMPLEMENTATION MIDI.

MESSAGE DE CANAL

◆ NOTE ON (Entrée de Note)

Cette donnée informe: quelle touche (Numéro de Note) est jouée, à quelle vitesse (Vélocité) et selon quelle frappe/relâchement (Note On/Off).

◆ PROGRAM CHANGE (Changement de Programme)

Canal de Contrôle:

Commute les Patches internes du SKX.

Canal de Zone Externe:

Commute les Patches d'équipement MIDI externe.

◆ CONTROL CHANGE (Changement de Contrôle)

Les messages sont transmis (émis ou reçus) conformément aux déplacements de contrôles sélectionnés sur le panneau supérieur, de n'importe quelle pédale au pied ou auxiliaire, ou de n'importe quelle information de contrôleur MIDI.

MESSAGE SYSTÈME

◆ MESSAGE SYSTÈME EXCLUSIF

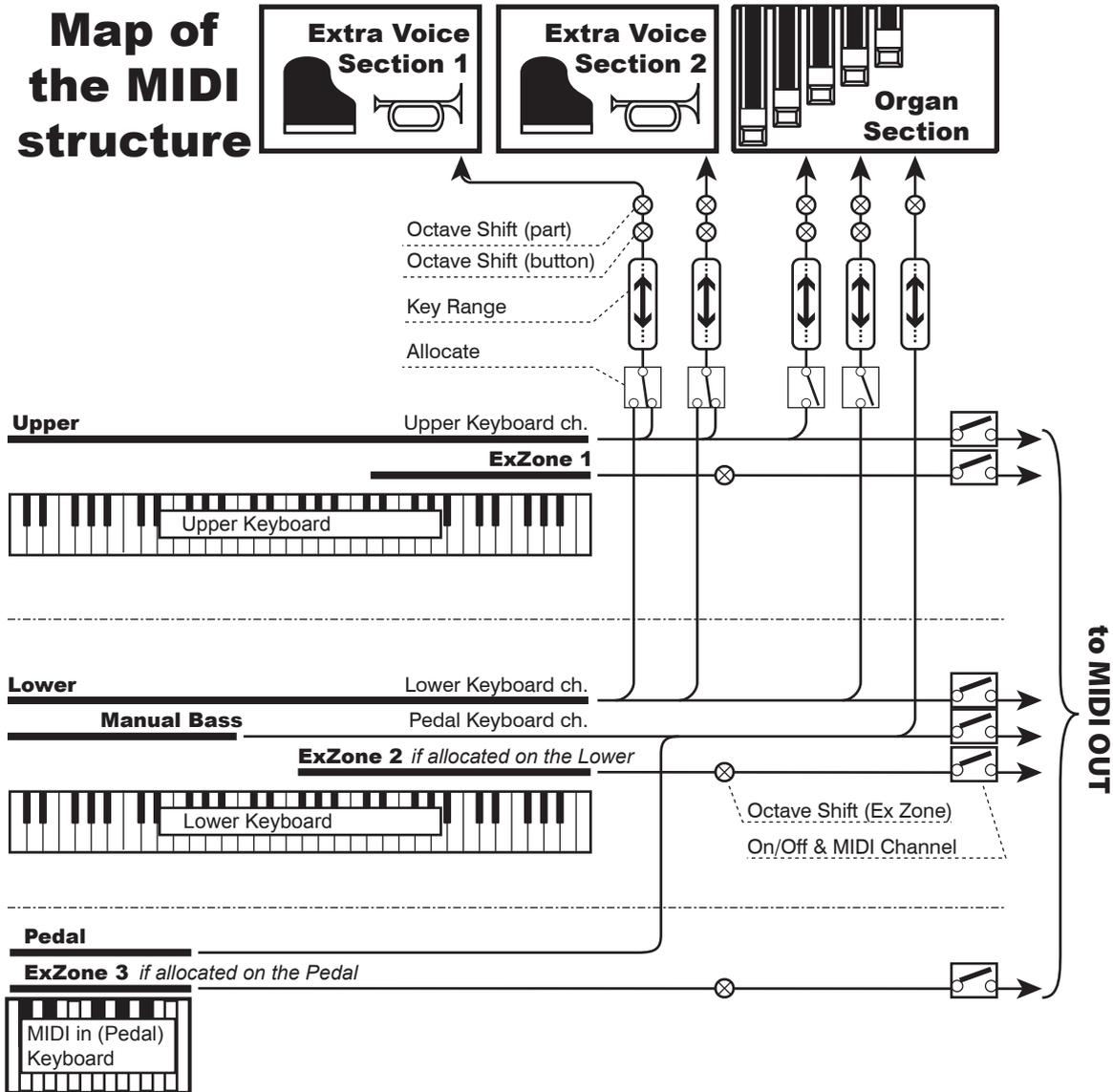
Ce message sert à transmettre les données particulières entre des équipements compatibles de même modèle ou de même facture.

Le SKX peut faire des images mémoire (= envoyer la compilation de la totalité de l'information à bord) et les enregistrer sur un séquenceur externe.

STRUCTURE DU MIDI

Le SKX a des "Canaux de Clavier" pour transmettre l'information de jeu des claviers et des "Canaux de Zone Externe" pour contrôler de l'équipement MIDI externe sur les claviers.

Map of the MIDI structure



◆ **CANAUX DE CLAVIER**

Les canaux de Clavier transmettent l'information de jeu des parties Supérieure, Inférieure et Pédalier. Ceux-ci sont utilisés pour échanger l'information de jeu avec un séquenceur externe.

A travers le canal du Supérieur, au côté de l'information de clavier, est transmise celle de chaque contrôleur.

◆ **CANAUX DE ZONE EXTERNE**

Les canaux de Zone Externe servent à l'utilisation du SKX comme simple clavier maître pour contrôler l'équipement MIDI externe. Ceux-ci sont des paramètres de Patch, et il est possible de faire différents réglages à chaque Patch.

Il y a 3 Zones Externes au total. Chacune peut être allouée aux claviers désirés (par exemple, 3 zones pour le clavier Supérieur ou une chacun pour les claviers Supérieur / Inférieur / Pédalier).

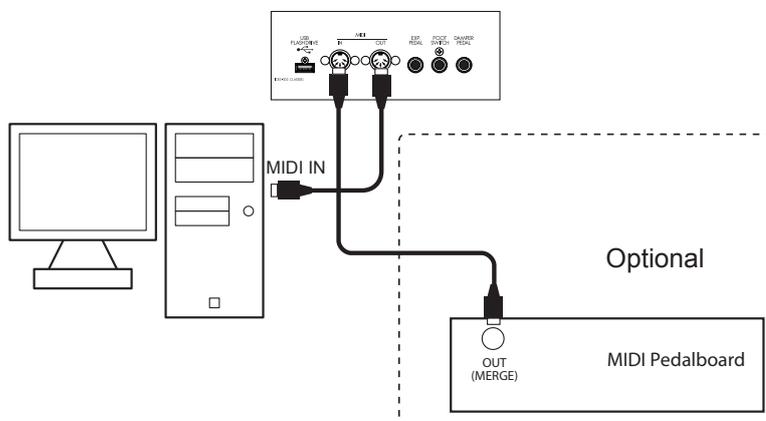
◆ **EXTENSION DE CLAVIERS**

Quand la partie Pédalier est étendue par un Pédalier MIDI, celui-ci se comporte comme un clavier intégré du SKX, et non seulement fait sonner le générateur interne, mais aussi transmet, à travers la prise MIDI OUT, aux canaux de Claviers aussi bien qu'aux Zones Externes.

UTILISER UN SÉQUENCEUR EXTERNE

Ceci sert à enregistrer/lire la performance en connectant au SKX un séquenceur externe ou un ordinateur.

◆ Enregistrer une performance sur un séquenceur externe



1. Connecter comme illustré ci-dessus.
2. Appeler un Modèle MIDI autre que "Use Ex." (P. 112)

La performance peut être enregistrée par les canaux de Clavier. Les contrôles de Zones Externes ne peuvent pas être enregistrés dans ce branchement *1.

3. Réglez les canaux de Clavier.

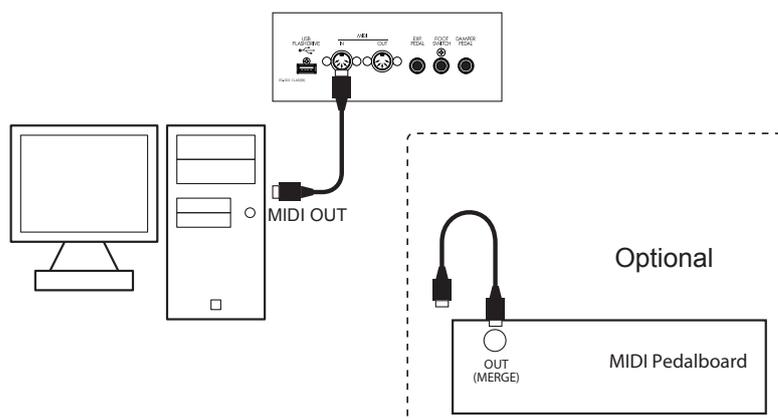
Régler le canal MIDI du SKX (TX KBD) sur le même canal que celui du séquenceur externe.

4. Commencer l'enregistrement du séquenceur externe.
5. Envoyer une image mémoire si nécessaire.
6. Commencer votre performance.

*1 Pour enregistrer le contrôle de Zones Externes, en plus de l'illustration ci-dessus, connecter le MIDI IN de l'équipement MIDI contrôlé au MIDI OUT d'un séquenceur externe, et régler l'Écho MIDI (MIDI Thru) sur ON sur le séquenceur externe.

Pour la lecture du séquenceur, connecter le MIDI OUT du séquenceur externe au MIDI IN de l'équipement MIDI contrôlé au lieu du SKX.

◆ Lecture du séquenceur



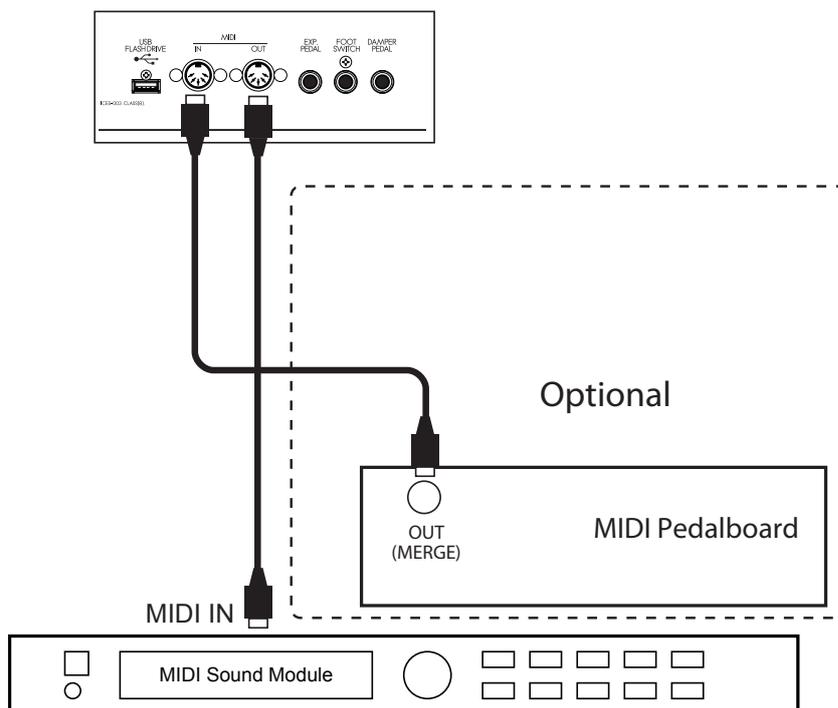
1. Connecter comme illustré ci-dessus.
2. Appeler le Modèle MIDI "Basic". (P. 112)
3. Régler le canal de Clavier et le canal de Contrôle.

Régler le canal MIDI du SKX (RX KBD) sur le même canal que celui du séquenceur externe.

4. Commencer la lecture du séquenceur externe.

UTILISER UN MODULE DE SON MIDI

Vous pouvez contrôler un module de son MIDI externe avec le clavier intégré et le clavier MIDI étendu.



1. Connecter comme illustré ci-dessus.

Connecter le MIDI OUT du SKX au MIDI IN du module de son.

2. Appeler le Modèle MIDI "Use Ex. xxx". (P. 112)

Par ceci, la performance de Zone Externe est émise depuis le MIDI OUT, au lieu des canaux de Clavier.

Utiliser différents Modèles MIDI, selon que le clavier est étendu ou non.

3. Régler chaque zone, et, si nécessaire, les enregistrer aux Patches.

Voir au paragraphe suivant "ZONES" pour les détails de réglage.

tips POURQUOI UTILISER DES ZONES EXTERNES

Vous pouvez certes contrôler l'équipement MIDI en utilisant les canaux de Clavier (c'est plus facile), mais cela pose quelque peu problème. Probablement le numéro de programme sera différent entre le SKX et l'équipement MIDI que vous souhaitez utiliser. Et qu'en est-il à propos de l'octave, de la sensibilité à la vélocité, et ainsi de suite?

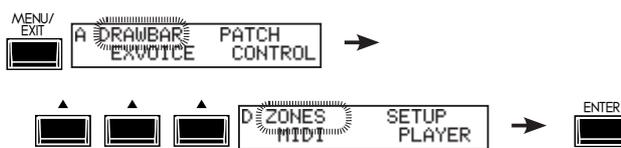
La Zone Externe est une solution. Elle dispose des numéro de programme, octave, sensibilité à la vélocité et ainsi de suite pour chaque Patch. Lorsqu'un Patch est appelé, divers messages pour équipement MIDI sont émis automatiquement.

Pour contrôler l'équipement MIDI externe, des gammes sont assignées de clavier du SKX. Elle sont appelées des "Zones Externes".

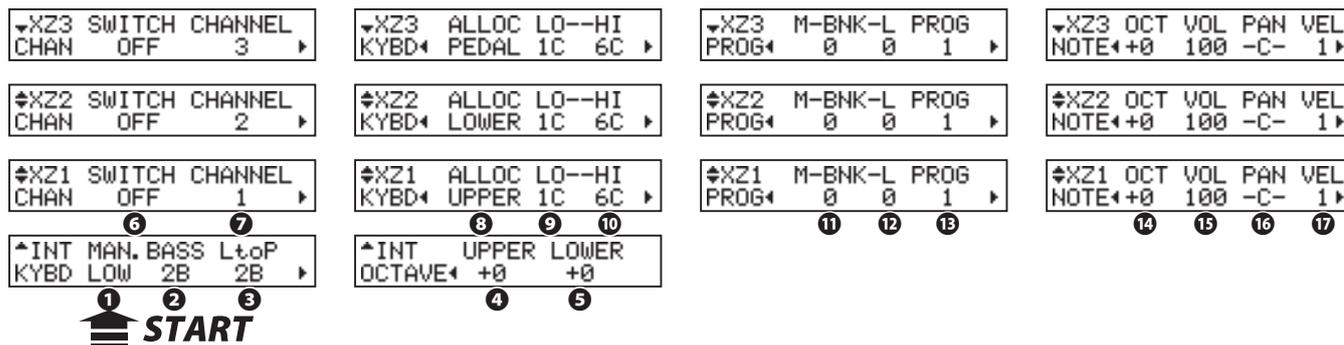
La gamme du moteur sonore intégré sur le SKX (appelée "Zone Interne") est réglée en même temps. Vous pouvez utiliser chacune séparément sur le même clavier.

Chaque clavier MIDI connecté à la prise MIDI IN peut contrôler l'équipement MIDI externe avec la Zone Externe.

Pour localiser ce mode:



Voir "mode de Fonction" (P. 66) pour les détails d'opération.



◆ QU'EST-CE QUI EST AFFICHÉ EN HAUT À GAUCHE?

En haut à gauche du mode Zone, la Zone à opérer à présent est affichée.

INT: Zone interne

XZn: Zone externe (#n)

◆ ZONE INTERNE

1 BASSE MANUELLE - MODE

Ceci sert à régler comment fonctionne la Basse Manuelle (P. 32).

LOW: La plus basse note sonne si un accord est joué.

CHRD: Une note de basse appropriée sonne si un accord est joué sur la partie Inférieure.

POLY: L'accord sonne si un accord est joué.

2 BASSE MANUELLE - LIMITE

Règle la limite de note haute pour la fonction Basse Manuelle.

4 OCTAVE - SUPÉRIEUR

Règle l'octave pour la partie Supérieure. Ceci est lié avec les boutons [OCTAVE UP], [OCTAVE DOWN] sur le panneau supérieur.

5 OCTAVE - INFÉRIEUR

Règle l'octave pour la partie Inférieure.

◆ ZONE EXTERNE

6 SWITCH

Active sur "ON" la transmission MIDI pour la Zone sélectionnée ou la désactive sur "OFF"

7 CANAL MIDI

Règle le canal MIDI pour la Zone sélectionnée.

La plage de réglage est comprise entre 1 et 16.

8 ALLOCATION DE CLAVIER

Sélectionne à quel clavier allouer la Zone sélectionnée.

Si vous n'avez pas de Pédalier MIDI, réglez le "UPPER" et le "LOWER" uniquement.

Si vous utilisez un Pédalier MIDI, vous pouvez l'utiliser pour

contrôler les Zones Externes en sélectionnant "PEDAL".

Si vous êtes connecté à un synthétiseur externe et que vous voulez envoyer des Changements de Programme, etc. uniquement sans transmettre les données de Note, réglez ce paramètre sur "OFF".

9 ZONE - BAS

10 ZONE - HAUT

Règle les notes du Bas et du Haut de la gamme pour la Zone sélectionnée.

NOTE: 9 et 10 peuvent aussi être établis en pressant le bouton [RECORD] tout en jouant la note désirée sur le clavier.

11 PROGRAMME - BANQUE MSB

12 PROGRAMME - BANQUE LSB

13 PROGRAMME - CHANGEMENT DE PROGRAMME

Règle la Sélection de Banque et le Changement de Programme à envoyer à la Zone sélectionnée.

Sélection de Banque et Changement de Programme sont utilisés pour commuter les sons sur une unité MIDI connectée tel qu'un synthétiseur ou un module de son.

Veillez consulter le Manuel de l'Utilisateur de votre équipement MIDI pour obtenir les réglages appropriés pour Banque et Changements de Programme.

Vous pouvez sélectionner les Bank MSB et LSB de 0 à 127, le Program Change de 1 à 128.

14 NOTE - OCTAVE

Règle le changement d'octave pour la Zone sélectionnée. Si un synthétiseur externe sonne à une octave différente de celle que vous désirez, ajustez ce paramètre.

La plage de réglage est comprise entre -2 et +2.

15 NOTE - VOLUME

Règle le volume (Changement de Contrôle #7) pour la Zone sélectionnée. Cependant, si CC# (20) est sur "VOL", la valeur de ce réglage est nulle.

La plage de réglage est comprise entre 0 et 127.

▼XZ3 MIN-MAX CC#
EXP.◀ 40 127 11:EXP▶

▼XZ3 DAMPER
MSGS◀ ON

◆XZ2 MIN-MAX CC#
EXP.◀ 40 127 11:EXP▶

◆XZ2 DAMPER
MSGS◀ ON

◆XZ1 MIN-MAX CC#
EXP.◀ 40 127 11:EXP▶

◆XZ1 DAMPER
MSGS◀ ON

18

19

20

21

16 NOTE - PANORAMIQUE

Règle le Panoramique pour la Zone sélectionnée (Control Change #10).

La plage de réglage est comprise entre L64(Gauche) - C(Centre) - R63(Droite).

17 NOTE - VÉLOCITÉ

Règle le caractère de la vélocité à envoyer à la Zone sélectionnée.

La plage de réglage est comprise entre OF et 1 à 4. Sur OF, la vélocité est fixée sur 100. Le "toucher" (réponse de vélocité) du clavier progresse depuis 1 (plus lourd) jusqu'à 4 (plus léger).

18 EXPRESSION - MINIMUM

19 EXPRESSION - MAXIMUM

Règle la plage pour "compresser" l'information d'Expression à envoyer à la Zone sélectionnée.

Sur l'orgue électronique, même si la pédale d'Expression est pleinement fermée, le son n'est pas parfaitement réduit au silence. Si un générateur de son GM est utilisé, aucun son ne sortira. C'est là un paramètre pour équilibrer cela.

La plage de réglage est MIN de 0 à 63, MAX de 64 à 127.

20 EXPRESSION - NUMÉRO DE CONTRÔLE

Règle le numéro de Changement de Contrôle MIDI (CC#) de la pédale d'Expression.

La façon de contrôler le volume diffère d'un type à l'autre d'équipement MIDI à connecter. Ce paramètre sert à régler un numéro approprié pour contrôler le volume de l'équipement MIDI connecté.

Vous pouvez sélectionner 7: VOL, 11: EXP.

21 MESSAGE - ATTÉNUATION - PÉDALE FORTE

Règle la transmission ou non de l'information de Pédale Forte (Control Change #64) pour la Zone sélectionnée.

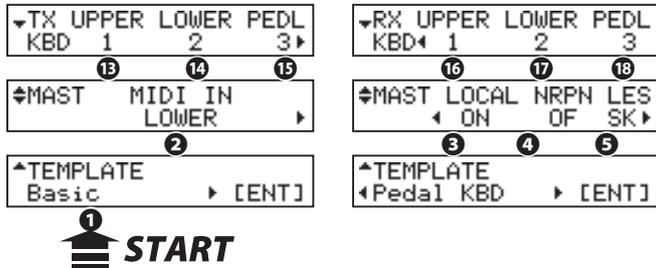
NOTE: Les paramètres dans ces modes sont des paramètres de Patch, et sont enregistrés au Patch.

FONCTION PANIQUE ET RE-CHARGEMENT DE PARAMÈTRE

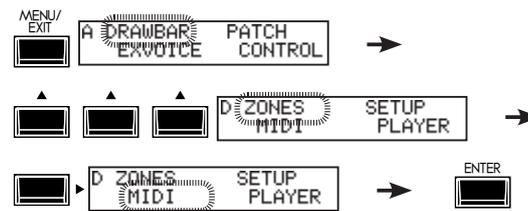
Si un problème survient au système MIDI, il peut être causé par le codage. Quand le SKX et un équipement MIDI sont connectés, un tel problème peut arriver du à la différence entre les contenus de réglage sur les deux équipements.

Dans un tel cas, toucher ensemble les boutons [▲], [▼]. Les deux messages "All Note Off" et "Reset All Controllers" sont envoyés aux canaux MIDI de toutes les Zones externes (Fonction Panique), puis les réglages de toutes les Zones Externes sont rechargés (envoyées à nouveau).

