

KAWAI

STAGE PIANO **MP6**
Manuel de l'utilisateur

Nomenclature et fonctions

Utilisation de base

Bouton SW

Boutons EFX/REVERB

Potentiomètres de commande

Boutons MENU

Enregistreur de morceaux
(Mémoire interne)

Enregistreur audio
(Mémoire USB)

Bouton STORE

Bouton SYSTEM

Bouton USB

Référence

Implémentation MIDI

Merci pour votre achat du piano de scène KAWAI.

Ce manuel de l'utilisateur contient des informations importantes sur l'emploi et le fonctionnement du MP6.

Veuillez lire attentivement toutes les sections et conserver ce manuel pour pouvoir le consulter ultérieurement.

Bienvenue au MP6

Merci pour l'achat du MP6 KAWAI. Le piano de scène MP6 offre 256 sonorités internes de la plus haute qualité. Il peut aussi servir de clavier de commande MIDI. Sur scène, à domicile ou dans un studio, vous accéderez rapidement et facilement aux nombreuses fonctions sophistiquées du MP6.

Aperçu des fonctions

TOUCHER DE PIANO ACOUSTIQUE

L'action « Responsive Hammer » du MP6 est caractérisée par un clavier lesté réaliste à surfaces Ivory Touch et mécanisme d'échappement authentique qui doit répondre aux attentes du pianiste le plus exigeant.

4 ZONES ASSIGNABLES

Le clavier du MP6 peut être divisé en quatre zones, chacune étant capable de jouer des sonorités internes, des appareils MIDI externes, ou les deux types simultanément. Les zones peuvent être jouées individuellement, ou divisées librement, superposées et commutées en vitesse pour créer des performances personnalisées étonnantes.

256 SONORITÉS INTERNES, 256 PROGRAMMES (SETUPS)

Outre les sonorités de piano acoustique et électrique, le MP6 offre également d'autres sonorités, telles que orgues, cuivres, pads, etc. Tous les réglages de ces sonorités, ainsi que ceux permettant de contrôler des appareils externes, peuvent être mémorisés dans 256 programmes (setups). Les programmes utilisateur et les sons peuvent aussi être sauvegardés sur clé USB grâce à la connexion *USB to Device*.

RÉVERBÉRATION ET EFFETS

Le MP6 offre sept types de réverbération de grande qualité et 23 types d'effet différents pour améliorer le réalisme acoustique et optimiser la qualité sonore. Le MP6 est également équipé d'un simulateur d'amplificateur qui reproduit les caractéristiques de son, réponse et overdrive d'une combinaison amplificateur/haut-parleur typique utilisée avec des claviers électroniques.

ENREGISTREUR ET CONNECTIVITÉ USB

L'enregistreur interne du MP6 permet l'enregistrement, le stockage en mémoire interne et la lecture de dix morceaux différents avec une simple pression de bouton. Le MP6 est également équipé de connecteurs *USB to Host* et *USB to Device*.

Le connecteur *USB to Host* permet l'échange (envoi/réception) de données MIDI entre le MP6 et un ordinateur, alors que le connecteur *USB to Device* permet le stockage de données de son, programme et morceau sur un périphérique USB. Des morceaux SMF et des données audio MP3 ou WAV peuvent aussi être enregistrées et jouées directement depuis l'instrument.

Règles de sécurité

CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS

INSTRUCTIONS RELATIVES AU RISQUES D'INCENDIE, D'ELECTROCUTION, OU DE BLESSURE D'UNE PERSONNE



AVERTISSEMENT

POUR REDUIRE LES RISQUES D'INCENDIE OU D'ELECTROCUTION, PROTEGEZ CET APPAREIL DE LA PLUIE OU DE L'HUMIDITE.

AVIS : RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE - NE PAS OUVRIR.

POUR REDUIRE LES RISQUES D'INCENDIE OU D'ELECTROCUTION, NE DEMONTEZ PAS LE COUVERCLE (OU L'ARRIERE). A L'INTERIEUR, AUCUNE PARTIE N'EST REPARABLE PAR L'UTILISATEUR. POUR LA MAINTENANCE, ADRESSEZ-VOUS A DU PERSONNEL QUALIFIE.