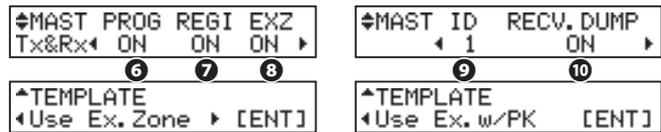
Dans ce mode, vous effectuez les réglages MIDI élémentaires et l'opération d'image mémoire.



Pour localiser ce mode:



Voir "mode de Fonction" (P. 66) pour les détails d'opération.



◆ MODÈLE MIDI TEMPLATE

1 MODÈLE MIDI

Ceci vous permet de rappeler le MIDI Template que vous voulez utiliser.

Utiliser les boutons [◀][▶] pour sélectionner le Modèle désiré et presser le bouton [ENTER] pour effectuer votre sélection.

Voir "MIDI TEMPLATES" dans l'Appendice (P. 139) pour les détails de chaque Modèle MIDI.

◆ MAÎTRE

2 MIDI IN

Ceci sert à commuter la fonction des prises MIDI.

LOWER

Les données MIDI entrantes jouent la partie INFÉRIEURE et sont retransmises au canal INFÉRIEUR (#14) de la prise MIDI OUT, quels que soient les réglages du canal MIDI.

PEDAL

Les données MIDI entrantes jouent la partie PÉDALIER et sont retransmises au canal PÉDALIER (#15), quels que soient les réglages du canal MIDI.

LOW + PED

Les données MIDI entrantes jouent les parties INFÉRIEURE et PÉDALIER conformément aux réglages de canal MIDI et sont retransmises au canal MIDI INFÉRIEUR (#14) et PÉDALIER (#15).

SEQUENCE

Les données MIDI entrantes jouent les parties SUPÉRIEURE, INFÉRIEURE et PÉDALIER conformément aux réglages de canal MIDI, mais ne sont pas transmises.

UPPER

Les données MIDI entrantes jouent la partie SUPÉRIEURE et sont retransmises au canal MIDI SUPÉRIEUR (#13), quels que soient les réglages du canal MIDI.

UPP + PED

Les données MIDI entrantes jouent les parties SUPÉRIEURE et PÉDALIER en accord avec les réglages de canal MIDI et sont retransmises au canal MIDI SUPÉRIEUR (#14) et PÉDALIER (#15).

3 LOCAL

Ceci commute sur ALLUMÉ ou "ÉTEINT" le Contrôle Local.

Quand il est "ON", les claviers et le moteur sonore interne sont connectés. Quand il est sur "OFF" les claviers et le moteur so-

nore interne sont déconnectés et aucun son n'est joué.

Vous pouvez utiliser le SKX comme deux équipements différents; à la fois clavier MIDI et module de son

4 NRPN

Ceci commute sur ALLUMÉ ou "ÉTEINT" la transmission / réception de NRPN ("Numéro de Paramètre Non Enregistré").

Sur le SKX ceci est utilisé pour transmettre les messages tels que le Repli Harmonique de Tirette ou le Leslie ON. Les NRPN sont transmis via le canal SUPÉRIEUR.

Quand il est commuté sur "ON", ils sont transmis. Quand c'est sur "OFF", ils ne sont pas transmis.

5 LESLIE

Ceci sert à contrôler comment envoyer les Paramètres de Leslie. Les Paramètres de Leslie sont envoyés sur le canal SUPÉRIEUR.

SK:

Les Paramètres de Leslie seront envoyés sous la forme des adresses et données des NRPN originaux du SKX.

21:

Les Paramètres de Leslie seront envoyés pour les adresses et données des NRPN originaux des Leslie série 21.

Quand le Numéro de Cabine est sélectionné (i.e. par patch), les paramètres sont envoyés aussi.

NOTE: Ce paramètre est modifié automatiquement lorsque la cabine Leslie est connectée / déconnectée.

6 PROGRAM CHANGE

Ceci commute sur ALLUMÉ ou "ÉTEINT" la transmission / réception de Changement de Programme. Quand sur "ON", il est transmis. Quand sur "OFF", non transmis.

7 REGISTRATION DE TIRETTE

Ceci commute sur ALLUMÉ ou "ÉTEINT" la transmission / réception de réglages de Tirette Drawbar. Quand sur "ON", il est transmis. Quand sur "OFF", non transmis.

8 ZONE EXTERNE

Ceci commute sur ALLUMÉ ou "ÉTEINT" la transmission / réception de la Zone Externe dans son ensemble. Quand sur "ON", il est transmis. Quand sur "OFF", non transmis.

9 DEVICE ID

Ceci règle l'ID d'Appareil pour la transmission/réception de messages Système Exclusif tels qu'Image Mémoire (#11, 12).

◀MAST TEMPORARY DUMP
◀[ENT] to Send▶

11

◀MAST ALL DUMP
◀[ENT] to Send▶

12

Par exemple, la réception est ignorée, lorsque l'ID D'Appareil est discordante, même si les messages sont les mêmes.

10 RÉCEPTION D'IMAGE MÉMOIRE

Ceci commute la réception de Memory Dump sur ALLUMÉ” ou “ÉTEINT”.

Sur le SKX, la mémoire totale embarquée peut être transmise en tant qu'Image Mémoire, comme messages Système Exclusif. Si vous ne voulez pas que les contenus du SKX soit modifiés par la lecture du séquenceur, réglez ceci sur OFF.

Quand sur “ON”, transmis. Quand sur “OFF”, non transmis.

11 IMAGE MÉMOIRE TEMPORAIRE

Envoie l'Image Mémoire Temporaire.

Lorsque vous pressez le bouton [ENTER] dans ce mode, la configuration Temporaire (les réglages courants) est envoyée dans son ensemble par la prise MIDI OUT.

Si vous enregistrez la configuration Temporaire en procédant ainsi avant d'enregistrer votre performance sur un séquenceur externe, vous pouvez éviter la discordance de réglage quand vous la restituez plus tard en relecture.

12 ALL DUMP

Envoie l'Image Mémoire Totale.

Si vous pressez le bouton [ENTER] dans ce mode, tous les réglages sont envoyés par la prise MIDI OUT exceptés les contenus de Librairie de Voix.

◆ CANAUX DE CLAVIER

Règle le canal MIDI pour transmettre à chaque partie. La plage de réglage est comprise entre 1 à 16 et OF. Sur OF il n'y a pas de transmission.

13 TX UPPER

Règle le canal MIDI pour envoyer les données de jeu de la partie SUPÉRIEURE, les données de contrôle du SKX et celles de la cabine Leslie.

14 TX LOWER

Règle le canal MIDI pour envoyer les données de jeu de la partie INFÉRIEURE.

15 TX PEDAL

Règle le canal MIDI pour envoyer les données de jeu de la partie PÉDALIER.

16 RX UPPER

Règle le canal MIDI pour recevoir les données de jeu de la partie SUPÉRIEURE, les données de contrôle du SKX et celles de la cabine Leslie.

17 RX LOWER

Règle le canal MIDI pour recevoir les données de jeu de la partie INFÉRIEURE.

18 RX PEDAL

Règle le canal MIDI pour recevoir les données de jeu de la partie PÉDALIER.

NOTE: Pour éviter la confusion des signaux MIDI, réglez chaque canal MIDI, en incluant les zones externes (P. 110), sur un numéro différent.

NOTE: Les réglages dans ce mode ne sont pas enregistrés aux Patches. Il sont enregistrés dès qu'établis, et sont communs à tous les Patches.

tips CONTENU D'IMAGE TEMPORAIRE

Les paramètres de Patch, les paramètres Globaux et les paramètres système de la configuration Temporaire (= les valeurs de réglage courant) sont transmis.

Les contenus de chaque Patch ou ceux de la Cabine Leslie ne sont pas transmis. Utiliser “All Dump” ou une clé USB pour les sauvegarder.

tips POUR TOUT SAUVEGARDER

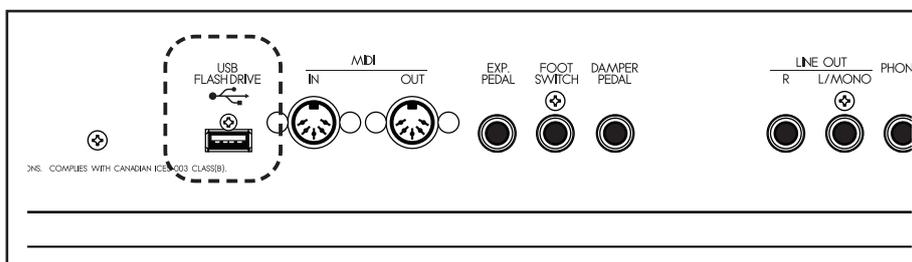
Toutes les valeurs de réglage su SKX sont transmises par “All Dump”, mais les contenus de la section Voix Extra de la Librairie de Voix ne sont pas transmis, parce que leur données sont extrêmement volumineuses.

Utilisez une clé USB pour sauvegarder tous les réglages y compris la Librairie de Voix.



**SAUVER LA
CONFIGURATION**

Un port USB FLASH DRIVE pour Clé USB est intégré au SKX. Vous pouvez y sauvegarder le réglage de chaque paramètre sur un fichier. La Clé USB peut être utilisée pour le Lecteur de Musique ou comme Librairie de Voix.



CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE AVEC LA CLÉ USB

- ◆ Sauvegarder et Charger des Configurations. A la différence de l'image mémoire, il est possible de sauvegarder toutes les données en incluant la Librairie de Voix.
- ◆ Restituer en lecture les données audio de format WAV (44.1 kHz 16 bit) et MP3 (44.1 kHz, 128 kbps).
- ◆ Charger la Librairie de Voix exclusive.
- ◆ La capacité d'un fichier de configuration est de 32K bytes, à quoi s'ajoutent jusqu'à 64M bytes de Librairie de Voix.
- ◆ 1 Clé USB peut sauvegarder jusqu'à 99 fichiers de Configuration.

À PROPOS DE CLÉ USB

CLÉ USB UTILISABLE

Consultez notre site Internet à propos des Clés USB compatibles.

En Europe: <http://www.hammond.eu>

Aux USA: <http://www.hammondorganco.com>

CONNECTEUR USB FLASH DRIVE

1. Insérer la Clé USB en la présentant dans le bon sens, faisant correspondre son côté supérieur à celui du SKX.
2. Ne pas retirer la Clé USB ou ÉTEINDRE l'alimentation électrique pendant l'accès aux données (= pendant que "Please wait" est affiché.). Les données pourraient être endommagées.

STRUCTURE DE DOSSIER

Lorsque la Clé USB est insérée dans le SKX, les dossiers suivants sont automatiquement créés sur la Clé.

1. "HAMMOND" - "SKX" dans le dossier racine.
2. "SETUP", "AUDIO", "LIB", "SYSTEM", "PATCH", "TWHEEL" au dessous de lui

SETUP

Les fichiers de Configuration et d'Ensemble sont sauvegardés ici.

AUDIO

Les fichiers Audio (MP3 et WAV) pour le Lecteur de Musique sont copiés ici.

LIB

Les fichiers Librairie de Voix (LIB) sont copiés ici.

SYSTEM

Placer ici le fichier système pour mettre à jour le SKX.

PATCH

Le fichier de Patch est sauvegardé ici.

TWHEEL

Le fichier de Roues Phoniques Personnalisées est sauvegardé ici.

NOTE: Si votre Clé USB est formatée de façon à ce que le SKX ne puisse pas la lire, le SKX initialisera votre clé automatiquement.

tips EXTENSION DU FICHIER DE CONFIGURATION

Les extensions "SET" pour Configuration (Setup), et "WHL" pour Ensemble (Whole) sont automatiquement données aux fichiers traités sur le SKX.

tips EXTENSION DU FICHIER DE PATCH

L'extension "PAT" est automatiquement donnée au fichier Patch traité sur le SKX.

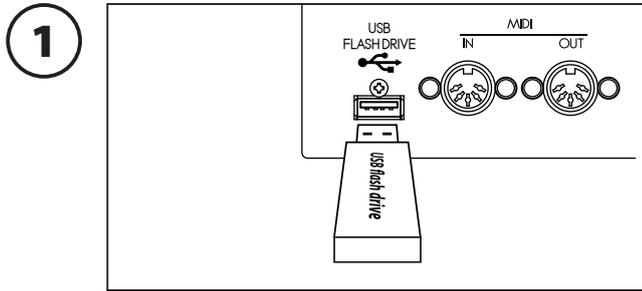
tips EXTENSION DU FICHIER DE ROUE PHONIQUE

L'extension "TWL" est automatiquement donnée au fichier de Roues Phoniques traité sur le SKX.

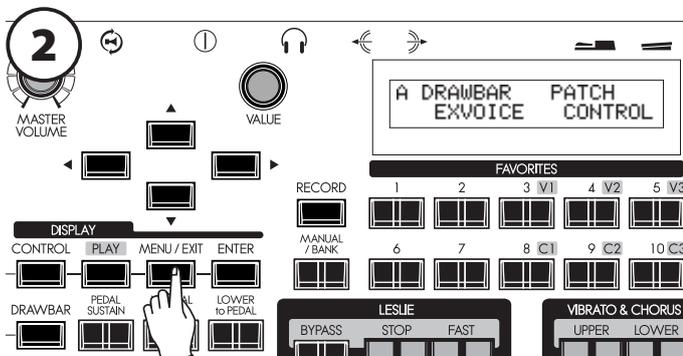
INITIALISATION DE LA CLÉ USB

Une Clé USB “nouvelle” doit être formatée (ou “initialisée”). La procédure d’initialisation est comme suit:

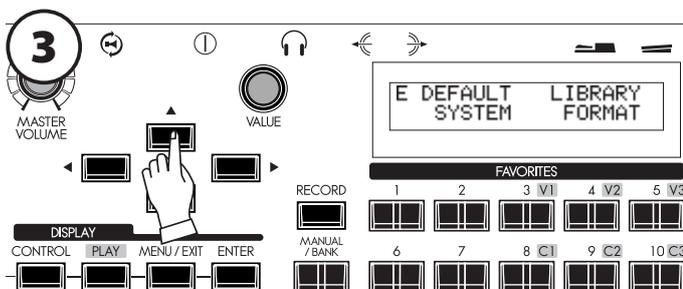
NOTE: Quand l’initialisation est terminée, tous les contenus de la Clé USB sont effacés.



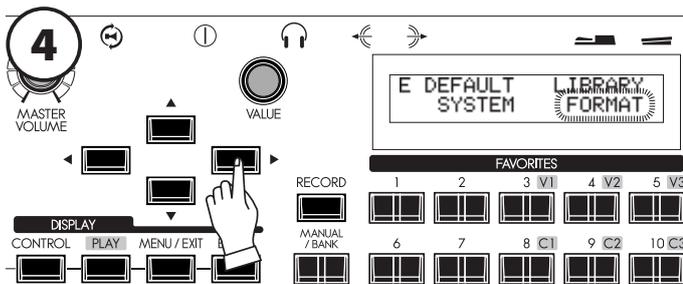
1 Insérer la Clé USB dans le port USB FLASH DRIVE.
Attendez jusqu’à ce que l’affichage “Confirming USB.
Please wait...” disparaisse.



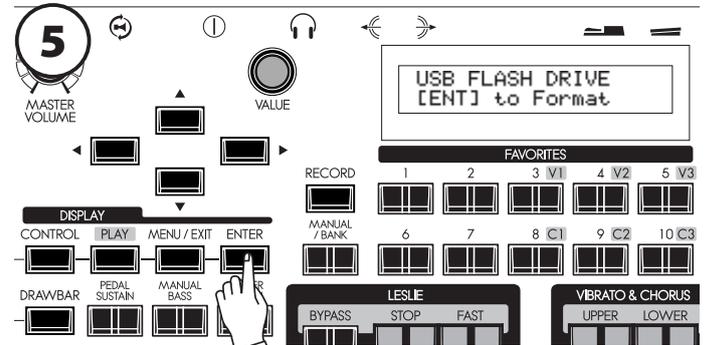
2 Presser le bouton [MENU/EXIT] pour afficher le Menu.



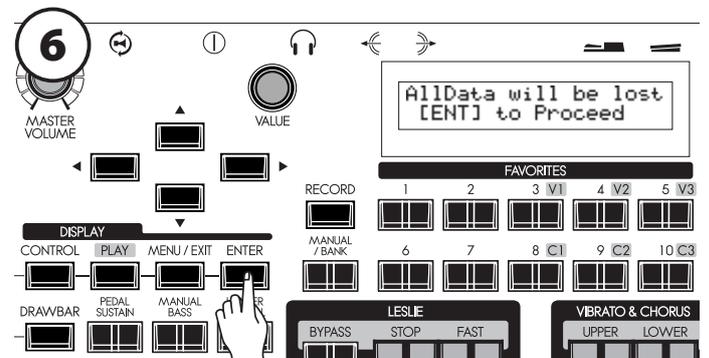
3 Sélectionner la Page E avec le bouton [▲],[▼].



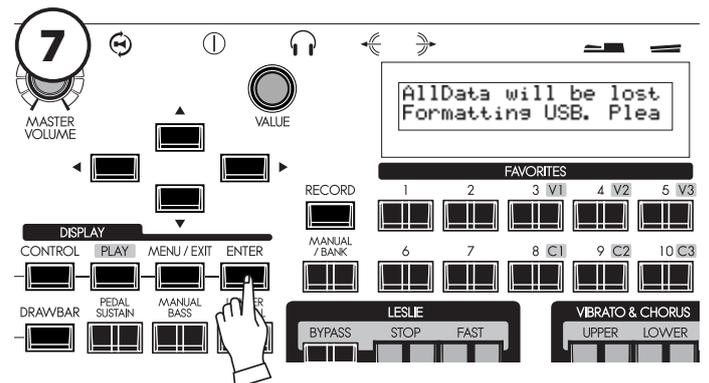
4 Sélectionner “FORMAT” avec le bouton [▶].



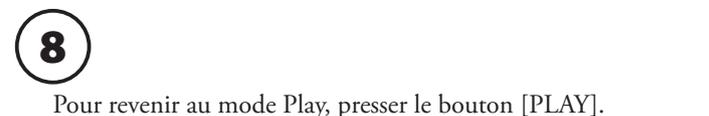
5 Presser le bouton [ENTER].
le mode FORMAT (initialisation) s’affichera.



6 Presser le bouton [ENTER].
Un message de confirmation est affiché.



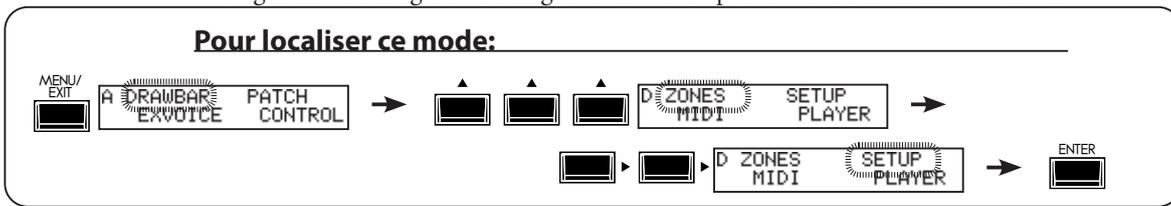
7 Presser le bouton [ENTER].
L’initialisation commence. Cela prend environ 3 secondes.
NOTE: Si vous choisissez de ne pas initialiser, pressez juste le bouton [MENU/EXIT].



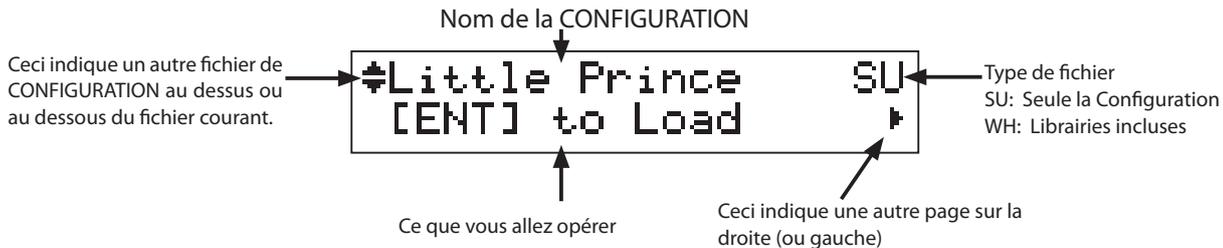
8 Pour revenir au mode Play, presser le bouton [PLAY].

Sauver la Configuration

Sauvegarder ou Charger les Configurations vers/depuis la Clé USB en mode SETUP.



COMMENT LIRE L’AFFICHAGE



SAUVEGARDER LA CONFIGURATION

1 INSÉRER LA CLÉ USB

Veiller à que la Clé USB soit correctement insérée.

2 INSÉRER LA CLÉ USB



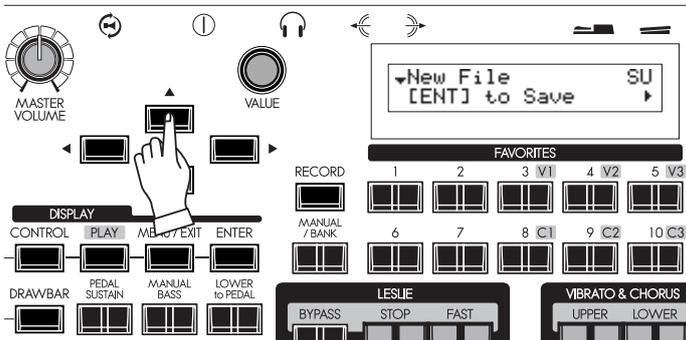
Localiser le mode SETUP. Un nom de fichier de Configuration s’affiche.

QU’EST CE QUE CELA SIGNIFIE?

USB is not ready.

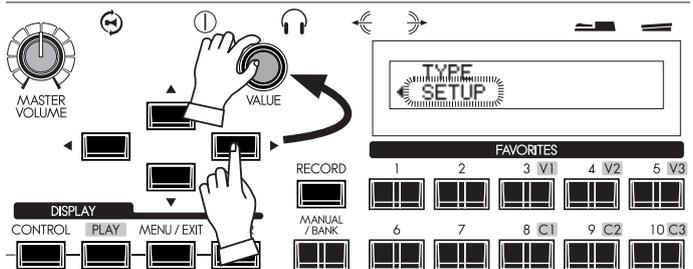
La Clé USB n’est pas insérée correctement.

3 SÉLECTIONNER “NEW FILE”



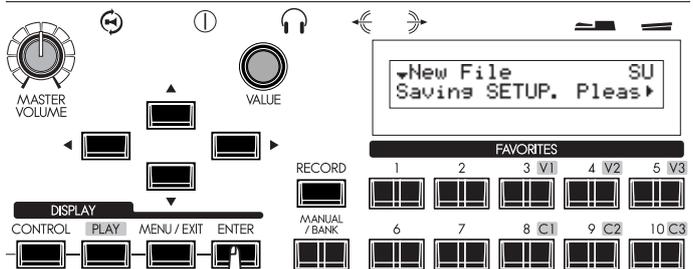
Sélectionner “New File” en pressant sur le bouton [▲] (ou en tournant l’encodeur [VALUE]) quelques fois de suite.

4 SÉLECTIONNER LE TYPE DE FICHIER



Si vous avez des Librairies de Voix chargées dans le SKX et que vous voulez les sauvegarder comme partie intégrante de votre Configuration, presser le bouton [▶] pour afficher le “TYPE” et utiliser l’encodeur [VALUE] pour changer la valeur de “SETUP” à “WHOLE”. Presser ensuite le bouton [◀] et revenir au mode d’affichage de fichier.

5 PRESSER [ENTER] POUR SAUVEGARDER



Si vous pressez le bouton [ENTER], c’est sauvegardé. Avec le fichier WHOLE, la sauvegarde peut prendre jusqu’à 30 minutes maximum.

6 TERMINÉ



Un nom temporaire “SETUPxx” est automatiquement donné au fichier de configuration sauvegardé.

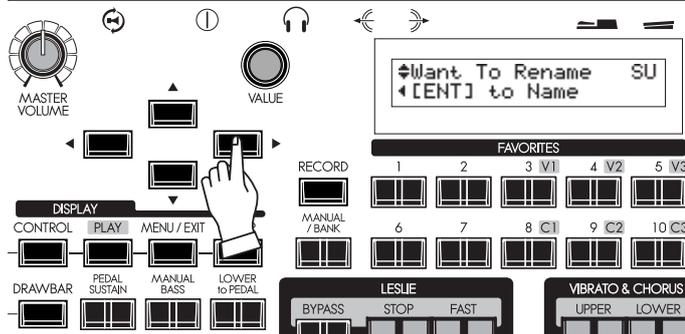
CHANGER LE NOM DE LA CONFIGURATION

1 SÉLECTIONNER LE FICHIER DE CONFIGURATION

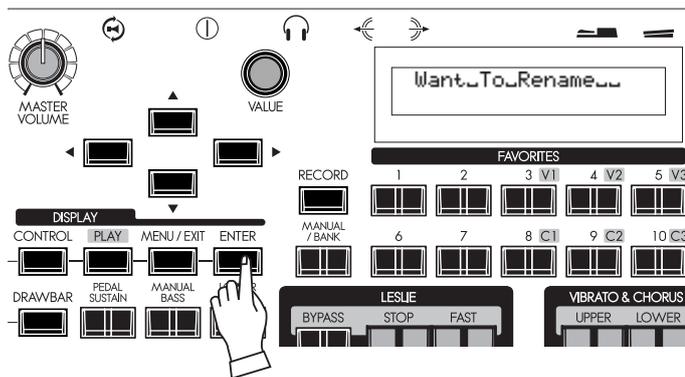
Want To Rename SU
[ENT] to Load

Sélectionner le fichier de configuration dont vous voulez changer le nom, avec le bouton [▲],[▼] ou l'encodeur [VALUE].

2 LOCALISER LE MODE DE NOMINATION

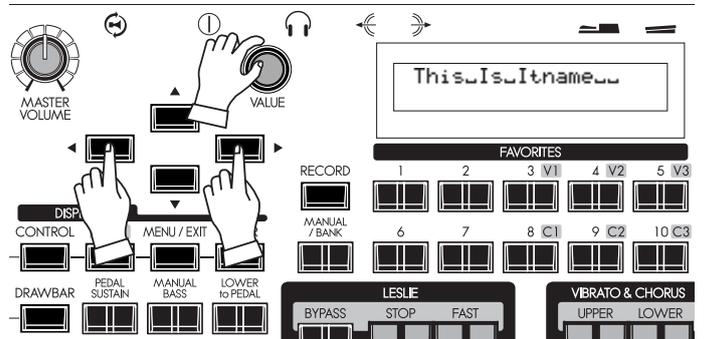


Presser le bouton [▶]. “[ENT] to Name” est affiché.



Presser le bouton [ENTER]. C'est ici l'écran où l'on entre le nom.

3 ENTRER LE NOM



Entrer le nouveau nom de la configuration.

Boutons [◀],[▶]

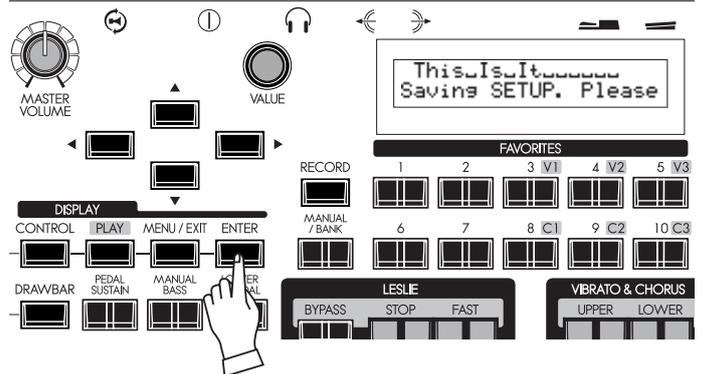
Déplacer le curseur. La longueur va jusqu'à 16 lettres.

Encodeur [VALUE]

Sélectionner les lettres.

Les caractères valides sont: nombres, symboles, grand et petit alphabet.

4 PRESSER [ENTER] POUR NOMMER



Presser le bouton [ENTER] . Le nom de la configuration est changé.

tips QUELS CONTENUS SONT SAUVEGARDES?

Setup: paramètres Globaux, paramètres de Patch, de Cabine Leslie, de Roues Phoniques Personnalisées, configuration Temporaire (excepté la Source d'Expression et l'ID d'Appareil)

Whole: En addition aux Configurations, l'ensemble de la Librairie de Voix présente dans le SKX.

CHARGER LA CONFIGURATION

NOTE: Si vous faites cette opération, les réglages dans le SKX sont remplacés par la configuration nouvellement chargée. Vous devriez auparavant sauvegarder les données importantes (p. 118).

① INSÉRER LA CLÉ USB

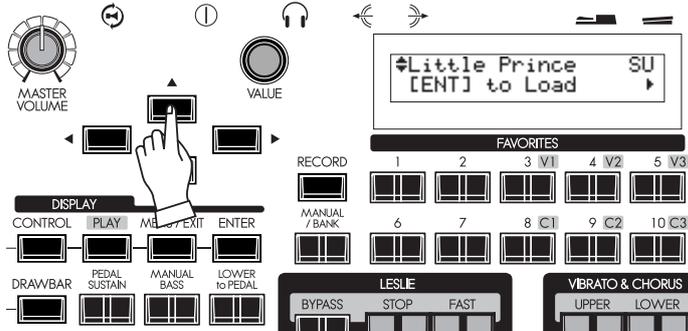
Veiller à que la Clé USB soit correctement insérée.

② LOCALISER LE MODE CONFIGURATION

↓ Little Prince SU
[ENT] to Load

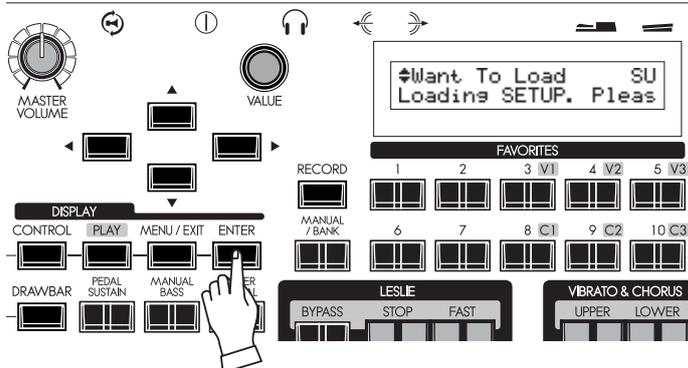
Localiser le mode SETUP. Un nom de fichier de Configuration Setup s'affichera.

③ SÉLECTIONNER LE FICHIER DE CONFIGURATION



Sélectionner le fichier Configuration à charger, avec le bouton [▲],[▼] ou l'encodeur [VALUE].

④ PRESSER [ENTER] POUR DÉCIDER



Presser le bouton [ENTER]. La Configuration est chargée. En cas de fichier Ensemble WHOLE, le chargement peut prendre jusqu'à 30 minutes maximum.

EFFACER LA CONFIGURATION

① INSÉRER LA CLÉ USB

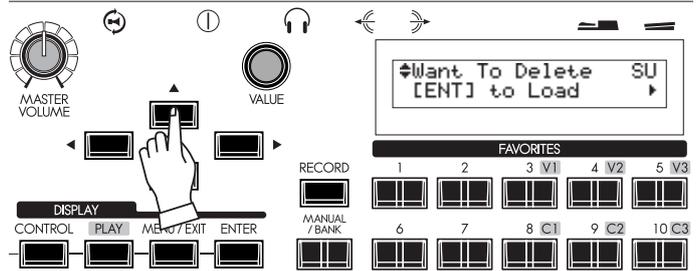
Veiller à que la Clé USB soit correctement insérée.

② LOCALISER LE MODE SETUP

↓ Little Prince SU
[ENT] to Load

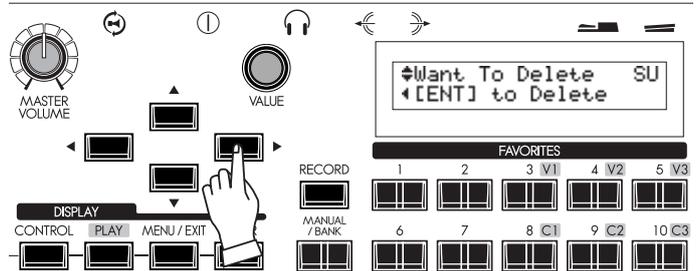
Localiser le mode SETUP. Un nom de fichier de Configuration Setup s'affichera.

③ SÉLECTIONNER LE FICHIER DE CONFIGURATION



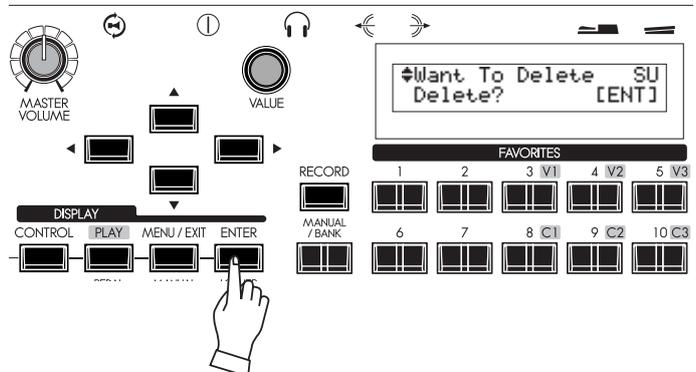
Sélectionner le fichier à effacer, avec le bouton [▲],[▼] ou l'encodeur [VALUE].

④ SÉLECTIONNER L'OPÉRATION



Presser le bouton [▶] deux fois. "[ENT] to Delete" est affiché.

⑤ PRESSER [ENTER] POUR DÉCIDER

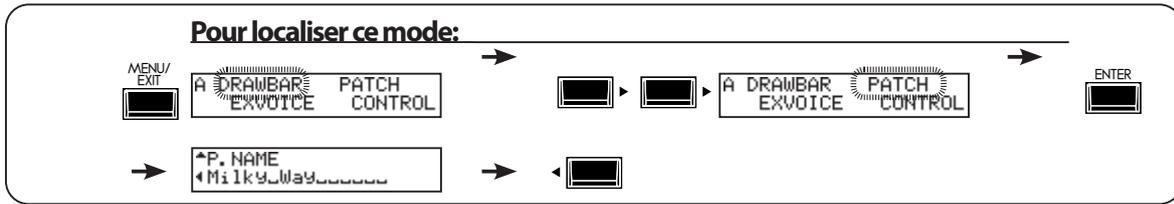


Presser le bouton [ENTER]. "Delete?" est affiché. Maintenant presser le bouton [ENTER] à nouveau. La configuration est effacée.

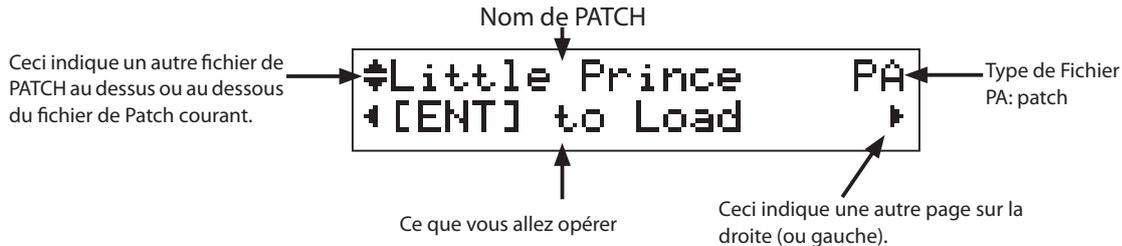
NOTE: Si vous ne souhaitez pas effacer la configuration, toucher le bouton [MENU/EXIT].

TRAVAILLER AVEC DES PATCHES

Sauvegarder ou Charger les Patches vers/depuis la Clé USB dans le mode Patch, et non dans le mode SETUP des pages précédentes.



COMMENT LIRE L’AFFICHAGE

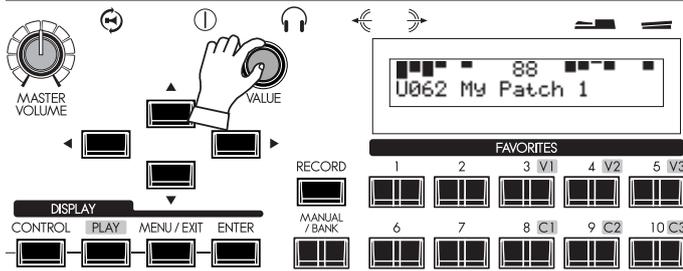


SAUVEGARDER LE PATCH

① INSÉRER LA CLÉ USB

Veillez à que la Clé USB soit correctement insérée.

② SÉLECTIONNER LE PATCH



Choisissez le Patch que vous souhaitez sauvegarder.

③ LOCALISER LE MODE FICHIER DE PATCH



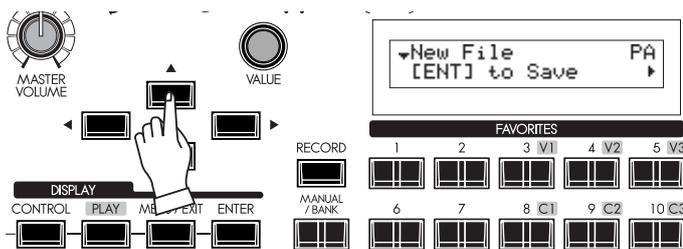
Pour localiser le mode PATCH, veuillez vous référer à l’illustration ci-dessus, “Pour localiser ce mode”.

QU’EST CE QUE CELA SIGNIFIE?

USB is not ready.

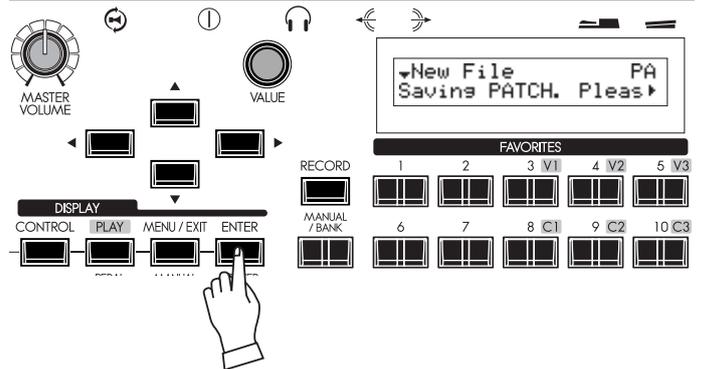
La Clé USB n’est pas insérée correctement.

④ SÉLECTIONNER “NEW FILE”



Sélectionner “New File” en pressant sur le bouton [▲] (ou en tournant l’encodeur [VALUE]) quelques fois de suite.

⑤ PRESSER [ENTER] POUR DÉCIDER



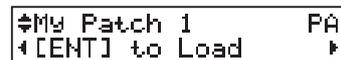
Presser le bouton [ENTER] pour sauvegarder votre Patch.

QU’EST CE QUE CELA SIGNIFIE?

Same name exists.

la Clé USB contient déjà un fichier du même nom. Modifiez le nom de Patch sur le SKX, ou effacez le fichier portant le même nom sur la Clé USB (page suivante).

⑥ TERMINÉ



Le nom du Patch est automatiquement donné comme nom de fichier sauvegardé.

CHARGER UN PATCH

NOTE: Si vous faites cette opération, un Patch dans le SKX est remplacé par le Patch nouvellement chargé. Par conséquent, il est recommandé que vous sauvegardiez vos réglages avant de charger un nouveau Patch. (p. 121)

1 INSÉRER LA CLÉ USB

Veillez à que la Clé USB soit correctement insérée.

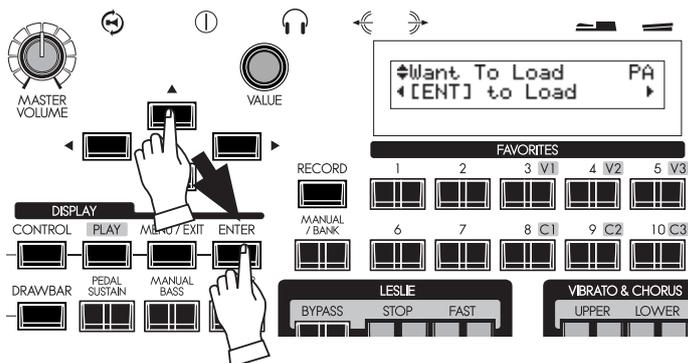
2 LOCALISER LE MODE FICHIER DE PATCH

```

↕ Little Prince   PÀ
↓ [ENT] to Load
  
```

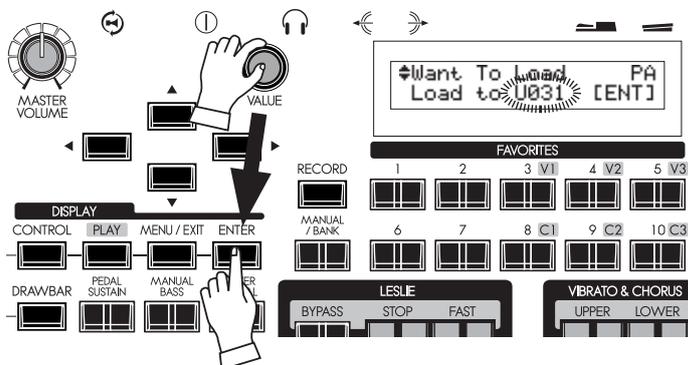
Localisez le mode de fichier Patch en vous référant à l'illustration du haut de la page précédente.

3 SÉLECTIONNER LE FICHIER DE PATCH



Sélectionnez le fichier de Patch à charger, avec le bouton [▲],[▼] ou l'encodeur [VALUE], et pressez [ENTER].

4 SÉLECTIONNER LE NUMÉRO À REMPLACER



Sélectionnez le numéro de Patch à remplacer. Pressez le bouton [ENTER]. Le Patch est chargé.

EFFACER LE PATCH

1 INSÉRER LA CLÉ USB

Veillez à que la Clé USB soit correctement insérée.

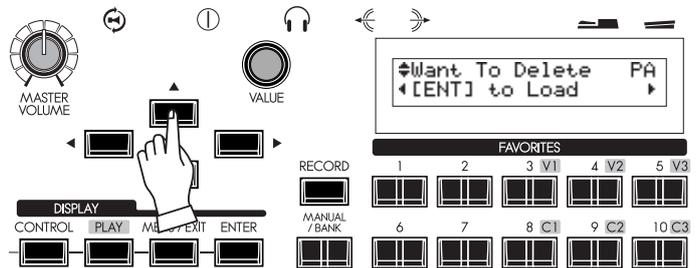
2 LOCALISER LE MODE FICHIER DE PATCH

```

↕ Little Prince   PÀ
↓ [ENT] to Load
  
```

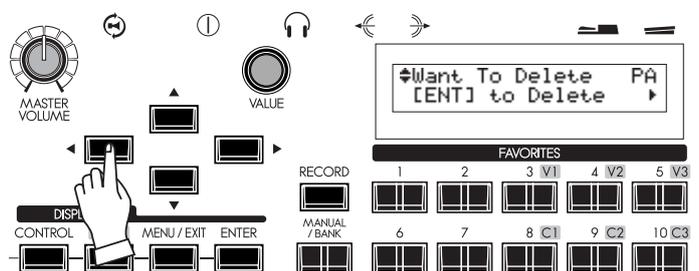
Pour localiser le mode Patch, veuillez vous référer à l'illustration du haut de la page précédente.

3 SÉLECTIONNER LE FICHIER DE PATCH



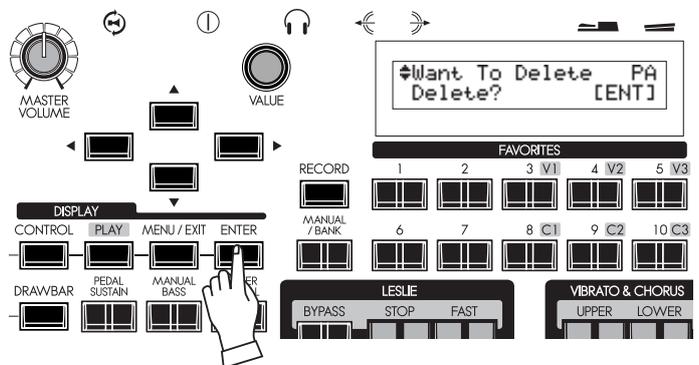
Sélectionnez le fichier Patch à effacer, avec le bouton [▲],[▼] ou l'encodeur [VALUE].

4 SÉLECTIONNER L'OPÉRATION



Pressez le bouton [◀] une fois. "[ENT] to Delete" est affiché.