Le symbole de l'éclair avec une pointe de flèche à l'intérieur d'un triangle équilatéral met en garde l'utilisateur contre la présence de tension dangereuse, non isolée, à l'intérieur de l'appareil, dont l'amplitude peut être suffisante pour induire un risque d'électrocution d'une personne.



Le point d'exclamation à l'intérieur d'un triangle équilatéral alerte l'utilisateur de la présence de règles d'utilisation et d'entretien importantes dans la notice qui accompagne l'appareil.

Exemples de symboles graphiques



Indique que des précautions doivent être prises. L'exemple indique à l'utilisateur qu'il doit faire attention à ne pas se faire coincer les doigts.



Indique une manipulation interdite. L'exemple indique que le démontage de l'appareil est interdit.



Indique qu'une manipulation doit être effectuée. L'exemple indique à l'utilisateur qu'il doit débrancher le câble d'alimentation de la prise secteur.

Lisez toutes les instructions avant d'utiliser cet appareil.

AVERTISSEMENT - Lors de l'utilisation d'appareils électriques, des précautions de base doivent toujours être prises. Les précautions qui suivent en font partie.



AVERTISSEMENT

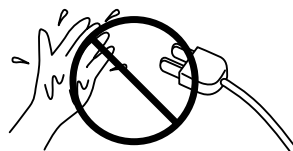
Indique un risque potentiel qui peut entraîner la mort, ou de graves lésions, si l'appareil n'est pas manipulé correctement.

L'appareil doit être branché sur une prise secteur qui délivre la tension spécifiée.



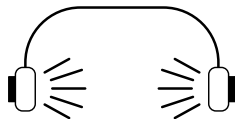
- Utiliser l'adaptateur secteur fourni avec l'appareil, ou un de ceux recommandés par KAWAI.
- Si vous utilisez un câble d'alimentation secteur, vérifiez que la forme de la prise soit la bonne, et qu'il soit conforme à la tension d'alimentation spécifiée.
- Le non respect de ces instructions peut causer un incendie.

Ne pas brancher ou débrancher le câble d'alimentation avec les mains humides.



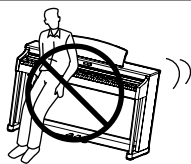
Vous pourriez vous électrocuter.

N'utilisez pas le casque longtemps à fort volume.



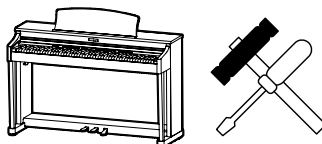
Si vous le faisiez vous pourriez avoir des problèmes d'audition.

Ne pas s'appuyer contre le clavier.



Cela pourrait provoquer la chute de l'appareil, et engendrer des blessures.

Vous ne devez pas démonter, réparer ou modifier l'appareil.



Vous pourriez provoquer une panne, une électrocution ou un court-circuit.

Lorsque vous débranchez le câble secteur, faites-le en maintenant et en tirant la prise pour la déconnecter.



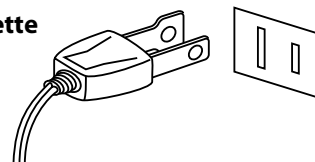
- Si vous tirez sur le câble, vous pourriez l'endommager en provoquant un incendie, une électrocution, ou un court-circuit.

Ce produit n'est pas totalement déconnecté du circuit électrique lorsqu'il est mis hors tension par le bouton d'arrêt. Si l'appareil ne doit pas être utilisé pendant une longue période, débranchez le câble d'alimentation de la prise secteur.



- Si vous ne le faisiez pas la foudre pourrait provoquer un incendie.
- Si vous ne le faisiez pas, la surchauffe de l'appareil pourrait provoquer un incendie.

Il se peut que cet appareil soit équipé avec une fiche secteur polarisée (une languette plus large que l'autre). C'est une mesure de sécurité. Si vous ne pouvez pas brancher la fiche dans la prise secteur, contactez un électricien qui remplacera votre prise. Ne supprimez pas le détrompeur de la fiche.



Il est recommandé de placer l'instrument à proximité de la prise de courant et de positionner le cordon d'alimentation secteur de telle sorte qu'il puisse être débranché rapidement en cas d'urgence, le courant électrique étant toujours présent tant que la prise est branchée même si le bouton de mise en marche est sur la position arrêt.