5 PRESSER [ENTER] POUR EFFACER

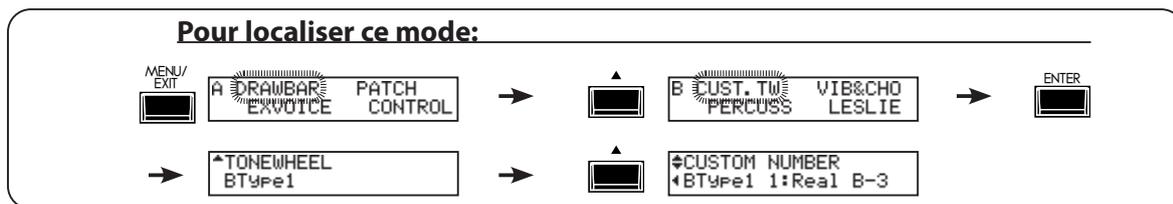


Pressez le bouton [ENTER]. "Delete?" est affiché. Maintenant pressez le bouton [ENTER] à nouveau. Le Patch est effacé.

NOTE: Si vous ne souhaitez pas effacer le Patch, pressez le bouton [MENU/EXIT].

TRAVAILLER AVEC DES ROUES PHONIQUES PERSONNALISÉES

Sauvegarder ou Charger les Roues Phoniques Personnalisées vers/depuis la Clé USB dans le mode CUST. TW, et non pas dans le mode SETUP ds pages précédentes.



COMMENT LIRE L’AFFICHAGE

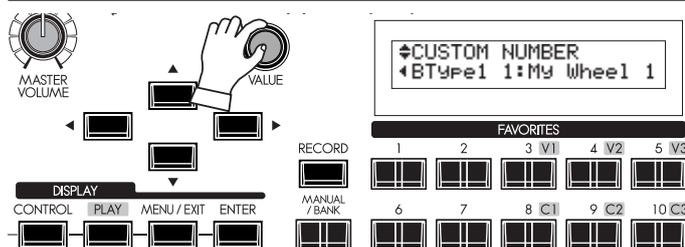


SAUVEGARDER LE FICHIER DE ROUES PHONIQUES PERSONNALISÉES

① INSÉRER LA CLÉ USB

Veillez à ce que la Clé USB soit correctement insérée.

② SÉLECTIONNER LE NUMÉRO PERSONNALISÉ



Choisissez les Roues Phoniques Personnalisées que vous souhaitez sauvegarder.

③ LOCALISER LE MODE DE FICHIER DE ROUES PHONIQUES



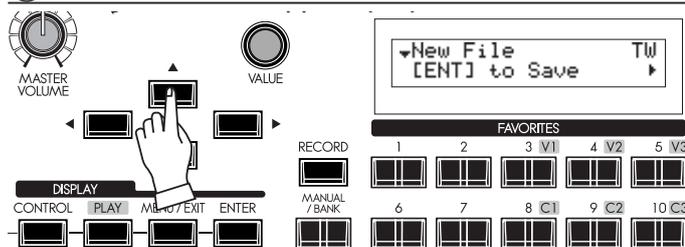
Localisez le mode de fichier en pressant le bouton [◀]. Un fichier de Roues Phoniques est affiché.

QU’EST-CE QUE CELA SIGNIFIE?

USB is not ready.

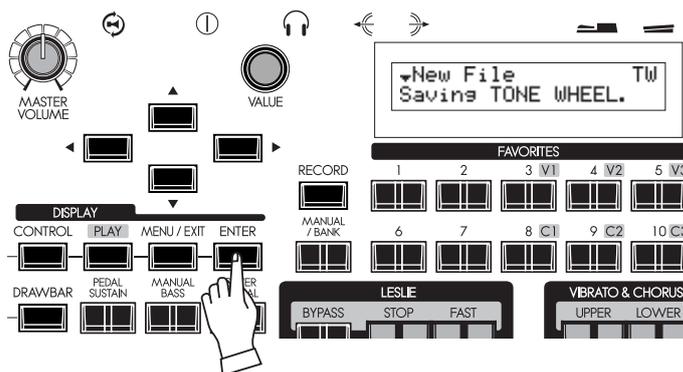
La Clé USB n’est pas insérée correctement.

④ SÉLECTIONNER “NEW FILE”



Sélectionnez “New File” en pressant le bouton [▲] (ou en tournant l’encodeur [VALUE]) quelques fois de suite.

⑤ PRESSER [ENTER] POUR SAUVEGARDER



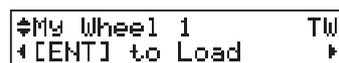
Presser le bouton [ENTER] pour sauvegarder.

QU’EST-CE QUE CELA SIGNIFIE?

Same name exists.

Il y a déjà un fichier de même nom. Changez le nom Personnalisé sur le SKX, ou effacez le fichier de même nom dans la Clé USB (page suivante).

⑥ TERMINÉ



Un nom de fichier identique au nom Personnalisé est automatiquement donné au fichier de Roues Phoniques Personnalisées sauvegardé.

CHARGER UN FICHIER DE ROUES PHONIQUES PERSONNALISÉES

NOTE: Si vous faites cette opération, des Roues Phoniques Personnalisées dans le SKX sont remplacées par les Roues Phoniques Personnalisées nouvellement chargées. Vous devriez auparavant sauvegarder les données importantes (p. 123).

1 INSÉRER LA CLÉ USB

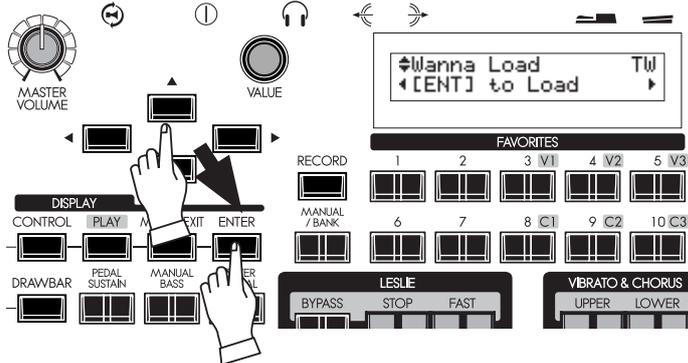
Veillez à que la Clé USB soit correctement insérée.

2 LOCALISER LE MODE DE NUMÉRO PERSONNALISÉ

Atmosphere TW
[ENT] to Load

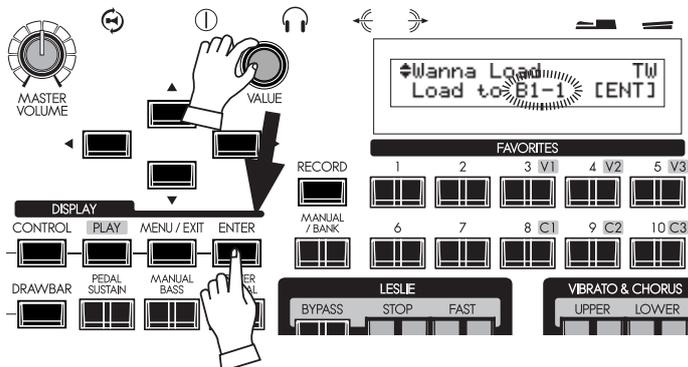
Localisez le mode de Numéro Personnalisé en vous référant à l'illustration en haut de la page précédente.

3 SÉLECTIONNER LE FICHIER DE ROUES PHONIQUES



Sélectionnez le fichier de Roues Phoniques Personnalisées à charger, avec le bouton [▲],[▼] ou l'encodeur [VALUE], et pressez [ENTER].

4 SÉLECTIONNER LA DESTINATION



Sélectionnez le numéro Personnalisé à remplacer. Presser le bouton [ENTER]. Les Roues Phoniques Personnalisées sont chargées.

Le jeu de Roues Phoniques est abrégé dans cette page. Veuillez vous référer à ce qui suit pour le détail.

- B1:** B-Type 1
- B2:** B-Type 2
- MI:** Mellow

EFFACER LE FICHIER DE ROUES PHONIQUES PERSONNALISÉES

1 INSÉRER LA CLÉ USB

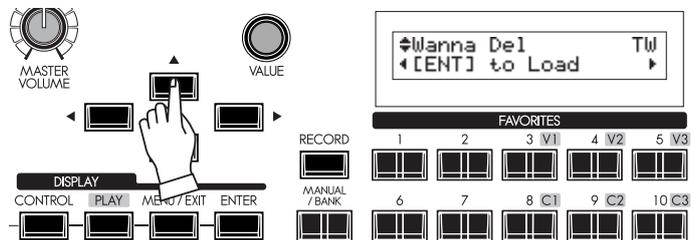
Veillez à que la Clé USB soit correctement insérée.

2 LOCALISER LE MODE DE NUMÉRO PERSONNALISÉ

Atmosphere TW
[ENT] to Load

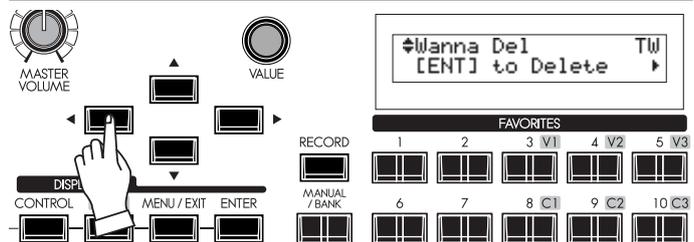
Pour localiser le mode de Numéro Personnalisé, veuillez vous référer à l'illustration en haut de la page précédente.

3 SÉLECTIONNER LE FICHIER DE ROUES PHONIQUES



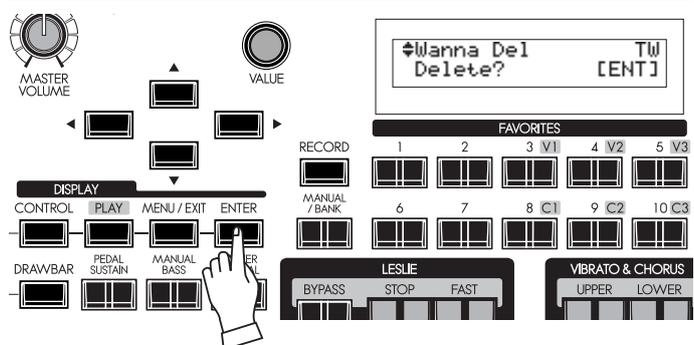
Sélectionnez le fichier de Roues Phoniques Personnalisées à effacer, avec le bouton [▲],[▼] ou l'encodeur [VALUE], et pressez [ENTER].

4 SÉLECTIONNER L'OPÉRATION



Pressez le bouton [◀] une fois. "[ENT] to Delete" est affiché.

5 PRESSER [ENTER] POUR DÉCIDER



Pressez le bouton [ENTER]. "Delete?" est affiché. Maintenant pressez le bouton [ENTER] à nouveau. Le fichier de Roues Phoniques est effacé.

NOTE: Si vous ne souhaitez pas effacer les Roues Phoniques Personnalisées, touchez le bouton [MENU/EXIT].



**LECTEUR
DE
MUSIQUE**

AVANT DE LANCER LA LECTURE

La fonction Lecteur de Musique de votre SKX vous permet de lire des fichiers audio depuis une Clé USB. De cette façon, vous pouvez utiliser des pistes de rythme précédemment enregistrées comme un accompagnement pour une performance "one-man band". Vous pouvez aussi jouer par dessus, ou simplement écouter, des chansons favorites.

TYPE DE FICHIER ET DOSSIER DE PLACEMENT

TYPE DE FICHIER

Le Lecteur de Musique du SKX lira les types de fichier suivants:

- ♦ Type WAV (44.1 kHz 16 bit stéréo)
- ♦ Type MP3 (44.1 kHz 64 à 192 kbps stéréo)

NOTE: Jouer pendant la lecture d'un fichier MP3 peut causer une intermittence du son durant la lecture. Il est recommandé que vous utilisiez des fichiers WAV si vous souhaitez utiliser un Fichier de Musique comme piste d'accompagnement.

DOSSIER DE PLACEMENT

Si vous formatez une Clé USB dans le SXX, ou en insérez une, le dossier pour le Lecteur de Musique sera automatiquement créée.

\HAMMOND\SKX\AUDIO\

En utilisant votre ordinateur, copier dans ce dossier les fichiers que vous souhaitez jouer. Le SKX identifie jusqu'à 99 fichiers.

NOMS DES MUSIQUES À AFFICHER

Si le fichier audio est un fichier .WAV, le nom du fichier est affiché comme nom de la chanson.

Si le fichier audio est un fichier .MP3 file, le titre du tag ID3 (V1 ou V2) est affiché comme nom de la chanson.

ORDRE DE LECTURE

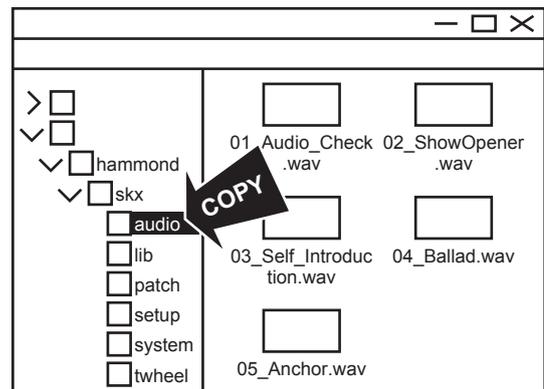
Si vous souhaitez lire des fichiers audio dans un certain ordre - comme faisant partie d'un spectacle, par exemple - utiliser la fonction de Renommage de Fichier de votre ordinateur pour ajouter un nombre au début du nom de fichier. Voir l'exemple ci-dessous.

Exemple:

00_Audio_Check.wav
01_Show_Opener.wav
02_Self_Introduction.wav
03_Hit_Number.wav
04_Ballad.wav
05_Anchor.wav

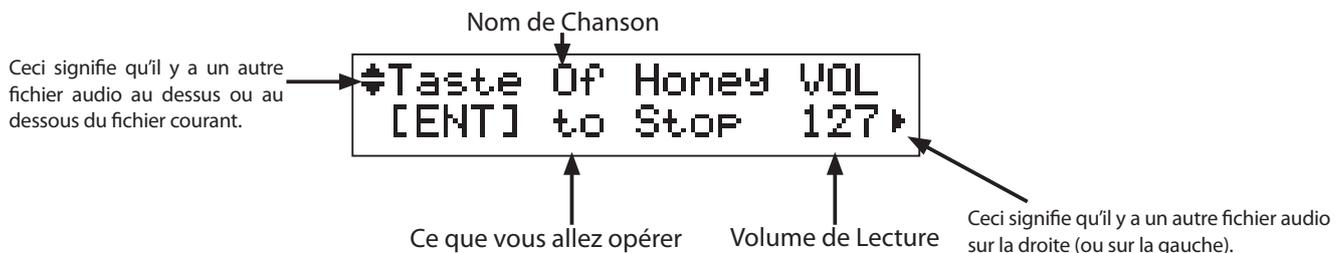
tips GESTION DE LA CLÉ USB

Voir le paragraphe précédent "Sauvegarder votre configuration" pour les détails de la gestion de la Clé USB (P. 116).

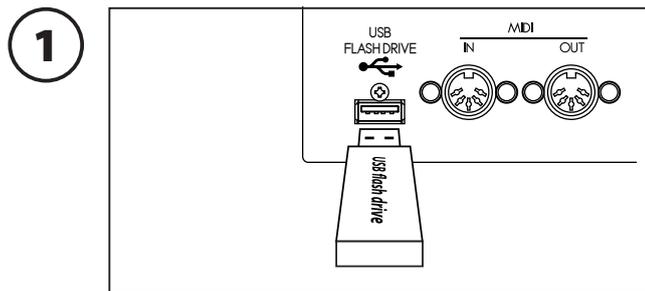


COMMENT LIRE L'AFFICHAGE

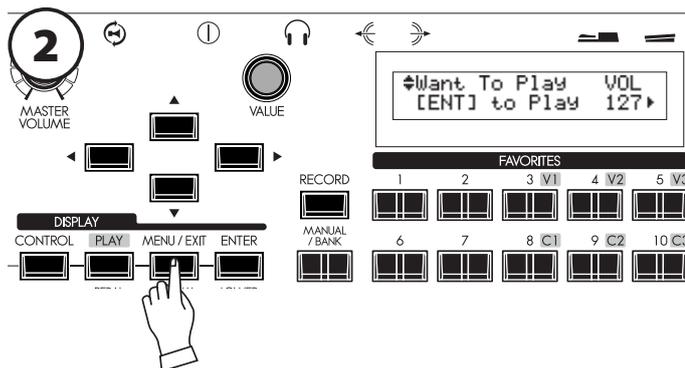
L'illustration est celle du mode de liste de Chanson.



TRAVAILLER AVEC LE LECTEUR DE MUSIQUE

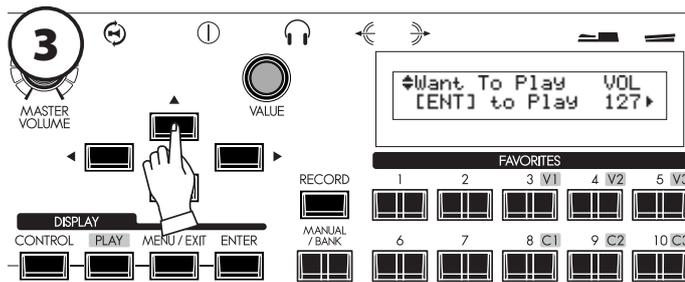


Insérer une Clé USB au port USB FLASH DRIVE.
Attendez jusqu'à ce que l'affichage "Confirming USB. Please wait." disparaisse.

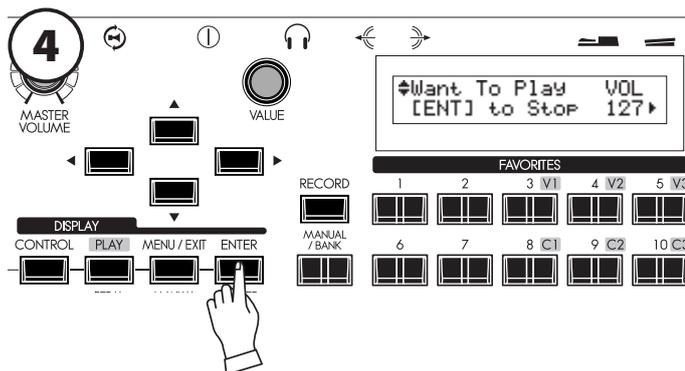


Localiser le mode de Liste de Chanson.

- A. Presser le bouton [MENU/EXIT] - Page D par [▲] - PLAYER par [▶] - [ENTER] ou,
- B. Presser les deux boutons [CONTROL] et [DRAWBAR] simultanément.



Utiliser les boutons [▲],[▼] pour trouver et sélectionner le fichier audio (Chanson) que vous souhaitez lire.



POUR LIRE

Presser le bouton [ENTER] dans ce mode.
La Chanson sélectionnée commencera à jouer. La ligne du bas de l'écran lira:
[ENT] to Stop

POUR RETOURNER AU COMMENCEMENT

Presser le bouton [◀] dans ce mode.
La Chanson rembobinera et commencera à jouer depuis le commencement.

POUR STOPPER

Presser le bouton [ENTER] dans ce mode pendant que la chanson joue.
La Chanson stoppera la lecture et rembobinera au commencement. La ligne du bas de l'écran lira:
[ENT] to Play

POUR AJUSTER LE VOLUME DE LECTURE

Tourner l'encodeur [VALUE] pour ajuster le volume de lecture dans ce mode.
Le volume est affiché comme "VOL".

MODES DU LECTEUR DE MUSIQUE

1

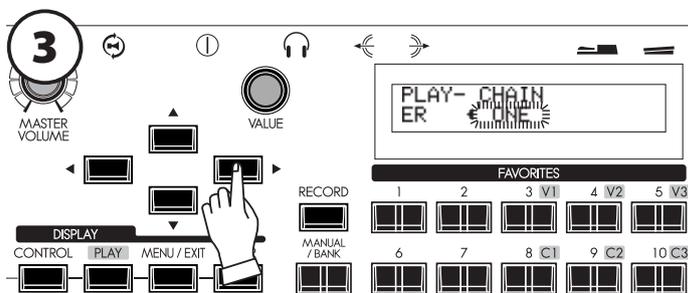
Veillez à ce que la Clé USB soit correctement insérée.

2

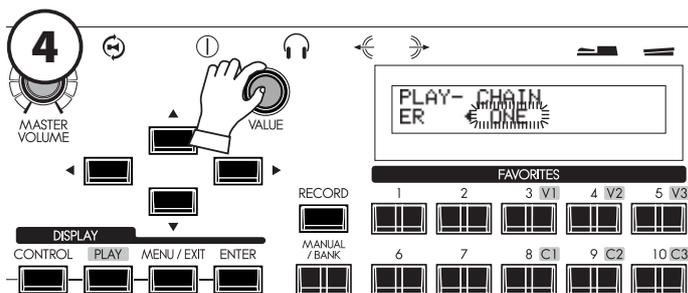
```

Want To Play VOL
[ENT] to Stop 127
    
```

Localisez le mode liste de chansons.



Utilisez le bouton [▶] pour sélectionner “CHAIN”.

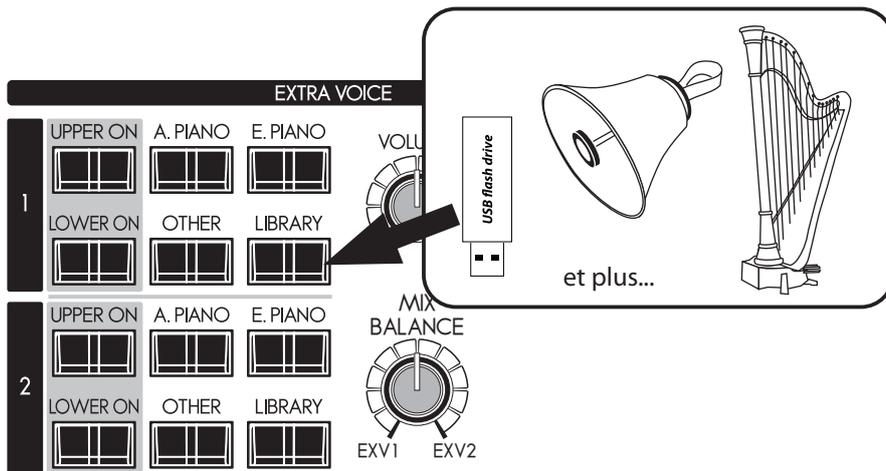


Sélectionnez l’option que vous souhaitez avec l’encodeur [VALUE].

- ALL:** Répète toutes les Chansons. Quand la chansons couramment lue finit, la Chanson suivante commence automatiquement à jouer.
- ONE:** Quand la Chanson en cours finira, la lecture s’arrêtera.
- SHUF:** Quand la Chanson en cours finit, une Chanson est sélectionnée au hasard parmi les fichiers sur la Clé USB, et commence à jouer.