INSTRUCTIONS DE MISE À LA TERRE

Ce produit doit être mis à la terre. En cas de défaillance matérielle ou de panne, la mise à la terre fournit un chemin de moindre résistance au courant électrique afin de réduire le risque d'électrocution. Ce produit est équipé d'un câble avec un conducteur de protection et une fiche de mise à la terre. La fiche doit être branchée dans une prise appropriée correctement installée et mise à la terre conformément à tous les codes et règlements locaux.

DANGER - La connexion incorrecte du conducteur de protection peut présenter un risque d'électrocution.

Consultez un électricien ou un réparateur qualifié si vous avez des doutes en ce qui concerne la mise à la terre du produit. Ne modifiez pas la fiche fournie avec le produit – si elle n'est pas adaptée à la prise, faites installer une prise correcte par un électricien qualifié.



PRECAUTION

Indique un risque potentiel qui peut entraîner la détérioration, ou des dommages, pour l'appareil ou ses propriétés, si celui-ci n'est pas manipulé correctement.

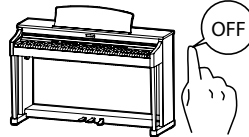
Ne pas utiliser l'appareil dans les lieux suivants.

- Lieux exposés aux rayons directs du soleil, comme la proximité des fenêtres.
- Lieux surchauffés, comme la proximité des radiateurs.
- Lieux très froids, comme à l'extérieur.
- Lieux très humides.
- Lieux où la présence de poussière ou de sable est importante.
- Lieux où l'appareil est exposé à des vibrations excessives.

L'utilisation de l'appareil dans un de ces lieux peut entraîner une panne de celui-ci.

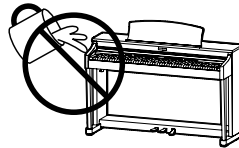
Votre piano doit être utilisé uniquement dans un milieu tempéré (non dans un climat tropical).

Avant de brancher le câble d'alimentation, assurez-vous que cet appareil, et les autres appareils, soient en position Arrêt (OFF).



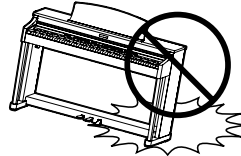
Le non respect de cette consigne peut engendrer la panne de cet appareil, ou des autres appareils.

Faites attention de ne pas introduire un produit étranger à l'intérieur de l'appareil.



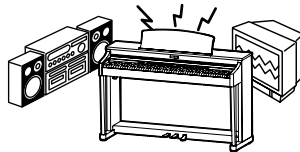
L'introduction d'eau, d'aiguilles ou d'épingles à cheveux, peut provoquer une panne ou un court-circuit. Ce produit doit être mis à l'abri des écoulements ou projections d'eau. Ne jamais placer sur le produit des objets contenant des liquides, tels que des vases ou autres récipients.

Faites attention de ne pas lâcher l'appareil.



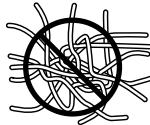
L'appareil est lourd, et il doit être porté par plus de deux personnes. La chute de l'appareil peut entraîner la panne.

Ne placez pas l'appareil à proximité de matériels électriques tels que les télévisions et les radios.



- Si vous le faisiez l'appareil pourrait générer du bruit.
- Si cet appareil génère du bruit, éloignez-le suffisamment des autres appareillages électriques, ou branchez le sur une autre prise secteur.

Lorsque vous branchez le câble d'alimentation et les autres câbles, faites attention de ne pas les emmêler.



Si vous négligez ceci, il pourrait en résulter un incendie, une électrocution, ou un court-circuit.

Ne pas nettoyer l'appareil avec du benzène ou du diluant.



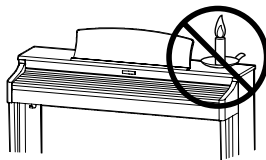
- L'utilisation de ces produits pourrait entraîner une décoloration ou une déformation de l'appareil.
- Pour nettoyer cet appareil, utilisez un chiffon doux imprégné d'eau tiède, essorez-le bien, puis frottez délicatement l'appareil.

Ne pas se tenir debout sur l'appareil, ou le surcharger.



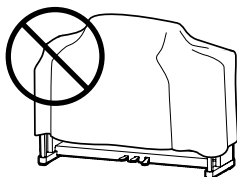
- Si vous le faisiez, vous pourriez déformer ou provoquer la chute de l'appareil, en entraînant une panne ou des blessures.

Ne pas poser sur votre instrument des sources de flammes nues telles que chandelier, bougie etc...



Ceux-ci pourraient tomber et provoquer un incendie.

Assurez-vous que les orifices de ventilation de l'instrument ne soient pas obstrués par des objets, tels que des journaux, des napperons, des rideaux, etc.



Vous risqueriez de provoquer une surchauffe du produit, ce qui pourrait entraîner un incendie.

Votre piano doit être placé à un endroit tel que sa position n'altère pas sa propre ventilation. Gardez une distance minimum de 5 cm autour de l'instrument pour une aération suffisante.

Cet appareil doit être utilisé seulement avec le stand fourni par le fabricant.

L'appareil doit être révisé par du personnel qualifié lorsque :

- Le câble ou la prise d'alimentation sont endommagés.
- Des objets sont tombés, ou du liquide a été renversé à l'intérieur de l'appareil.
- L'appareil a été exposé à la pluie.
- L'appareil ne semble pas fonctionner normalement, ou manifeste un changement marqué dans ses performances.
- L'appareil est tombé, ou son meuble est endommagé.

Notez bien:

Cet appareil a été vérifié et accepté en conformité avec les exigences d'un appareil numérique de Classe B, attendant à la Partie 15 des règlements FCC.

Ces exigences sont conçues pour donner une protection raisonnable contre les interférences dommageables d'une installation résidentielle. Cet appareil génère, utilise et peut émettre des fréquences radio; s'il n'est pas installé et utilisé en suivant les instructions, ces fréquences peuvent causer des interférences dommageables aux communications radio. Si cet appareil cause des interférences dommageables à la réception des postes de radio et de télévision, pouvant être déterminées en arrêtant ou en mettant l'appareil en marche, nous recommandons à l'utilisateur d'essayer de corriger ces interférences en utilisant une ou plusieurs des mesures suivantes:

- Ré-orientez ou relocalisez l'antenne de réception.
- Eloigner l'appareil du récepteur.
- Branchez l'appareil dans une prise de courant étant alimentée par un circuit différent de celui du récepteur.
- Consultez votre concessionnaire ou un technicien expérimenté en radio/télévision pour obtenir de l'aide.

Cet instrument est conforme aux exigences des appareils numériques de classe B, suivant les Règlements des Interférences Radio, C.R.C., c. 1374.

Dépannage

Si quelque chose d'anormal se passe dans l'appareil, éteignez-le immédiatement (position OFF), déconnectez le câble d'alimentation, et contactez le magasin qui vous a vendu l'appareil.

ATTENTION:

Pour éviter les chocs électriques, introduire la lame la plus large de la fiche dans la borne correspondante de la prise et pousser jusqu'au fond.



Information sur les déchets industriels à destination des usagers

Si votre produit porte le marquage du symbole de recyclage, cela signifie que, à la fin de sa vie, vous devez le remettre de façon séparée dans un centre de collecte de déchets approprié. Vous ne devez pas le remettre avec les déchets ménagers. Remettre ce produit dans un centre de collecte de déchets approprié évitera de potentiels effets négatifs sur l'environnement et sur la santé qui pourraient survenir dans le cas contraire du fait d'un traitement des déchets non adapté. Pour de plus amples détails, merci de contacter les instances locales. (union européenne seulement)

Table des matières

Bienvenue au MP6	3
------------------------	---

Règles de sécurité	4
--------------------------	---

1. Nomenclature et fonctions 10

1.1 PANNEAU AVANT	10
1.2 PRISE CASQUE.....	12
1.3 PANNEAU ARRIÈRE.....	13

2. Utilisation de base..... 15

2.1 Préparatifs.....	15
2.2 Sélection d'une sonorité.....	16
2.3 Superposition.....	17
2.4 Division.....	17
2.5 Piano Only (Piano seulement).....	18
2.6 Metronome/Drum Rhythms (Métronome/Rythmes de tambour).....	18
2.7 Transpose (Transpose).....	19
2.8 Utilisation du MP6 comme clavier de commande MIDI... 19	
2.9 Sélection d'un SETUP	21