**LIBRAIRIE DE
VOIX**



Vous pouvez ajouter de nouveaux sons aux sections de Voix Extra en installant des "Librairies de Voix" sur l'instrument à partir d'une Clé USB. Ces voix additionnelles sont accessibles en utilisant les boutons [LIBRARY] des sections de Voix Extra.

Des Librairies de Voix sont disponibles sur le site Internet Hammond Organ. Plusieurs instruments sont pré-chargés comme réglages par défaut (P. 136).

tips GESTION DE LA CLÉ USB

Voir le paragraphe précédent "Sauvegarder votre configuration" pour les détails de la gestion de la Clé USB (P. 116).

TYPEDEFICHIETDOSSIERDEPLACEMENT

TYPEDEFICHER

La Librairie de Voix est offerte dans les types suivants:

"Libxxxxx.SYS" (xxxxx est le nom de Librairie de Voix)

Si le fichier est compressé d'une quelconque façon, vous devez le décompresser avant qu'il ne soit prêt pour l'utilisation.

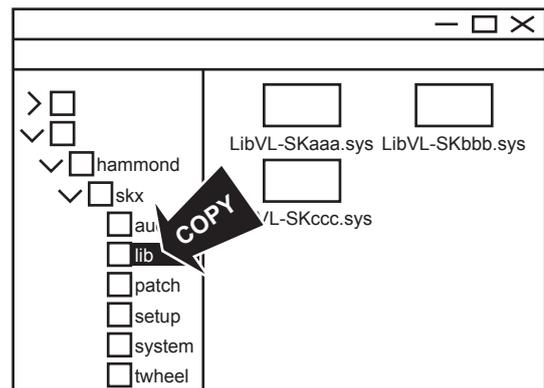
DOSSIERDEPLACEMENT

Lorsque vous insérez la Clé USB dans le SKX, le fichier de la Librairie de Voix est automatiquement créé.

\\HAMMOND\SKX\LIB

Copier le fichier de librairie que vous voulez ajouter ici en utilisant votre ordinateur personnel.

Le SKX peut identifier jusqu'à 99 fichiers.



LIBRAIRIE DE VOIX ET CONFIGURATIONS

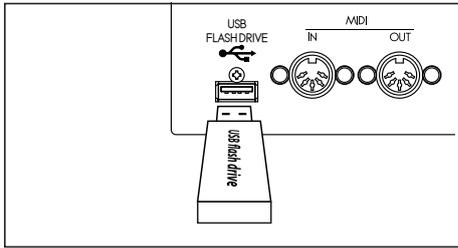
Vous pouvez enregistrer aux Patches les réglages créés avec la Librairie de Voix. Si les contenus de la Librairie de Voix changent, le son du Patch devient différent de celui du son qui a été enregistré.

L'image mémoire ou la Clé USB sont utilisés pour sauvegarder et charger les configurations. Cependant, si vous voulez sauvegarder/charger en incluant la Librairie de Voix, soyez sûr d'enregistrer en tant qu'ENSEMBLE sur la Clé USB. (P. 118 - 4) Les contenus de la Librairie de Voix ne sont enregistrés d'aucune autre façon.

TRAVAILLER AVEC LA LIBRAIRIE DE VOIX

CHARGER LA LIBRAIRIE DE VOIX

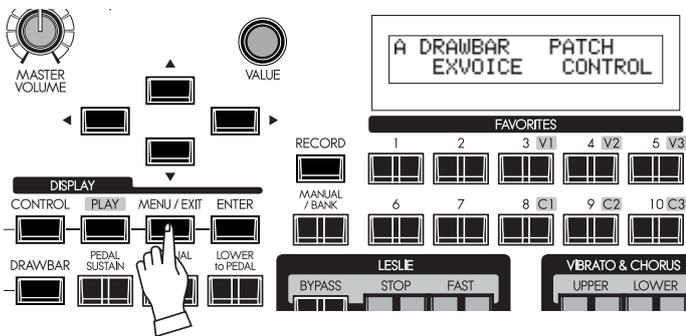
1 INSÉRER LA CLÉ USB



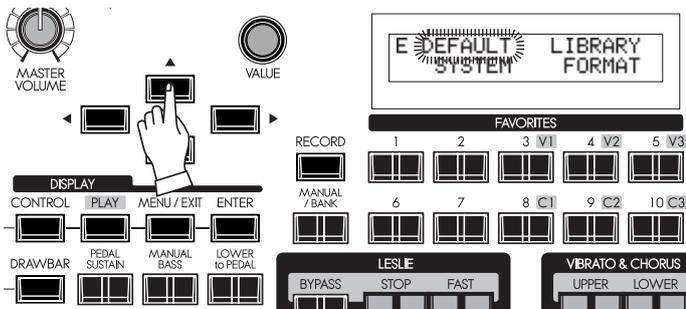
Insérer la Clé USB au port USB FLASH DRIVE.

Attendez jusqu'à ce que l'affichage "Confirming USB. Please wait..." disparaisse.

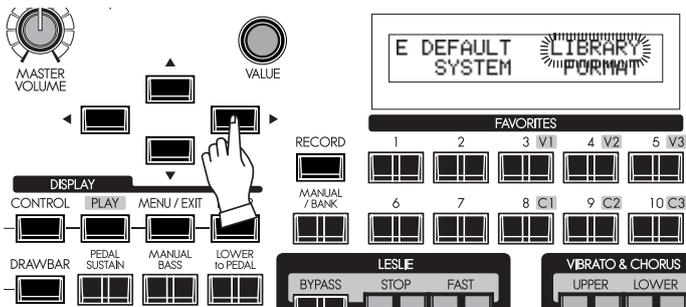
2 LOCALISER LE MODE LIBRAIRIE



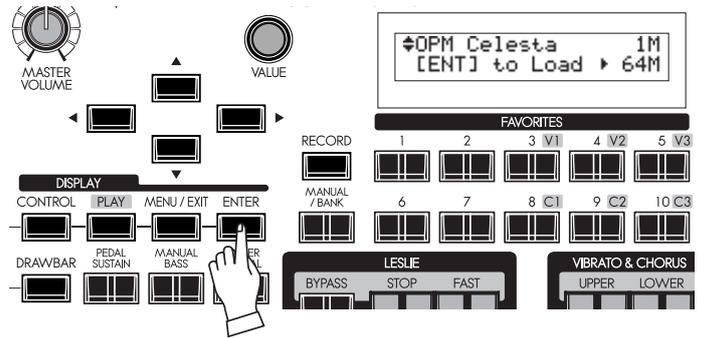
Afficher le menu avec le bouton [MENU/EXIT].



Sélectionner la Page E avec le bouton [▲],[▼].

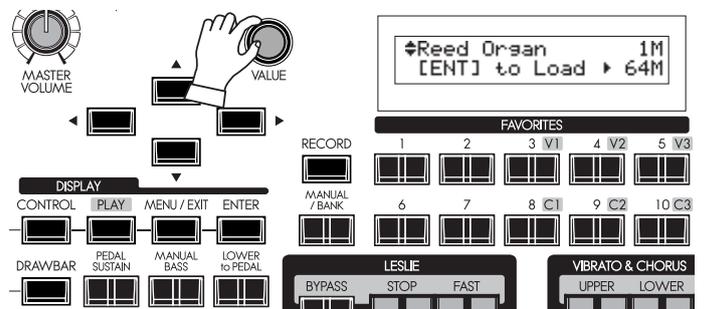


Sélectionner la Librairie avec le bouton [▶].



Presser le bouton [ENTER]. Maintenant vous êtes arrivé au mode de Fonction de la Librairie.

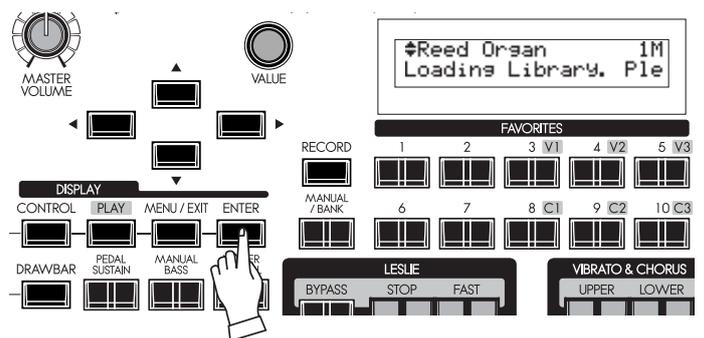
3 SÉLECTIONNER LE FICHIER DE LIBRAIRIE DE VOIX



Sélectionner la Librairie de Voix que vous voulez ajouter, avec l'encodeur [VALUE] ou le bouton [▲],[▼]

NOTE: La capacité de fichier de Librairie de Voix est indiquée sur la droite en haut de l'affichage, et la capacité restante du SKX sur la droite en bas. Vous ne pouvez pas ajouter de fichiers plus grands que la capacité restante.

4 PRESSER [ENTER] POUR CHARGER



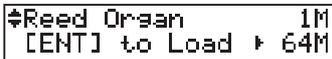
Presser le bouton [ENTER]. Le chargement de la Librairie de Voix débute. Cela peut prendre un moment pour que cette procédure se termine.

Le temps requis pour le chargement dépend de la capacité. Cela prend un maximum de 30 minutes.

EFFACER UNE LIBRAIRIE DE VOIX

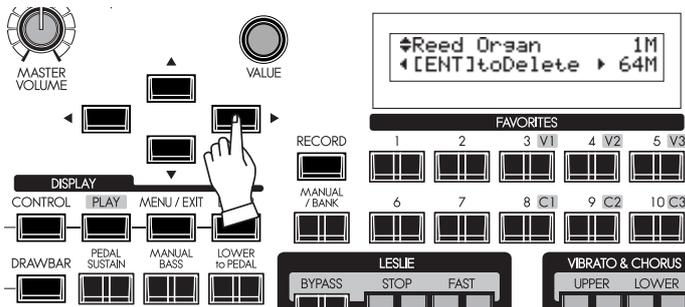
Quand la capacité restante du SKX n'est pas suffisante pour la Librairie de Voix que vous voulez charger, vous pouvez augmenter la capacité disponible en effaçant une portion non nécessaire de la librairie.

1 LOCALISER LE MODE LIBRAIRIE



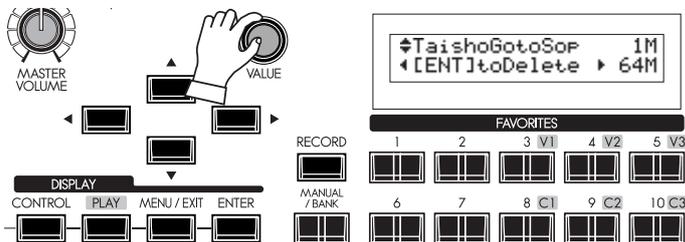
Localiser le mode de Fonction Librairie de Voix.

2 SÉLECTIONNER L'OPÉRATION



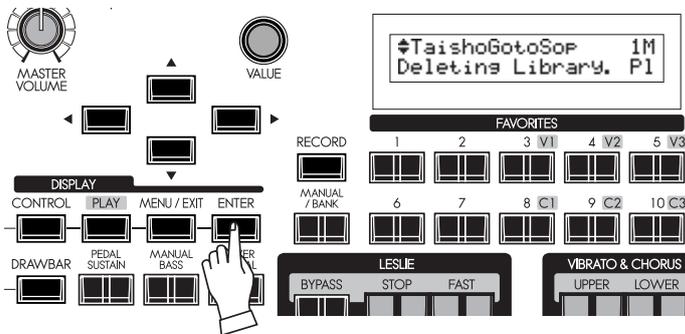
Presser le bouton [▶]. La Librairie sélectionnée est affichée.

3 SÉLECTIONNER LE FICHIER DE LIBRAIRIE



La taille de la Librairie est affichée en haut à droite. Sélectionner la Librairie de Voix que vous voulez effacer, en utilisant soit l'encodeur [VALUE] ou le bouton [▲],[▼], en vous référant à l'affichage.

4 PRESSER [ENTER] POUR EFFACER

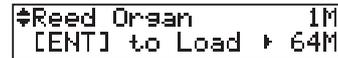


Presser le bouton [ENTER]. La Librairie de Voix sélectionnée est effacée de la mémoire, et la capacité restante est affichée en bas à droite.

LIQUIDER TOUTES LES LIBRAIRIES DE VOIX

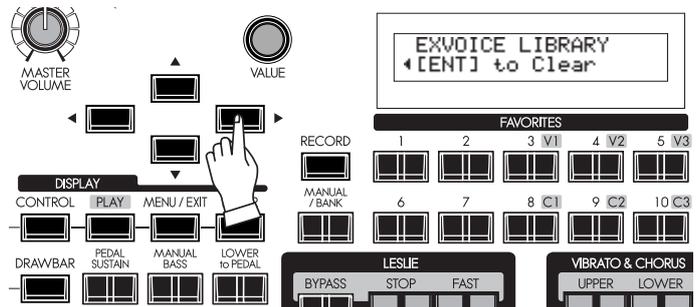
Si vous voulez faire "table rase" et charger de toutes nouvelles Librairies de Voix, vous pouvez liquider la mémoire de Librairie de Voix entière.

1 LOCALISER LE MODE LIBRAIRIE



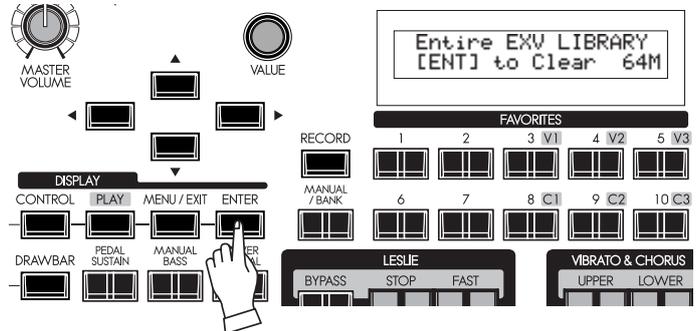
Localiser le mode de Fonction Librairie de Voix.

2 SÉLECTIONNER L'OPÉRATION



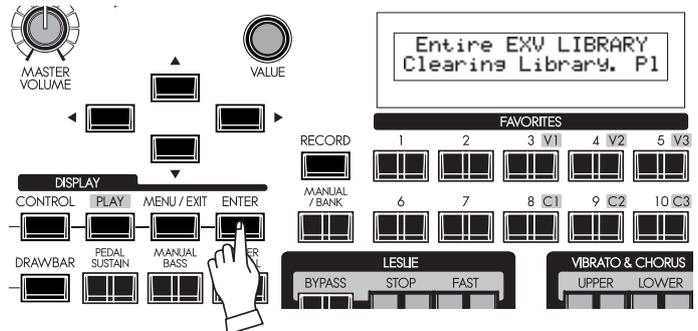
Presser le bouton [▶] deux fois. La page 'Clear' apparaît.

3 PRESSER [ENTER] POUR CONFIRMER



Presser le bouton [ENTER]. Vous verrez un message confirmant que vous voulez effacer toutes les Librairies de Voix couramment installées.

4 PRESSER [ENTER] POUR LIQUIDER



Presser le bouton [ENTER] à nouveau. La mémoire de Librairie de Voix sera liquidée.

Si vous ne souhaitez pas liquider, toucher le bouton [MENU/EXIT].



Dépannage

- ◆ **Mauvais fonctionnement des boutons, des touches, etc.**
 - ◆ “ÉTEINDRE” le commutateur POWER de l’instrument, puis l’allumer sur “ON” de nouveau. Si cette procédure n’est pas efficace, “ÉTEINDRE” le commutateur POWER. Tout en pressant le bouton [RECORD], allumer le commutateur [POWER] sur “ON” à nouveau. (Notez que dans ce cas, tous les paramètres reviennent à leur statut prédéfinis par défaut à l’usine.)
- ◆ **Aucun son n’est produit quand les touches sont pressées.**
 - ◆ Le MASTER VOLUME est au niveau minimum. ⇒
Ajuster le volume avec le contrôle MASTER VOLUME.
 - ◆ Les boutons [UPPER ON] [LOWER ON] sont ÉTEINTS. ⇒
Presser le bouton pour commuter sur ON.
 - ◆ Les [ORGAN VOLUME] et [EXTRA VOICE VOLUME] sont réglés sur le minimum. ⇒
Tourner les potentiomètres pour ajuster le volume de chaque section.
 - ◆ Le Contrôle Local MIDI est sur OFF. ⇒
Commuter le contrôle local sur ON, si pas d’utilisation d’un séquenceur externe ou d’un ordinateur. (P. 112)
 - ◆ Une cabine Leslie est connectée via le réceptacle Leslie. ⇒
Les prises Line Out et Phones ne relaient pas la sortie audio du son de canal Rotatif (Section Orgue) quand une cabine Leslie est connectée.
- ◆ **Certaines notes semblent ne pas jouer.**
 - ◆ Seul L/MONO est connecté, mais le Mode Audio est réglé sur “STEREO”. ⇒
Régler le Mode Audio sur “MONO”. (P. 102)
- ◆ **Pas de changement en Expression.**
 - ◆ L’affectation de Source d’Expression n’est pas correctement réglée. ⇒
Régler correctement la rubrique Source d’Expression dans le mode CONTROL. (P. 128)
 - ◆ Le mode d’Expression de l’Overdrive est réglé sur “OD Only” ou “Input”. ⇒
Régler le mode d’Expression sur une autre valeur que “OD Only” ou “Input”. (P. 90)
 - ◆ La Source de Multi-Effet est réglée sur “EXP”. ⇒
Régler la Source sur une autre valeur que “EXP”. (P. 91)
 - ◆ Le paramètre “EXP” (Expression) pour la section Voix Extra est sur “OFF”. ⇒
Régler la valeur sur “ON”. (P. 75)
- ◆ **L’Interrupteur au Pied ne fonctionne pas correctement.**
 - ◆ L’affectation de l’Interrupteur au Pied n’est pas réglée correctement. ⇒
Régler correctement l’Interrupteur au Pied dans le mode CONTROL. (P. 76)
- ◆ **L’Interrupteur au Pied ou la Pédale Forte fonctionnent “à l’envers” - la fonction est activée lorsque l’interrupteur est relâché plutôt que pressé.**
 - ◆ Mauvais usage de l’Interrupteur au Pied ou de la Pédale Forte qui ont été connectés lors de la mise sous tension sur “ON”. ⇒
Connecter l’Interrupteur au Pied et/ou la Pédale Forte, puis commuter le SKX sur “ON”. La polarité de(s) l’interrupteur(s) sera réglée automatiquement. Ne pas presser l’(es) interrupteur(s) avant que le SKX ne soit pleinement allumé: i.e., que l’écran du mode Play ne soit affiché,
- ◆ **Le son est interrompu brièvement en changeant de Patches tandis que des notes sont maintenues.**
 - ◆ Si les valeurs suivantes sont différentes entre les Patches, il y aura une brève interruption:
 - ◆ Type d’Orgue
 - ◆ Voix Extra
 - ◆ Multi-Effets
 - ◆ Octave
 - ◆ Basse Manuelle
 - ◆ Gamme de touche
- ◆ **La vélocité MIDI ne peut pas être contrôlée par la vélocité de jeu.**
 - ◆ Le Point Sonnant est réglé sur AUTO. ⇒
Régler le Point Sonnant sur DEEP. (P. 79)
- ◆ **Les boutons MENU/EXIT ou RECORD ne fonctionnent pas.**
 - ◆ Le verrouillage de l’Affichage est activé. ⇒
Désactiver le verrouillage de l’Affichage (P. 70).
- ◆ **Les boutons OCTAVE ne fonctionnent pas.**
 - ◆ Une fonction est assignée au(x) bouton(s). ⇒
Régler l’assignation sur ORIGIN. (P. 78).



APPENDICE

LISTE D'INSTRUMENTS DE VOIX EXTRA

Groupe	Numéro	Description	
0 A. Piano	0 Stereo Grand Pf.	Piano à queue de concert. L'effet sonore maximum est obtenu quand connecté en stéréo.	
0 A. Piano	1 Bright Stereo Grand Pf.		
0 A. Piano	2 Mono Grand Pf.	La version mono des ci-dessus. Utiliser ceci si la connexion est monophonique. L'ennuyeuse annulation de phase due aux canaux gauche et droite combinés est ainsi évitée.	
0 A. Piano	3 Bright Mono Grand Pf.		
0 A. Piano	4 Electric Grand Pf.	Le piano électrique "en Corps Massif" des années 1970, qui utilisait de vraies cordes de piano, une action de piano à queue et des pickups magnétiques. Celui suivi de "EQ" signifie une édition à l'égaliseur.	
0 A. Piano	5 Electric Grand Pf. EQ		
1 E. Piano	0 E. Piano Rd1	Piano électrique à barre tonale (première édition). Ceux suivis de "Pan", "Phase", "OD" utilisent chaque effet.	
1 E. Piano	1 EP Rd1 Pan		
1 E. Piano	2 EP Rd1 Phase		
1 E. Piano	3 EP Rd1 OD		
1 E. Piano	4 - 7 E. Piano Rd2, Pan, Phase, OD	Piano électrique à barre tonale (deuxième édition). Ceux suivis de "Pan", "Phase", "OD" utilisent chaque effet.	
1 E. Piano	8 E. Piano FM	Piano électrique synthé FM. Celui suivi de "Chorus" utilise l'effet chorus.	
1 E. Piano	9 EP FM Chorus		
1 E. Piano	10 E. Piano Wur	Piano électrique à anche tonale. Celui suivi de "Trem" utilise Trémolo, "OD" utilise l'effet Overdrive.	
1 E. Piano	11 EP Wur Trem		
1 E. Piano	12 EP Wur OD		
1 E. Piano	13 EPiano Bass		
1 E. Piano	14 EPiano Wur Mellow	Réglage plus moelleux de "E. Piano Wur".	
1 E. Piano	15 EP FM Belly	Variation du "E. Piano FM" avec un ton "de cloche" (en cloche).	
2 Backing Str.	0 Synth Str. Fast Mellow	Cordes Synthé. avec attaque rapide.	
2 Backing Str.	1 Synth Str. Slow Mellow	Cordes Synthé. avec attaque lente.	
2 Backing Str.	2 Synth Str. Fast Bright	Cordes Synthé. avec attaque rapide et son clair.	
2 Backing Str.	3 Synth Str. Slow Bright	Cordes Synthé. avec attaque lente et son clair.	
2 Backing Str.	4 Synth Str. Octave	Cordes Synthé. avec unisson d'octave.	
2 Backing Str.	5 Warm Pad	Un "Pad" qui est plus moelleux que "Strings".	
2 Backing Str.	6 Sweep and S/H	Un "Pad" qui module en utilisant un balayage LPF et des effets aléatoires S/H.	
2 Backing Str.	7 Pluck and Sweep	Un son "Pluck" suivi d'un Pad à balayage.	
2 Backing Str.	8 Out Of The	Un Lead de Synthé avec un son gras et clair.	
3 Keyboard	0 Harpsi 8'	Clavecin. "8'" est normal, "8' 4'" est en unisson d'octave, "Lute" réfère à une atténuation des aigus.	
3 Keyboard	1 Harpsi 8' 4'		
3 Keyboard	2 Harpsi 8' Lute		
3 Keyboard	3 Clav. AC	Clavicorde Électrique. "AC", "AD", "BC", "BD" indiquent le sélecteur de micros pickup.	
3 Keyboard	4 Clav. AD		
3 Keyboard	5 Clav. BC		
3 Keyboard	6 Clav. BD		
3 Keyboard	7 - 10 Clav. AC, AD, BC, BD Wah		"Clav. AC" - "Clav. BD" avec effet "Touch-Wah". Le filtre s'ouvre davantage à mesure que les touches sont frappées plus fort.
3 Keyboard	11 - 14 Clav. AC, AD, BC, BD Cry		"Clav. AC" - "Clav. BD" avec effet "Pédale Wah". Utiliser une Pédale d'Expression connectée pour ajouter l'effet Wah-Wah.
3 Keyboard	15 Clavition	La portion gauche du clavier soutien le son si une touche est relâchée, la portion droite du clavier fait sonner un accord quand une note est pressée.	
3 Keyboard	16 Lucy	Le son d'un clavier électronique des débuts comme entendu sur "Lucy In The..."	
3 Keyboard	17 Lucy Tremolo		
3 Keyboard	18 Clavn.	Simule un instrument à clavier monophonique des années 1950.	
3 Keyboard	19 Don't Run	Le son de anche tonale comme dans "Walk, Don't..."	
3 Keyboard	20 Telstar	Le son d'un instrument pré-synthétiseur "Clavn." comme entendu sur la chanson "Telstar".	
3 Keyboard	21 Blue Star	Simule un orgue électronique comme entendu dans "Blue Star".	
3 Keyboard	22 - 32 Accordion A120 1/0/0, 1/1/0, 1/0/1, 1/1/1, 1/2/0, 1/2/1, 0/1/0, 0/2/0, 0/1/1, 0/2/1, 0/0/1	Variations d'accordéon Suzuki A-120.	
3 Keyboard	33 Accordion A120 OD	Accordéon à l'Overdrive.	
3 Keyboard	34 Acn Mellow 0/1/0	Accordéon moelleux. "MMM" pour accordéon Musette avec désaccordage ajustable par le potentiomètre [AMOUNT] des effets de Voix Extra.	
3 Keyboard	35 Acn Mellow 0/2/0		
3 Keyboard	36 Acn Mellow MMM		
3 Keyboard	37 Acn Bright 0/1/0	Accordéon clair.	
3 Keyboard	38 Acn Bright 0/2/0		
3 Keyboard	39 Acn Bright MMM		
3 Keyboard	40 Doob Real Love	"Clav. AD" avec effets Overdrive et Phaser.	
4 Wind	0 Trumpet Straight	Trompette. "Straight", "Vibrato" et "Muted" indiquent des variations.	
4 Wind	1 Trumpet Vibrato		
4 Wind	2 Trumpet Muted		
4 Wind	3 Trombone Straight	Trombone. "Straight", "Muted" indiquent des variations.	
4 Wind	4 Trombone Muted		
4 Wind	5 Flute Vibrato	Flûte avec Vibrato. Une attaque plus dure sera produite par une frappe de touche plus rapide.	
4 Wind	6 Al. Sax Straight	Saxophone Alto. "Straight", "Vibrato" indiquent des variations.	
4 Wind	7 Al. Sax Vibrato		

Groupe		Numéro	Description
4	Wind	8 Tn. Sax Straight	Saxophone Ténor. "Straight", "Vibrato" indiquent des variations.
4	Wind	9 Tn. Sax Vibrato	
4	Wind	10 Ba. Sax Straight	Saxophone Bariton.
4	Wind	11 Tp + Tb Straight	Trompette et trombone jouant à l'unisson d'octave. "Straight", "Vibrato" indiquent des variations.
4	Wind	12 Tp + Tb Vibrato	
4	Wind	13 Tp + Tb Muted	
4	Wind	14 Flute Pcd	Une section Flûte. Une mélodie avec harmonie est entendue si une note simple est jouée sur le clavier Supérieur pendant que des notes sont tenues sur le clavier Inférieur.
4	Wind	15 BigBand Sax Pcd	Une section Saxophone de Big Band. Sax alto comme note du haut, sax ténor, sax bariton comme notes d'harmonie si une note simple est jouée sur le clavier Supérieur pendant que des notes sont tenues sur le clavier Inférieur.
4	Wind	16 BigBand Pcd	Cuivres de Big Band. Trompette comme note du haut, sax alto, trombone et sax ténor comme notes d'harmonie si une note simple est jouée sur le clavier Supérieur pendant que des notes sont tenues sur le clavier Inférieur.
4	Wind	17 BigBand FD Pcd	
4	Wind	18 Quartet 1 Pcd	Même instrumentation que "Big Band Pcd", mais avec harmonisation de voix différente.
4	Wind	19 Quartet 2 Pcd	Même instrumentation que "Big Band Pcd", mais avec harmonisation de voix différente.
4	Wind	20 Jazz Brass Pcd	Une section de Cuivres de Big Band moderne. Trompette comme note du haut, trompette, Trombone comme notes d'harmonie si une note simple est jouée sur le clavier Supérieur pendant que des notes sont tenues sur le clavier Inférieur. "FD" signifie note tombée quand jouée fortissimo et avec relâchement.
4	Wind	21 Jazz Brass FD Pcd	
4	Wind	22 Mute Combo 1 Pcd	Le Combo de Cuivres avec des trompettes bouchées et trombone droit. Une harmonie à 3 parties est audible si une note simple est jouée sur le clavier Supérieur pendant que des notes sont tenues sur le clavier Inférieur.
4	Wind	23 Mute Combo 2 Pcd	Le Combo de Cuivres avec des trompettes bouchées et trombone droit. Une harmonie à 3 parties est audible si une note simple est jouée sur le clavier Supérieur pendant que des notes sont tenues sur le clavier Inférieur.
4	Wind	24 BigBand Gliss Up Pcd	Variation de "BigBand Pcd". Glissandi "vers le haut" lorsque joué fortissimo avec relâchement.
4	Wind	25 Two Trumpets	Deux trompettes à l'unisson.
4	Wind	26 Unison Brass	Unisson d'octave de trompette, sax, trombone et sax ténor.
4	Wind	27 Synth Brass Afri	Cuivres de synthé moelleux similaires à "Afri...".
4	Wind	28 Synth Brass Rosa	Cuivres de synthé clairs similaires à "Rosa...".
5	Other	0 Glockenspiel	Cloches d'orchestre ou glockenspiel, effectif si utilisé avec les sons de Tirette.
5	Other	1 Vibraphone	Vibraphone frappé durement. Effectif aussi si utilisé avec les sons de Tirette.
5	Other	2 Solly Strings	Clavier d'Ensemble de cordes de la fin des années 1970. "o" indique unisson d'octave, "Long" indique un taux de relâchement plus long.
5	Other	3 Solly Strings o	
5	Other	4 Solly Strings Long	
5	Other	5 Solly Strings o Long	
5	Other	6 Syn. Strings 1	Simule le clavier de cordes via multi-effets. "o" indique unisson d'octave.
5	Other	7 Syn. Strings 1 o	
5	Other	8 Syn. Strings 2	Sons de cordes synthétisées. Simule les cordes de la série Hammond SX/CX.
5	Other	9 Syn. Strings 2 o	
5	Other	10 Syn. Strings 3	Sons de cordes synthétisées. Utilisant 3 formes d'onde en dent de scie.
5	Other	11 Sweep Pad	Pad synthé avec un balayage de filtre lent. "Slice" ajoute l'effet trémolo profond.
5	Other	12 Slice Pad	
5	Other	13 H. Bell Pad	Pad synthé avec Cloche à Main.
5	Other	14 Glock. Pad	Pad synthé avec Glockenspiel.
5	Other	15 Square Lead	Lead synthé utilisant une forme d'onde carrée.
5	Other	16 Square Mellow	Lead synthé, plus moelleux que "Square Lead".
5	Other	17 Saw Lead	Lead synthé utilisant une forme d'onde en Dent de Scie. "Duo Pcd" ajoute la fonction ProChord, fournissant une harmonie à deux parties si une note simple est jouée sur le clavier Supérieur pendant que des notes sont tenues sur le clavier Inférieur. Le "Block Pcd" dispose aussi de l'harmonie ProChord fournissant des harmonisations d'accords en "Bloc".
5	Other	18 Saw Duo Pcd	
5	Other	19 Saw Block Pcd	
5	Other	20 P. O. Love	"Saw Lead" en unisson d'octave. Effectif en jouant ou bien des notes simples ou des accords, comme dans "The Power Of...".
5	Other	21 Funny Lead	Simule le "bouton vert" d'un orgue combo Japonais de la fin des années 1970. "Duo Pcd" ajoute la fonction ProChord, fournissant une harmonie à deux parties si une note simple est jouée sur le clavier Supérieur pendant que des notes sont tenues sur le clavier Inférieur.
5	Other	22 Funny Duo Pcd	
5	Other	23 Syn. Harp	Harpe d'orchestre Synthétique.
5	Other	24 Noise Zap	Un effet sonore sans hauteur de ton, fait de bruit blanc passé au LPF.
5	Other	25 Finger Bs Jz	Basse électrique type "Jazz", jouée à l'index.
5	Other	26 Pick Bs Jz	Basse électrique type "Jazz", jouée au médiator avec étouffement.
5	Other	27 Pick Lng Bs Jz	Identique à la ci-dessus avec un déclin plus long.
5	Other	28 Slap Bs Jz	Basse électrique type "Jazz", jouée en style slap.
6	Library	0 VxJ Bright	Orgue combo à transistor "Vx" des années 1960. Cet orgue utilisait des Tablettes au lieu de Tirettes. Il avait un seul ton, et les tablettes variaient la brillance. "Bright" est le plus brillant.
6	Library	1 VxJ Brass	
6	Library	2 VxJ Mellow	
6	Library	3 VxJ Flute	
6	Library	4 - 7 VxJV Bright, Brass, Mellow, Flute	"VxJ" avec vibrato.
6	Library	8 - 11 VxJS Bright, Brass, Mellow, Flute	"VxJ" avec soutien.

Exemple Sélectionner Group 2, Number 3 via NRPNBx 63 06 62 50 06 02 26 00 63 07 62 50 06 03 26 00 (x = canal Upper)

LISTE DE PATCHES PRESET

Catégorie	#	Nom
Hauts en Couleur	P001	Vintage B-3 DLS
	P002	Crunch B-3
	P003	Squabble
	P004	Hugger
	P005	Classic B-3
	P006	Ste Grand Piano
	P007	Piano&Strings
	P008	Tine E-Piano
	P009	Reed E-Piano
	P010	Clav (BD)
Orgue B-3	P011	Vintage B-3 JOS
	P012	Vintage B-3 McG
	P013	Vintage B-3 Grv
	P014	VintageB-3Burnr
	P015	VintageB-3Shrly
	P016	Vintage B-3 Bop
	P017	VintageB-3Balad
	P018	B-3 & E Pno Phs
	P019	VintageB-3Waltr
	P020	Full Spin
Piano A / E	P021	Grand Piano
	P022	Road's Suitcase
	P023	Road's Stage
	P024	Wurlt E Piano
	P025	Clav AC&BC
	P026	Clav AC&BC Wah
	P027	CP70 Elec Grand
	P028	GrndPno/Strings
	P029	FM EPno/Strings
	P030	FM El Pno Belly
Vents	P031	Solo Flute
	P032	Solo A.Sax
	P033	Solo T.Sax
	P034	Solo Trumpet
	P035	Tp & Tb
	P036	Pcd Flute Sect
	P037	Pcd Sax Sect.
	P038	Pcd Jazz Brass
	P039	Pcd Muted Combo
	P040	Pcd Syn Block
Orgue à Tuyaux	P041	Pianissimo
	P042	Piano
	P043	Mezzo Piano
	P044	Mezzo Forte
	P045	Forte
	P046	Fortissimo
	P047	Reed Solo
	P048	Sforzando
	P049	A.Pf / Positiv
	P050	Hrpsi / Positiv

Catégorie	#	Nom
Orgue Gospel	P051	Classic Gospel
	P052	Slow Gospel
	P053	Contemp.Gospel
	P054	Shout Gospel
	P055	Quiet Praise
	P056	Reflectiv Praise
	P057	Dramatic Praise
	P058	Total Praise
	P059	Meditation
	P060	Full Gospel
Théâtre / Pop / Accordéon	P061	Thtr Tibias 8&4
	P062	Thtr Tibias16&4
	P063	OrcOboe8&Tibia4
	P064	Pop Organ
	P065	PopOrgn&Strings
	P066	Accordion Clasc
	P067	Accordion Jazz
	P068	Accordion Zydco
	P069	Acrd Basoon&Pic
	P070	Acordion French
Autres	P071	VxCombOrg/PnoBs
	P072	Neon Shuf
	P073	Runaway
	P074	Enka Lead
	P075	Tornado
	P076	Fake Arpeggiator
	P077	Sleng Teng
	P078	Slice Pad
	P079	Ring Heaven
	P080	1960's Sci-Fi
Avec Basse	P081	GdPnoOrgan&Bass
	P082	ElPnoOrgan&Bass
	P083	VibesOrgan&Bass
	P084	TnSaxOrgan&Bass
	P085	TrptsOrgan&Bass
	P086	ElGrdOrgan&Bass
	P087	FMEPnOrgan&Bass
	P088	RdPnoOrgan&Bass
	P089	WahClOrgan&Bass
	P090	BrassOrgan&Bass
B-3 Prédéfini OEM	P091	B-3 OEM C#Pkeys
	P092	B-3 OEM D Pkeys
	P093	B-3 OEM D#Pkeys
	P094	B-3 OEM E Pkeys
	P095	B-3 OEM F Pkeys
	P096	B-3 OEM F#Pkeys
	P097	B-3 OEM G Pkeys
	P098	B-3 OEM G#Pkeys
	P099	B-3 OEM A Pkeys
	P100	FullTheatrOrgn

MODÈLES MIDI TEMPLATE

MIDI TEMPLATES

Modèle		Basic	Pedal KBD	Use Ex. Zone
Messages	MIDI IN	Séquence	Pédalier	Séquence
	Local Control	On	On	On
	NRPN	On	On	On
	Program Change	On	On	On
	Registration de Tirette	On	On	On
Canal de Transmission	Tx. Upper	1	1	Off
	Tx. Lower	2	2	Off
	Tx. Pedal	3	3	Off
	Rx. Upper	1	1 (ignoré, off)	Off
	Rx. Lower	2	2 (ignoré, off)	Off
	Rx. Pedal	3	3 (ignoré, omni)	Off
	Zone Externe	Off	Off	On
Commentaires		Utiliser ce modèle pour enregistrer/lire la performance du SKX uniquement sur un séquenceur externe.	Utiliser ce modèle pour jouer sur le clavier du Pédalier connecté à la prise MIDI IN.	Utiliser ce modèle pour jouer seulement sur le SKX et contrôler l'équipement MIDI connecté à la prise MIDI OUT avec la Zone Externe.

Modèle		Use Ex. w/PK
Messages	MIDI IN	Pédalier
	Local Control	On
	NRPN	On
	Program Change	On
	Registration de Tirette	On
Canal de Transmission	Tx. Upper	Off
	Tx. Lower	Off
	Tx. Pedal	Off
	Rx. Upper	1 (ignoré, off)
	Rx. Lower	2 (ignoré, off)
	Rx. Pedal	3 (ignoré, omni)
	Zone Externe	On
Commentaires		Utiliser ce modèle pour jouer sur le SKX et le Pédalier connecté à la prise MIDI IN et contrôler l'équipement MIDI connecté à la prise MIDI OUT avec la Zone Externe.

Implémentation MIDI

Message de Voix de Canal

Note Off

Statut	2ème Byte	3ème Byte
8nH	kkH	vvH, ou
9nH	kkH	00H
n=Numéro de Canal MIDI:	0H - FH (Cn. 1 - 16)	
kk=Numéro de Note:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv=Vélocité(ignoré):	00H - 7FH (0 - 127)	

Note On

Statut	2ème Byte	3ème Byte
9nH	kkH	vvH
n=Numéro de Canal MIDI:	0H - FH (Cn. 1 - 16)	
kk=Numéro de Note:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv=Vélocité:	00H - 7FH (0 - 127)	

Control Change

Sélection de Banque (CC#0, 32)

Statut	2ème Byte	3ème Byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH
n=Numéro de Canal MIDI:	0H - FH (Cn. 1 - 16)	
mm,ll=Numéro de Banque:	00H 00H = User 01H 00H = Preset 64H 00H - 6DH 00H = Banque [1] à [10]	

Jusqu'à ce que vous envoyiez le Program Change, le processus Bank Select est réservé.

Expression (CC#11)

Statut	2ème Byte	3ème Byte
BnH	0BH	vvH
n=Numéro de Canal MIDI:	0H - FH (Cn. 1 - 16)	
vv=Expression:	00H - 7FH (0 - 127)	

Choc de Ressort (CC#48)

Statut	2ème Byte	3ème Byte
BnH	30H	vvH
n=Numéro de Canal MIDI:	0H - FH (Cn. 1 - 16)	
vv=Vélocité:	00H - 7FH (0 - 127)	

Glissando (CC#49)

Statut	2ème Byte	3ème Byte
BnH	31H	vvH
n=Numéro de Canal MIDI:	0H - FH (Cn. 1 - 16)	
vv=Valeur de Contrôle:	00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63=Off, 64 - 127=On	

Atténuation - Pédale Forte (CC#64)

Statut	2ème Byte	3ème Byte
BnH	40H	vvH
n=Numéro de Canal MIDI:	0H - FH (Cn. 1 - 16)	
vv=Valeur de Contrôle:	00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63=Off, 64 - 127=On	

ProChord Actif (CC#84)

Statut	2ème Byte	3ème Byte
BnH	54H	vvH
n=Numéro de Canal MIDI:	0H - FH (Cn. 1 - 16)	
vv=Valeur de Contrôle:	00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63=Off, 64 - 127=On	

Active les parties "Harmonie" de la section Orgue pendant que ce paramètre est sur "On".

Priorité de Tirette (CC#85, 86)

Statut	2ème Byte	3ème Byte
BnH	5kH	vvH
k=Groupe de Tirette:	5 = Supérieur, 6=Inférieur	
n=Numéro de Canal MIDI:	0H - FH (Cn. 1 - 16)	
vv=Valeur de Contrôle:	00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63=Off, 64 - 127=On	

Leslie Rapide (CC#92)

Statut	2ème Byte	3ème Byte
BnH	5CH	vvH
n=Numéro de Canal MIDI:	0H - FH (Cn. 1 - 16)	
vv=Valeur de Contrôle:	00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63=Off, 64 - 127=On	

Ce control change est seulement en réception.

NRPN MSB/LSB (CC#98, 99)

Statut	2ème Byte	3ème Byte
BnH	63H	mmH
BnH	62H	llH
n=Numéro de Canal MIDI:	0H - FH (Cn. 1 - 16)	
mm=byte supérieur du numéro de paramètre spécifié par NRPN		
ll=byte inférieur du numéro de paramètre spécifié par NRPN		

Entrée DATA (CC#6, 38)

Statut	2ème Byte	3ème Byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH
n=Numéro de Canal MIDI:	0H - FH (Cn. 1 - 16)	
mm,ll=la valeur du paramètre spécifié par NRPN		

Program Change

Statut	2nd Byte
CnH	ppH
n=Numéro de Canal MIDI:	0H - FH (Cn. 1 - 16)
pp=Numéro de Programme:	00H - 63H = Patch #0 à 99 64H - 6DH = Numéro Fav. [1] à [10] 7FH = [Manuel]

Exemple d'opération

ex: sélectionner Patch P016

Bx 00 01 Bx 20 00 Cx 0F (x=Canal Supérieur)

ex: sélectionner Banque Favorite [2], Numéro[6]

Bx 00 65 Bx 20 00 Cx 69 (x=Canal Supérieur)

ex: sélectionner Manuel

Cx 7F (x=Canal Supérieur)

Message de Mode de Canal

Tous Sons Off (CC#120)

Statut	2ème Byte	3ème Byte
BnH	78H	00H
n=Numéro de Canal MIDI:	0H - FH (Cn. 1 - 16)	

Lorsque ce message est reçu, toutes notes sonnant couramment sur le canal correspondant seront éteintes immédiatement.

Réinitialiser Tous Contrôleurs (CC#121)

Statut	2ème Byte	3ème Byte
BnH	79H	00H
n=Numéro de Canal MIDI:	0H - FH (Cn. 1 - 16)	

Lorsque ce message est reçu, les contrôleurs suivant verront leurs valeurs réinitialisées à zéro.

Expression:	127
Glissando:	0
Atténuation:	0

NRPN: non réglé; les données précédemment réglées ne changeront pas

Toutes Notes Off (CC#123)

Status	2ème Byte	3ème Byte
BnH	7BH	00H
n=Numéro de Canal MIDI:	0H - FH (Cn. 1 - 16)	

Lorsque Toutes Notes Off est reçu, toutes notes sur le canal correspondant seront éteintes. Cependant si Hold 1 ou Sustain est ON, le son sera continué jusqu'à ce que ceux-ci soient mis en off.

Données de Tirette Liste 1

Numéro de Contrôle

Upper: 50H(80)

Lower: 51H(81)

Pedal: 52H(82)

Niveau	Upper / Lower									Pedal	
	16'	5 1/3'	8'	4'	2 2/3'	2'	1 3/5'	1 1/3'	1'	16'	8'
0	00H(0)	09H(9)	12H(18)	1BH(27)	24H(36)	2DH(45)	36H(54)	3FH(63)	48H(72)	00H(0)	09H(9)
1	01H(1)	0AH(10)	13H(19)	1CH(28)	25H(37)	2EH(46)	37H(55)	40H(64)	49H(73)	01H(1)	0AH(10)
2	02H(2)	0BH(11)	14H(20)	1DH(29)	26H(38)	2FH(47)	38H(56)	41H(65)	4AH(74)	02H(2)	0BH(11)
3	03H(3)	0CH(12)	15H(21)	1EH(30)	27H(39)	30H(48)	39H(57)	42H(66)	4BH(75)	03H(3)	0CH(12)
4	04H(4)	0DH(13)	16H(22)	1FH(31)	28H(40)	31H(49)	3AH(58)	43H(67)	4CH(76)	04H(4)	0DH(13)
5	05H(5)	0EH(14)	17H(23)	20H(32)	29H(41)	32H(50)	3BH(59)	44H(68)	4DH(77)	05H(5)	0EH(14)
6	06H(6)	0FH(15)	18H(24)	21H(33)	2AH(42)	33H(51)	3CH(60)	45H(69)	4EH(78)	06H(6)	0FH(15)
7	07H(7)	10H(16)	19H(25)	22H(34)	2BH(43)	34H(52)	3DH(61)	46H(70)	4FH(79)	07H(7)	10H(16)
8	08H(8)	11H(17)	1AH(26)	23H(35)	2CH(44)	35H(53)	3EH(62)	47H(71)	50H(80)	08H(8)	11H(17)

ex: Régler Lower 8' au niveau 7 via MIDI... Bx 51 19 (x=Canal Inférieur)

Données de Tirette Liste 2

Partie	Numéro de Contrôle								
	16'	5 1/3'	8'	4'	2 2/3'	2'	1 3/5'	1 1/3'	1'
Upper	0CH(12)	0DH(13)	0EH(14)	0FH(15)	10H(16)	11H(17)	12H(18)	13H(19)	14H(20)
Lower	15H(21)	16H(22)	17H(23)	18H(24)	19H(25)	1AH(26)	1BH(27)	1CH(28)	1DH(29)
Pedal	21H(33)	-	23H(35)	-	-	-	-	-	-

Valeur	Niveau								
	0	1	2	3	4	5	6	7	8
00 - 0FH (0 - 15)	10 - 1FH (16 - 31)	20 - 2FH (32 - 47)	30 - 3FH (48 - 63)	40 - 4FH (64 - 79)	50 - 5FH (80 - 95)	60 - 6FH (96 - 111)	70 - 7EH (112-126)	7FH (127)	

ex: Régler Lower 8' au niveau 7 via MIDI... Bx 17 70 (x=Canal Supérieur)

Message Système Exclusif

◆ Image Mémoire

1. Chaque Paquet

F0	Système Exclusif
55	ID SUZUKI
dd	ID d'Appareil (se référer P. 112)
10	ID de Modèle MSB
23	ID de Modèle LSB
11	Commande: Paquet Data
[TYPE]	Type de Data 02H = Image Mémoire Tous Data 07H = Image Mémoire Combi. Temp. 09H = Image Mémoire Globale 0AH = Image Mémoire Système
[PNH]	Numéro de Paquet MSB
[PNL]	Numéro de Paquet LSB
[DATA]	Data 128 Bytes 256 Bytes normalisé ASCII ex: 7EH = 37H, 45H
[CHD]	Chiffre de Vérification 7 bits inférieurs de XOR [DATA]
F7	Fin d'Exclusive

2. Admettre

F0	Système Exclusif
55	ID SUZUKI
dd	ID d'Appareil
10	ID de Modèle MSB
23	ID de Modèle LSB
14	Commande: Admettre
[TYPE]	Type de Data
[AK]	Résultat 00H = OK 05H = Erreur de Chiffre de Vérification 06H = Réception Protégée
[PNH]	Numéro de Paquet MSB
[PNL]	Numéro de Paquet LSB
F7	Fin d'Exclusive

3. # de Paquet

Image Mémoire Tous Data:	505
Image Mémoire Combi. Temp:	27
Image Mémoire Globale:	10
Image Mémoire Système:	1

◆ Requête d'Image Mémoire (Rx. uniquement)

F0	Système Exclusif
55	ID SUZUKI
dd	ID d'Appareil
10	ID de Modèle MSB
23	ID de Modèle LSB
12	Commande: Requête d'Image Mémoire
[TYPE]	Type de Data 02H = Image Mémoire Tous Data 07H = Image Mémoire Combi. Temp. 09H = Image Mémoire Globale 0AH = Image Mémoire Système
F7	Fin d'Exclusive

Message Exclusif de Réglage de Mode

Réinitialisation de tous les paramètres (Rx. uniquement)

F0	Système Exclusif
55	ID SUZUKI
dd	ID d'Appareil
42	ID de Mode pour DT1
12	Commande: DT1
40	Adresse MSB
00	Adresse
7F	Adresse LSB
7F	Réinitialiser
42	Chiffre de Vérification
F7	Fin d'Exclusive

Switch NRPN

F0	Exclusif Suzuki
55	ID SUZUKI ID
dd	ID d'Appareil
10	ID de Modèle MSB
23	ID de Modèle LSB
02	Commande: NRPN Sw.
[DATA]	00H = Off, 7FH = On
F7	Fin d'Exclusive

Lorsque cet appareil reçoit ce message, il commute les NRPN Tx & Rx dans le canal de Contrôle.

Set de Data (Rx. uniquement)

F0	Système Exclusif
55	SUZUKI ID
dd	ID d'Appareil
10	ID de Modèle MSB
23	ID de Modèle LSB
13	Commande: Data Set
aa	Adresse MSB
bb	Adresse
cc	Adresse LSB
[DATA]	Data (bytes Flexible)
F7	Fin d'Exclusive

Requête d'Identité (Rx. uniquement)

F0	Système Exclusif
7E	Non temps-réel universel
dd	ID d'Appareil
06	Sous-ID #1
01	Sous-ID #2
F7	Fin d'Exclusive

Réplique d'Identité (Tx. uniquement)

F0	Système Exclusif
7E	Non temps-réel universel
dd	ID d'Appareil
06	Sous-ID #1
02	Sous-ID #2
55	ID SUZUKI
00 10	code de Famille d'Appareil
00 23	code de Famille d'Appareil
00 00	
00 00	
F7	Fin d'Exclusive

Quand une Requête d'Identité est reçue, une Réplique d'Identité sera transmise.

Paramètres Globaux

Catégorie	Paramètre	NRPN		Adresse SysEx			Longueur de SysEx	Data	Défaut	Description
		LSB (62)	MSB (63)	MSB à LSB						
Accord	Transposition	01	00	00	01	00	01	3A - 40 - 46 (-6 - 0 - +6)	40	0
	Accord Maître	01	02	00	01	02	02	032E - 0338 - 0342 (430 - 440 - 450)	0338	440
Expression	Source	02	00	00	02	00	01	00 - 04 00: Pédalier (normal) 01: Pédalier (à l'envers) 02: MIDI 03: Les deux (normal) 04: Les deux (à l'envers)	00	Pédalier (normal)
	Niveau Min.	02	08	00	02	08	01	00 - 09 (Off, -40dB - 0dB)	06	-35dB
	Limite Min. LF	02	09	00	02	09	01	00 - 08	05	-20dB
	Limite Min. HF	02	0A	00	02	0A	01	(Off, -40dB - -5dB)	03	-30dB
Interrupteur au Pied	Appareil FS	03	00	00	03	00	01	00 - 01 (Foot Sw., Leslie Sw.)	00	Foot Sw.
	Mode de Tip de FS	03	01	00	03	01	01	00 - 27 00: Off 01: Leslie Rapide (alterné) 02: Leslie Rapide (momentané-ment) 03: Leslie Rapide (trois états) 04: Glissando 05: Avance Patch 06: Recule Patch 07: Avance Favori 08: Recule favori 09: Fracas de Ressort 0A: Temps de Delay 0B: Musique Start 0C: Basse Manuelle 0D - 25: Basse 1C - 3C 26: Prochord Fermé 27: Prochord Ouvert	01	Leslie Rapide (alterné)
	Mode de Ring de FS	03	02	00	03	02	01	idem Mode de Tip de FS	01	Leslie Rapide (alterné)
	Pédale Forte Org. Upper	03	03	00	03	03	01	00, 01 (Off/On)	01	On
	Pédale Forte Org. Lower	03	04	00	03	04	01	00, 01 (Off/On)	01	On
	Pédale Forte Org. Pédale	03	05	00	03	05	01	00, 01 (Off/On)	01	On
	Pédale Forte Voix Extra 1	03	06	00	03	06	01	00, 01 (Off/On)	01	On
	Pédale Forte Voix Extra 2	03	10	00	03	10	01	00, 01 (Off/On)	01	On
Commutateur Panneau	Mode Descente d'Octave	03	07	00	03	07	01	00 - 09 00: Origine 01: Leslie Stop 02: Leslie Rapide 03: Vibrato Upper 04: Vibrato Lower 05: Glissando 06: Fracas de Ressort 07: Temps de Delay 08: Prio. Tirettes Upper 09: Prio. Tirettes Lower	00	Origine
	Mode Montée d'Octave	03	08	00	03	08	01	idem ci-dessus	00	Origine
	Mode d'Octave Lower	03	09	00	03	09	01	idem ci-dessus	00	Origine
	Chargement de Patch	60	00	00	60	00	01	00, 01 (Off/On)	01	On
Chargement de Patch	Registration Tirette Lower	60	01	00	60	01	01	00, 01 (Off/On)	01	On
	Registration Tirette Pédalier	60	02	00	60	02	01	00, 01 (Off/On)	01	On
	Paramètres Tirette (DRAWB)	60	03	00	60	03	01	00, 01 (Off/On)	01	On
	Voix Extra (EXV)	60	04	00	60	04	01	00, 01 (Off/On)	01	On
	Zone Interne (INT)	60	05	00	60	05	01	00, 01 (Off/On)	01	On
	Zone Externe (EXT)	60	06	00	60	06	01	00, 01 (Off/On)	01	On
	Effet d'Orgue (DRAWB)	60	07	00	60	07	01	00, 01 (Off/On)	01	On
	Effet Voix Extra (EXV)	60	08	00	60	08	01	00, 01 (Off/On)	01	On
	Réverbe (REV)	60	09	00	60	09	01	00, 01 (Off/On)	01	On
	Animation (ANI)	60	0A	00	60	0A	01	00, 01 (Off/On)	01	On
Favoris	Accès	04	00	00	04	00	01	00 - 03 00: Associer 01: Écraser 02: Verrouillé 1-10 03: Direct	00	Associer
Affichage	Raccourci	--	--	--	--	--	--	0, 1, 2s, Non		1
	Temps de Sortie	--	--	--	--	--	--	4, 8, 16s, Non		Non
	Bulle Contextuelle	--	--	--	--	--	--	Non, 0,5, 1, 2s		1
	Mode Partie Allumée	--	--	--	--	--	--	Additif, Alterné		Additif, Alterné
EQ Maître	Gain de Basses	03	0A	00	03	0A	01	00 - 09 - 12 (-9 - 0 - +9dB)	09	0dB
	Gain de Médiums	03	0B	00	03	0B	01	00 - 09 - 12 (-9 - 0 - +9dB)	09	0dB
	Gain d'Aigus	03	0C	00	03	0C	01	00 - 09 - 12 (-9 - 0 - +9dB)	09	0dB
	Fréquence Basse	03	0D	00	03	0D	01	00 - 0A (20 - 200Hz)	07	100Hz
	Fréquence Médium	03	0E	00	03	0E	01	00 - 0A (250 - 3.1k Hz)	07	1.2kHz
	Fréquence Aiguë	03	0F	00	03	0F	01	00 - 03 (4.0k - 8.0kHz)	03	8.0kHz

Exemple Régler Transposition sur 0 via NRPNBx 62 01 63 00 06 40 (x = Canal Upper)
Régler Transposition sur 0 via Système Exclusif.....F0 55 dd 10 23 13 00 01 00 40 F7 (dd = ID d'Appareil)

Paramètres de Patch

Catégorie	Paramètre	NRPN		Adresse SysEx			Longueur de SysEx	Data	Chargement de Patch
		LSB (62)	MSB (63)	MSB à LSB					
Nom	15 Caractères	--	--	01	00	00	0F	7 bit ASCII	toujours
Zone Interne	Basse Manuelle	07	00	00	07	00	01	00, 01 (Off/On)	INT
	Mode Basse Manuelle	07	01	00	07	01	01	00 - 02 (Lower, Chord, Poly)	
	Gamme Haute Basse Manuelle	07	02	00	07	02	01	24 - 60 (numéro de note MIDI)	
	Great sur Pédalier	07	03	00	07	03	01	00, 01 (Off/On)	
	Gamme Haute G sur P	07	04	00	07	04	01	24 - 3C (numéro de note MIDI)	
	Partage de Clavier	07	05	00	07	05	01	00, 01 (Off/On)	
	Point de Partage de Clavier	07	06	00	07	06	01	24 - 60 (numéro de note MIDI)	
	Octave de Clavier Upper 1	07	07	00	07	07	01	3E - 40 - 42 (-2 - 0 - +2)	
	Octave de Clavier Lower 1	07	08	00	07	08	01	3E - 40 - 42 (-2 - 0 - +2)	
	Longueur de Glissando	07	09	00	07	09	01	00 - 18 (0 - 24 demi-tons)	
	Temps d'Attaque Glissando	07	0A	00	07	0A	01	00 - 31 (0.1 - 5.0 secondes)	
	Temps de relâchement Glissando	07	0B	00	07	0B	01	00 - 31 (0.1 - 5.0 secondes)	
	Ampli Glissando	07	0C	00	07	0C	01	00, 01 (Off/On)	
	Glissando sur Org	07	0D	00	07	0D	01	00, 01 (Off/On)	
	Glissando sur EXV1	07	0E	00	07	0E	01	00, 01 (Off/On)	
	Glissando sur EXV2	07	0F	00	07	0F	01	00, 01 (Off/On)	
	Octave de clavier 2	07	10	00	07	10	01	3E - 40 - 42 (-2 - 0 - +2)	
	Octave de clavier 2	07	11	00	07	11	01	3E - 40 - 42 (-2 - 0 - +2)	
Zone Externe	Canal MIDI	4n	00	00	4n	00	01	00 - 0F (1 - 16)	EXT
	Switch	4n	01	00	4n	01	01	00, 01 (Off/On)	
	Allouer	4n	02	00	4n	02	01	00 - 03 00: Off 01: Upper 02: Lower 03: Pédalier	
	Gamme Basse de Clavier	4n	03	00	4n	03	01	00 - 7F (numéro de note MIDI)	
	Gamme Haute de Clavier	4n	04	00	4n	04	01	00 - 7F (numéro de note MIDI)	
	Sélection Banque MSB	4n	05	00	4n	05	01	00 - 7F	
	Sélection Banque LSB	4n	06	00	4n	06	01	00 - 7F	
	Program Change	4n	07	00	4n	07	01	00 - 7F	
	Changement d'Octave	4n	08	00	4n	08	01	3E - 40 - 42 (-2 - 0 - +2)	
	Volume	4n	09	00	4n	09	01	00 - 7F	
	Panoramique	4n	0A	00	4n	0A	01	00 - 40 - 7F (L64 - C - R63)	
	Vélocité	4n	0B	00	4n	0B	01	00 - 04 (Off, Normal - Facile)	
	Expression Minimum	4n	0C	00	4n	0C	01	00 - 3F (0 - 63)	
	Expression Maximum	4n	0D	00	4n	0D	01	40 - 7F (64 - 127)	
	Expression CC#	4n	0E	00	4n	0E	01	00, 01 (7, 11)	
Tx. Atténuation On	4n	0F	00	4n	0F	01	00, 01 (Off/On)		
Voix Extra	Switch Upper	5n	00	00	50	00	01	00, 01 (Off/On)	EXV
	Switch Lower	5n	01	00	50	01	01	00, 01 (Off/On)	
	Changement d'Octave	5n	03	00	50	03	01	3E - 40 - 42 (-2 - 0 - +2)	
	Gamme Basse de Clavier	5n	04	00	50	04	01	00 - 7F (numéro de note MIDI)	
	Gamme Haute de Clavier	5n	05	00	50	05	01	00 - 7F (numéro de note MIDI)	
	Groupe d'Inst.	5n	06	00	50	06	01	00 - 06 (1 - 7)	
	Numéro d'Inst.	5n	07	00	50	07	01	00 - 7F (1 - 128)	
	Volume	50	08	00	50	08	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Balance	51	08	00	50	08	01	00 - 40 - 7F (64:0 - ÉGAL - 0:63)	
	Vélocité	5n	09	00	50	09	01	00 - 04 (Off, Normal - Facile)	
Expression	50	0A	00	50	0A	01	00, 01 (Off/On)		

Exemple "n" signifie numéro de Zone. 1=0, 2=1, 3=2
 Allumer la Voix Extra sur On via NRPNBx 62 50 63 00 06 01 (x = Canal Upper)
 Allumer la Voix Extra sur On via Système Exclusif F0 55 dd 10 23 13 00 50 00 01 F7 (dd = ID d'Appareil)

Catégorie	Paramètre	NRPN		Adresse SysEx			Longueur de SysEx	Data	Chargement de Patch
		LSB (62)	MSB (63)	MSB à LSB					
Percussion	Percussion On	08	00	00	08	00	01	00, 01 (Off/On)	DRAWB
	Tierce On	08	01	00	08	01	01	00, 01 (Off/On)	
	Déclin Rapide	08	02	00	08	02	01	00, 01 (Off/On)	
	Volume Soft	08	03	00	08	03	01	00, 01 (Off/On)	
	Niveau de Volume Soft	08	04	00	08	04	01	00 - 0F (1 - 16)	
	Niveau de Volume Normal	08	05	00	08	05	01	00 - 0F (1 - 16)	
	Déclin Rapide	08	06	00	08	06	01	00 - 09 (1 - 9, Cont)	
	Déclin Lent	08	07	00	08	07	01	00 - 09 (1 - 9, Cont)	
	Toucher	08	08	00	08	08	01	00, 01 (Off/On)	
	Vélocité	08	09	00	08	09	01	00, 01 (Off/On)	
	Suivi de Clavier	08	0A	00	08	0A	01	00, 01 (Off/On)	
	Annulation Tirette 1'	08	0B	00	08	0B	01	00, 01 (Off/On)	
Niveau de Tirette	08	0C	00	08	0C	01	00, 01 (0, -3dB)		
Section Orgue-Lower & Upper	Type d'Orgue	20	00	00	20	00	01	00 - 05 00: B-Type 1 01: B-Type 2 02: Mellow 03: Vx 04: Farf 05: Pipe	DRAWB
	Attaque de Clic de Touche	20	01	00	20	01	01	00 - 0F (0 - 15)	
	Relâchement de Clic de Touche	20	02	00	20	02	01	00 - 0F (0 - 15)	
	Repli Harmonique Bas	20	03	00	20	03	01	00 - 0C (C1 - C2)	
	Repli Harmonique Haut	20	04	00	20	04	01	2B - 30 (G4 - C5)	
	LPF de Clic de Touche	20	05	00	20	05	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Roue Ph. Perso. B-Type 1	20	06	00	20	06	01	00 - 04 (1 - 5)	
	Roue Ph. Perso. B-Type 2	20	07	00	20	07	01	00 - 04 (1 - 5)	
	Roue Ph. Perso. Mellow	20	08	00	20	08	01	00 - 04 (1 - 5)	
	Changement d'Octave Upper	20	09	00	20	09	01	3E - 40 - 42 (-2 - 0 - +2)	
	Gamme Basse Clavier Upper	20	0A	00	20	0A	01	00 - 7F (numéro de note MIDI)	
	Gamme Haute Clavier Upper	20	0B	00	20	0B	01	00 - 7F (numéro de note MIDI)	
	Changement d'Octave Lower	20	0C	00	20	0C	01	3E - 40 - 42 (-2 - 0 - +2)	
	Gamme Basse Clavier Lower	20	0D	00	20	0D	01	24 - 60 (numéro de note MIDI)	
	Gamme Haute Clavier Lower	20	0E	00	20	0E	01	24 - 60 (numéro de note MIDI)	
	Switch Upper	20	0F	00	20	0E	01	00, 01 (Off/On)	
	Switch Lower	20	10	00	20	10	01	00, 01 (Off/On)	
	Volume	20	11	00	20	11	01	00 - 7F (0 - 127)	
Registration Upper	16'	--	--	01	01	00	01	00 - 08 (0 - 8)	UPPER
	5 1/3'	--	--	01	01	01	01	00 - 08 (0 - 8)	
	8'	--	--	01	01	02	01	00 - 08 (0 - 8)	
	4'	--	--	01	01	03	01	00 - 08 (0 - 8)	
	2 2/3'	--	--	01	01	04	01	00 - 08 (0 - 8)	
	2'	--	--	01	01	05	01	00 - 08 (0 - 8)	
	1 3/5'	--	--	01	01	06	01	00 - 08 (0 - 8)	
	1 1/3'	--	--	01	01	07	01	00 - 08 (0 - 8)	
	1'	--	--	01	01	08	01	00 - 08 (0 - 8)	
Registration Lower	16	--	--	01	02	00	01	00 - 08 (0 - 8)	LOWER
	5 1/3'	--	--	01	02	01	01	00 - 08 (0 - 8)	
	8'	--	--	01	02	02	01	00 - 08 (0 - 8)	
	4'	--	--	01	02	03	01	00 - 08 (0 - 8)	
	2 2/3'	--	--	01	02	04	01	00 - 08 (0 - 8)	
	2'	--	--	01	02	05	01	00 - 08 (0 - 8)	
	1 3/5'	--	--	01	02	06	01	00 - 08 (0 - 8)	
	1 1/3'	--	--	01	02	07	01	00 - 08 (0 - 8)	
	1'	--	--	01	02	08	01	00 - 08 (0 - 8)	

Catégorie	Paramètre	NRPN		Adresse SysEx			Longueur de SysEx	Data	Chargement de Preset
		LSB (62)	MSB (63)	MSB à LSB					
Pédalier	Jeu de Roue Phonique	22	00	00	22	00	01	00 - 06 00: Normal 01: Sourdine 02: Synthé 1 03: Synthé 2 04: Au Doigt 05: Au Médiateur 06: Slap	DRAWB
	Attaque	22	01	00	22	01	01	00 - 04 00: Attaque Lente 01: Pas de Clic 02: Clic Soft 03: Clic Normal 04: Clic Max	
	Soutien On	22	03	00	22	03	01	00, 01 (Off/On)	
	Longueur de Soutien	22	04	00	22	04	01	00 - 04 (1 - 5)	
	Longueur de Déclin	22	05	00	22	05	01	00 - 05 (1 - 5, Cont)	
	Vélocité	22	06	00	22	06	01	00 - 04 (Off, Normal - Facile)	
	Mode de Touche	22	07	00	22	07	01	00 - 02 (Plus Basse Note, Poly, Dernière note jouée)	
	Changement d'Octave	22	08	00	22	08	01	3E - 40 - 42 (-2 - 0 - +2)	
	Gamme Basse de Clavier	22	09	00	22	09	01	24 - 60 (Numéro de note MIDI)	
Gamme Haute de Clavier	22	0A	00	22	0A	01	24 - 60 (Numéro de note MIDI)		
Registration Pédalier	16'	--	--	01	03	00	01	00 - 08 (0 - 8)	PEDAL
	8'	--	--	01	03	01	01	00 - 08 (0 - 8)	
Effet d'Orgue	Leslie Bypass	09	00	00	09	00	01	00, 01 (Actif / Bypass)	ANI
	Leslie Rapide	09	01	00	09	01	01	00, 01 (Lent / Rapide)	
	Leslie Stop	09	07	00	09	07	01	00, 01 (Rotation / Stop)	
	Numéro de Cabine Leslie	09	08	00	09	08	01	00 - 07 (1 - 8)	
	Vibrato Sur Swell	09	02	00	09	02	01	00, 01 (Off/On)	
	Vibrato Sur Great	09	03	00	09	03	01	00, 01 (Off/On)	
	Mode de Vibrato	09	04	00	09	04	01	00 - 05 (V1 - C3)	
	Taux de Vibrato	09	05	00	09	05	01	00 - 04 (6.1 - 7.25Hz)	
	Profondeur Vibrato V1	09	0D	00	09	0D	01	00 - 0F (1 - 16)	
	Profondeur Vibrato V2	09	0E	00	09	0E	01	00 - 0F (1 - 16)	
	Profondeur Vibrato V3	09	0F	00	09	0F	01	00 - 0F (1 - 16)	
	Profondeur Vibrato C1	09	10	00	09	10	01	00 - 0F (1 - 16)	
	Profondeur Vibrato C2	09	11	00	09	11	01	00 - 0F (1 - 16)	
	Profondeur Vibrato C3	09	12	00	09	12	01	00 - 0F (1 - 16)	
	Trémolo de Vibrato	09	13	00	09	13	01	00 - 0F (0 - 15)	
	Emphase Vibrato Cho.	09	14	00	09	14	01	00 - 09 (0 - 9)	
	Vibrato Sur Pédalier	09	15	00	09	15	01	00, 01 (Off/On)	
Mixage Vibrato Cho.	09	16	00	09	16	01	00 - 40 - 7F (D64 - ÉGAL - 63V)		

Catégorie	Paramètre	NRPN		Adresse SysEx			Longueur de SysEx	Data	Chargement de Preset
		LSB (62)	MSB (63)	MSB à LSB					
Effets	Overdrive On	3p	00	00	3p	00	01	00, 01 (Off/On)	EFFET p=0: DRAWB p=1: EXV
	Type d'Overdrive	3p	01	00	3p	01	01	00 - 03 00: À Lampe 01: Pédale d'Effet à Transistor 02: Clip 03: Ampli Piano E.	
	Niveau de Drive Overdrive	3p	02	00	3p	02	01	00 - 7F	
	Exp. Contrôlée d'Overdrive.	3p	03	00	3p	03	01	00-03 00: EX-OD 01: OD-EX 02: OD Uniquement 03: Entrée	
	Multi Effet On	3p	04	00	3p	04	01	00, 01 (Off/On)	
	Type de Multi Effet	3p	05	00	3p	05	01	00-07 00: Trémolo 01: Auto Pan 02: Wah-Wah 03: Ring Mod. 04: Phaser 05: Flanger 06: Chorus 07: Delay	
	Paramètre Multi Effet 0	3p	06	00	3p	06	01	00-03	
	Paramètre Multi Effet 1	3p	07	00	3p	07	01	00-03	
	Paramètre Multi Effet 2	3p	08	00	3p	08	01	00-7F	
	Paramètre Multi Effet 3	3p	09	00	3p	09	01	00-7F	
	Paramètre Multi Effet 4	3p	0A	00	3p	0A	01	00-7F	
	Paramètre Multi Effet 5	3p	0B	00	3p	0B	01	00-7F	
	Paramètre Multi Effet 6	3p	0C	00	3p	0C	01	00-7F	
	Paramètre Multi Effet 7	3p	0D	00	3p	0D	01	00-7F	
	Gain EQ Basses	3p	0E	00	3p	0E	01	00 - 09 - 12 (-9 - 0 - +9)	
	Fréquence EQ Basses	3p	0F	00	3p	0F	01	00 - 0A (20 - 200Hz)	
	Gain EQ Médioms	3p	10	00	3p	10	01	00 - 09 - 12 (-9 - 0 - +9)	
	Fréquence EQ Médioms	3p	11	00	3p	11	01	00 - 0A (250 - 3.1kHz)	
	Gain EQ Aigus	3p	12	00	3p	12	01	00 - 09 - 12 (-9 - 0 - +9)	
	Fréquence EQ Aigus	3p	13	00	3p	13	01	00 - 03 (4.0 - 8.0 kHz)	
	EQ Tone Control	30	14	00	3p	14	01	00 - 09 - 12 (-9 - 0 - +9)	
	Niveau de Sortie OD	3p	15	00	3p	15	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Réverbé On	0A	00	00	0A	00	01	00, 01 (Off/On)	REV
	Type de Réverbe	0A	01	00	0A	01	01	00 - 0A 00: Room 1 01: Room 2 02: Live House 03: Hall 1 04: Hall 2 05: Church 06: Plate 07: Spring 08: Delay 09: Panning Delay 0A: Reverb + Delay	
	Niveau de Réverbe	0A	02	00	0A	02	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Temps de Réverbe	0A	03	00	0A	03	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Retour de Retard Réverbe	0A	04	00	0A	04	01	00 - 1F (0 - 96%)	
	Temps de Retard Réverbe	0A	05	00	0A	05	01	00 - 44 (4.7 - 2000ms)	

Exemple: "p" signifie numéro de Section. Orgue=0, Voix Extra=1
Régler le Multi-Effet EXV sur Phaser via NRPN. Bx 63 05 62 31 06 04 26 00 (x = canal Upper)
Régler le Multi-Effet EXV sur Phaser via SysEx... F0 55 dd 10 23 13 00 31 05 04 F7 (dd = ID d'Appareil)

Paramètres de Leslie

Categorie	Paramètre	NRPN (SK)		NRPN (21)		Adresse SysEx			Longueur de SysEx	Data
		LSB (62)	MSB (63)	LSB (62)	MSB (63)	MSB à LSB				
Cabine	Nom	--	--	--	--	03	00	00	0A	(10 Caractères)
	Vitesse Lente Trompe	06	00	7F	00	00	06	00	01	
	Vitesse lente Basse	06	01	7F	01	00	06	01	01	
	Vitesse Rapide Trompe	06	02	7F	02	00	06	02	01	
	Vitesse Rapide Basse	06	03	7F	03	00	06	03	01	
	Temps de montée Trompe	06	04	7F	04	00	06	04	01	
	Temps de montée Basse	06	05	7F	05	00	06	05	01	
	Temps de Chute trompe	06	06	7F	06	00	06	06	01	
	Temps de Chute Basse	06	07	7F	07	00	06	07	01	
	Temps de Freinage Trompe	06	08	7F	08	00	06	08	01	
	Temps de Freinage Basse	06	09	7F	09	00	06	09	01	
	Niveau de Trompe	06	0A	--	--	00	06	0A	01	
	Niveau de Basse	06	0B	--	--	00	06	0B	01	
	Angle de Mic.	06	0C	7F	0A	00	06	0C	01	
	Distance de Mic	06	0D	7F	0B	00	06	0D	01	
	Caractère de Trompe	06	0E	7F	0D	00	06	0E	01	
	Amplificateur	06	0F	--	--	00	06	0F	01	
Haut-parleur	06	10	--	--	00	06	10	01		

NRPN SK/21 est commuté automatiquement par la cabine Leslie quand déconnectée/connectée.

Paramètres Système

Catégorie	Paramètre	Plage de Data	Valeur par Défaut
MIDI	MIDI IN	Lower, Pedal, Low+Ped, Séquence, Upper, Upp+Ped	Pedal
	Local Control	Off/On	On
	TRx. NRPN	Off/On	On
	Tx. Param. Leslie.	SK/21	SK
	Rx. Image Mémoire	Off/On	On
	TRx. Prog. Change	Off/On	On
	TRx. Regi. Tirette.	Off/On	On
	Tx. Zone Ext.	Off/On	Off
	TRx. Canal Upper	1 - 16, Off	1
	TRx. Canal Lower	1 - 16, Off	2
TRx. Canal Pedal	1 - 16, Off	3	
ID d'Appareil	1 - 32	1	
Lecteur de Musique	Chainage	Tout, Une, Aléatoire	All
Clavier	Compensation de Vitesse	-32 - +32	0
	Point Sonnant	Profond / Auto	Profond
Transposition	Act Orgue	Chaque / Suivant	Suivant
	Act Voix Extra	Chaque / Suivant	Suivant
Section	Mode Partie On	Additif / Alterné	Additif
Audio	Sortie	Stéréo / Mono	Stéréo
Alim. Électr.	Auto-Extinction	Désactivé / 30min	30min
Leslie Ext.	Canal(x)	1, 3	3

Paramètres de Roue Phonique

Catégorie	Paramètre	Plage de Data
Roue Phonique	Nom	(10 caractères)
	Niveau	-20 - +2 [dB]
	Fréquence de Coupure HPF	0 - 127
	Fréquence de Coupure LPF	0 - 127
	Résonance LPF	-100 - +100

Paramètres de Tuyau

Catégorie	Paramètre	Plage de Data
Tuyau	Volume	0 - 127
	Désaccordage	-50 - +50
	Chiffons	Off, Doux, Moy., Fort
	Fréq. de Coupure.	-64 - +0
	Panoramique - Direction	L64 - C - R63
	Panoramique - Image	Fixe, L-R, R-L, Pyramide, Pyramide Inversée

LISTE DES ROUES PHONIQUES PERSONNALISÉES

◆ BType1, BType2

Real B-3 Réel

B-3/C-3 en bon état. Contient un bruit modéré de bourdonnement de moteur et de fuite harmonique.

80's Clean

B-3/C-3 des années 1980 "sonnant propre". Le bruit de bourdonnement de moteur ou de fuite harmonique est supprimé, la "vibration" causée par le pleurage de scintillement du moteur subsiste.

Noisy

Recrée la sortie audio entière du B-3/C-3, incluant le bruit de bourdonnement du moteur et de fuite harmonique.

Noisy 60

Bruit de fuite harmonique très proéminent.

◆ Mellow

Full Flats

Forme d'onde sinusoïdale pure, et toutes les Roues Phoniques oscillent au même volume.

Husky

Léger renforcement de gamme médium et volume réduit.

Flute Lead

Similaire à "Husky", mais avec des basses et des aigus réduits.

Cheap Tr.s

Gamme basse réduite - sonne similairement à une radio AM.

Clavier de Scène
Modèle: SKX

Charte d'Implémentation MIDI

Date: 2-Juin-2017
Version: 1.0

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal élémentaire	Défaut Changé	*1 1 - 16	*1 1 - 16	*1: Upper = 1, Lower = 2, Pedal = 3
Mode	Défaut Messages Altéré	3 X *****	3 X X	
Numéro de Note	: Voix Vraie	12 - 120 *2 *****	36 - 96 *3 36 - 96	*2: avec changement d'octave *3: Section Orgue
Vélocité	Note ON Note OFF	O X	O X	
After Touch	De Clavier De Canal	X X	X X	
Pitch Bend		X	X	
Control Change	0, 32	O	O	Sélection Banque MSB, LSB
	1	X	X	Modulation
	6, 38	O	O	Entrée de Data MSB, LSB
	7	O	X	Volume
	10	O	X	Panoramique
	11	O	O	Expression
	12 - 20, 80	O	O	Reg. Tirette Upper
	21 - 29, 81	O	O	Reg. Tirette Lower
	33, 35, 82	O	O	Reg. Tirette Pedal
	48	O	O	Fracas de Ressort
	49	O	O	Glissando
	64	O	O	Pédale Forte
	84	O	O	ProChord Actif
	85, 86	O	O	Priorité de Tirette
92	X	O	Leslie Rapide	
98, 99	O	O	NRPN MSB, LSB	
Program Change	: Vrai #	O 0 - 127	O 0 - 99, 127	
Systeme Exclusif		O	O	
Systeme Commun	: Position de Chanson	X	X	
	: Sélection de Chanson	X	X	
	: Accord	X	X	
Systeme Temps réel	: Horloge	X	X	
	: Commandes	X	X	
Messages Aux	: Tous Sons Off	X	O	(120)
	: Reinit Tous Contrôleurs	O	O	(121)
	: Local On/Off	X	X	
	: Toutes Notes Off	O	O	
	: Senseur actif	O	O	
	: Réinitialiser	X	X	

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO

O: Oui
X: Non

CANAUX MIDI ET MESSAGES

	Zone Externe (Tx. uniquement)	Partie Upper	Partie Lower	Partie Pédalier
Note	O	O	O	O
Molette Pitch Bend	X	X	X	X
Modulation	X	X	X	X
Volume, Panoramique (7, 10)	O	X	X	X
Expression (11)	O	O *1	X	X
Soutien 1 (64)	O	O	O	O
Reg. Tirette	X	CC#80, 12 - 20 (Upper) 21 - 29 (Lower) 33, 35 (Pedal)	CC#81	CC#82
Fracas de Ressort (48)	X	O	X	X
Glissando (49)	X	O	X	X
ProChord Actif (84)	X	O	X	X
Priorité de Tirette (85, 86)	X	O	X	X
Leslie Rapide (92)	X	O *2	X	X
NRPN (100, 101)	X	X	X	X
NRPN (98, 99)	X	O	X	X
Toutes Notes Off (123)	O	O	O	O
Tous Sons Off (120)	X	O *2	O *2	O *2
Réinit Tout Ctrl. (121)	O	O	O	O
After Touch	X	X	X	X
Sélection de banque (0, 32)	Change la voix pour chaque zone.	Patch	X	X
Program Change			X	X

*1: Affecte toutes les parties (audio contrôlé)

*2: Affecte Rx. uniquement.

Générateur de Son

Section Orgue

2 - VASE III comme Roues-Phoniques Numériques, Orgue à Transistor et Orgue à Tuyaux

polyphonie 61 (pour Manuel, excepté Orgue à Tuyaux)

polyphonie 8 (pour Pédalier, excepté Orgue à Tuyaux)

polyphonie 63 (maximum, sur Orgue à Tuyaux)

Section Voix Extra

VASE III, polyphonie 63 (maximum)

Claviers

2 x DO1 (C1) à DO6 (C6) 61-touches

Section Orgue

Tirettes

Supérieur: 9 Tons

Inférieur: 9 Tons

Pédalier: 2 Tons

Types d'Orgue

Manuels: 6 choix (B-Type1, B-Type2, Mellow, Vx, Farf, Pipe)

Pédalier: 7 choix (Normal, Muted, Synth1, Synth2, Finger, Pick, Slap)

Percussion Sensible au Toucher

Boutons: On, Volume Soft, Fast Decay, Third Harmonic

Section Voix Extra

Sections

2 Sections pour Manuels

Instruments

6 Groupes (A. Piano, E. Piano, Keyboard, Wind, Other, Library)

Mise à niveau via Librairie

Contrôle

Upper On, Lower On, Group

Effets

Vibrato et Chorus

Scanner Numérique

Boutons: Upper On, Lower On

Overdrive

Numérique, 4 programmes

Contrôle: On, Amount

Multi Effets

8 programmes pour Orgue/Voix Extra individuellement

Contrôle: On, Amount

Égaliseur

pour Orgue: Basses, Médioms (balayage), Aigus, Tonalité

pour Voix Extra: Basses, Médioms (balayage), Aigus,

Leslie Interne

Numérique Avancé, 2 Rotors

Boutons: Bypass, Stop, Fast

Réverbe

Numérique, 11 programmes

Contrôle: On, Depth

Égaliseur maître

Basses, Médioms, Aigus

Configuration Clavier

Boutons

Manual Bass, Lower to Pedal, Octave Up, Octave Down, Lower, Transpose

Patches

Capacité

100 Patches Utilisateur, 100 Patches Preset, Manuel

Favoris

10 Banques, 10 Numéros

Options de Chargement de Patches

Registration de Tirette, Paramètres de Tirette, Voix Extra, Zone interne, Zone externe, Effets d'Orgue, Animation, Effets VxXtra, Réverbe

Contrôleurs

Volumes

Volume Maître, Volume Orgue, Volume Voix Extra, Balance Voix Extra

Switch

Alimentation Électrique On/Off

Lecteur de Musique

File Format

WAV (44.1kHz, 16bit, Stéréo), MP3 (44.1kHz, 128kbps, Stéréo)

Stockage

Clé USB

Affiche

20 - Caractères, 2 - Lignes

MIDI

Modèles Template

4 Modèles

Zones Externe

3 Zones, assignables à tous claviers

Connexions

MIDI

In, Out

Audio

Sortie Ligne L, R, Écouteurs

Leslie

11 - broches, disponible 1 et 3 canaux

Autre

Interrupteur au Pied, Pédale Forte, Pédale d'Exp., DC IN (12V)

Accessoire

Adaptateur AC AD3-1250-2P

Dimensions

944(L), 454(l), 170(H) mm

Poids

16.9kg

Index

A

Accord 100
Accord Maître 100
Affichage 79
Alimentation Électrique 22
Allouer 56
Assigner 78
Atténuation - Pédale Forte 78

B

Balance 75
Banque 24, 74
Basse Manuelle 32, 53
Bruit de Fuite Harmonique 86
Bulle Contextuelle 79

C

Canal de Zone Externe 107
Canal Leslie 17, 84
Canaux de Clavier 107, 113
Chargement de Patch 58, 74
Chiffons 88
Claviers MIDI 18
Clé USB 116
Clic de Touche 72
Compensation de Vitesse 79
Configuration 118, 121, 123
Contrôle 76
Coupleur 53

D

Défaut 101
Désaccordage 88

E

Effets 90
Égaliseur 98
Étendre le Clavier 18
Expression 75, 77
Extinction-Auto Off 22

F

Farf 45
Favoris 24, 74
Fichier de Configuration 116
Fichier de Patch 123
Fonction Panique 111

Fréquence de Coupure 86

G

Glissando 78
Groupe de Voix 30, 75

H

Haut-Parleur Leslie 17

I

Instrument 30, 75
Interrupteur au Pied 26

L

Lecteur de Musique 125
Leslie 29, 51, 82
Librairie de Voix 56

M

MANUEL 27
Message Système Exclusif 142
MIDI 103, 112
Mixage 81
Mode de Fonction 66
Mode de Touche 73
Mode Menu 64
Modèle MIDI Template 112, 139
Mode Play 63
Module de Son MIDI 109
MONO 73, 102
Multi-Effets 29, 31, 52, 57

N

Numéro de Cabine 82

O

Overdrive 29, 50, 90

P

Panoramique 88
Paramètre 67
Paramètres Globaux 143
Paramètres Leslie 82, 148
Partie 32
Registre Inférieur au Pédalier 33
Patch 23, 58, 74
Pédale Forte 26
Pédale d'Expression 26
Pédalier 18
Percussion 28, 48, 80

Point sonnante 79
POLY 73, 110
Preset 23
Priorité de Tirette 79
Pro-Chord 56, 77

R

Raccourci 69
Re-Charger 111
Registration de Tirette 42
Réglages d'Usine 22
Résonance 86
Réverbe 31, 52, 57, 99
Réverbe à Ressort 76
Roues Phoniques Personnalisées 85, 123, 149

S

Sauvegarde 22
Sélection de Tirettes 28, 47
Séquenceur externe 108
STÉRÉO 102
Structure de Dossiers 116
Système 102

T

Temps de Sortie 79
Tip et Ring 76
Tirettes 28, 72
Tirettes harmoniques 40
Transposition 55
Tuyau 38, 46, 88
Type d'Orgue 38, 72

U

User 23

V

Verrouiller l'Affichage 70
Vibrato & Chorus 29, 49, 81
Voix Extra 30, 56, 75, 136
Volume de l'Orgue 47
Vx 38, 44

Z

Zones 110
Zone externe 110
Zone Interne 110

Hammond maintient une politique d'amélioration continue et de mise à niveau de ses instruments et par conséquent se réserve le droit de changer leurs spécifications sans préavis. Bien que tout effort ait été fourni pour assurer l'exactitude des contenus descriptifs de ce Manuel, une exactitude totale ne peut être garantie.

Si le propriétaire devait nécessiter une assistance approfondie, les demandes devraient d'abord être faites auprès de votre Revendeur Hammond Autorisé.

Si vous avez toujours besoin d'assistance supplémentaire, contacter Hammond aux adresses suivantes:

Contact pour les Etats-Unis:

HAMMOND SUZUKI USA, Inc.

743 Annoreno Drive, Addison, Illinois
60101

UNITED STATES

Tel: (630) 543-0277

Fax: (630) 543-0279

site Internet: www.hammondorganco.com

E-mail: info@hammondorganco.com

Enregistrement du Produit

[http://hammondorganco.com/support/
online-product-registration/](http://hammondorganco.com/support/online-product-registration/)



Contact dans les pays Européens:

HAMMOND SUZUKI EUROPE B. V.

IR. D. S. Tuynmanweg 4a 4131 PN Vianen
THE NETHERLANDS

Tel: (+31) 347-370 594

site Internet: www.hammond.eu

E-mail: info@hammond.eu

Enregistrement du Produit

[http://www.hammond.eu/support/online-
product-registration/](http://www.hammond.eu/support/online-product-registration/)



Veillez contacter Suzuki Corporation pour les autres pays.

HAMMOND SUZUKI Ltd.

2-25-11, Ryoke, Naka-ku, Hamamatsu,
Shizuoka Pref. 430-0852

JAPAN

Tel: (+81) 53-460-3781

Fax: (+81) 53-460-3783

E-mail: suzukicorp@suzuki-music.co.jp

Des documentations techniques sont disponibles et peuvent être obtenues en écrivant une demande à l'adresse appropriée listée ci-dessus et en mentionnant dans le courrier ATTENTION: SERVICE DEPARTMENT.

Fabricant:

SUZUKI MUSICAL INSTRUMENT MFG. Co., Ltd.

2-25-12, Ryoke, Naka-ku, Hamamatsu, Shizuoka Pref. 430-0852
JAPAN