3. Bouton SW.....22

3.1 Panel Lock (Verrouillage du panneau de commande) ... 22	
3.2 Touch Curve (Courbe de toucher)	22
3.3 Rotary Slow/Fast (Vitesse de rotation Lente/Rapide) ... 23	
3.4 EQ Bypass On/Off (Contournement d'égaliseur Activé/Désactivé).....	23
3.5 Wheel Lock (Verrouillage des molettes)	24
3.6 Foot Switch Lock (Verrouillage d'interrupteur au pied) ... 24	
3.7 Expression Pedal Lock (Verrouillage de pédale d'expression).....	25
3.8 Amp Simulator On/Off (ZONE1 seulement) (Simulateur d'amp Activé/Désactivé).....	25

4. Boutons EFX/REVERB.....26

4.1 EFX	26
4.2 REVERB (Réverbération).....	27

5. Potentiomètres de commande.....28

5.1 EFFECT.....	28
5.2 EQ (ÉGALISEUR)	30
5.3 TONE MODIFY (Modification de sonorité)	31
5.4 ASSIGN	32
5.4.1 Paramètre Amp Simulator	32
5.4.2 MIDI CC# (Control Change).....	32

6. Boutons MENU.....34

6.1 Procédure d'édition et paramètres	35
6.2 Paramètres édités.....	35
6.2.1 Mode Zone.....	35
6.2.2 Sound (Int seulement)	35
6.2.3 Damper Resonance (Résonance des étouffoirs) (Int, Piano seulement).....	36
6.2.4 String Resonance (Résonance des cordes) (Int, Piano seulement).....	36
6.2.5 Key-Off Effect (Effet Key-Off) (Int, Piano seulement).....	36

6.2.6 Voicing (Harmonisation) (Int, Piano seulement).....	36
6.2.7 KeyOff Noise (Bruit KeyOff) (Int, Piano électrique seulement).....	37
6.2.8 KeyOff Delay (Délai KeyOff) (Int, Piano électrique seulement).....	37
6.2.9 Tone Wheel Registration (ZONE1 Int, Tone Wheel seulement).....	37
6.2.10 Tone Wheel Percussion (ZONE1 Int, Tone Wheel seulement).....	37
6.2.11 Tone Wheel Percussion Level (ZONE1 Int, Tone Wheel seulement).....	37
6.2.12 Tone Wheel Percussion Decay (ZONE1 Int, Tone Wheel seulement).....	38
6.2.13 Tone Wheel Percussion Harmonics (ZONE1 Int, Tone Wheel seulement).....	38
6.2.14 Key Click Level (Int, Drawbar Organ seulement).....	38
6.2.15 EFX Type.....	38
6.2.16 Paramètre EFX	38
6.2.17 Amp Simulator On/Off (ZONE1 Int seulement)... 38	
6.2.18 Amp Simulator Drive (ZONE1 Int seulement) ... 39	
6.2.19 Amp Simulator Level (ZONE1 Int seulement)... 39	
6.2.20 Amp Simulator EQ Hi/Lo (ZONE1 Int seulement)... 39	
6.2.21 Trs Ch (Ext seulement) (Canal de transmission)... 39	
6.2.22 Trs PRG# (Ext seulement) (Transmission de numéro de programme).....	39
6.2.23 Bank MSB/LSB (Ext seulement)	40
6.2.24 Keyboard On/Off (Ext seulement)	40
6.2.25 Velocity Dynamics (Dynamique de vitesse) ... 40	
6.2.26 Solo	40
6.2.27 Solo Mode (Mode Solo).....	41
6.2.28 Damper.....	41
6.2.29 Foot Switch (Interrupteur au pied).....	41
6.2.30 Expression Pedal (Pédale d'expression)	41
6.2.31 Modulation.....	41
6.2.32 Bender	42
6.2.33 Bender Range (Plage de variation de Pitch Bend).....	42
6.2.34 Key Range Hi/Lo (Étendue de clavier)	42
6.2.35 Velocity Switch (Commutation par vitesse).... 43	
6.2.36 Velocity Switch Value (Valeur de commutation par vitesse)	43
6.2.37 Zone Transpose (Transposition de zone)	44
6.2.38 Volume	44
6.2.39 Pan (Panoramique)	44
6.2.40 Fine Tune (Accord fin).....	44
6.3 Paramètres communs	45
6.3.1 Stretch Tuning (Accord étendu).....	45
6.3.2 Temperament.....	45
6.3.3 Key of Temperament (Clé du tempérament).... 46	
6.3.4 User Tuning (Réglage utilisateur)	46
6.3.5 Foot SW CC# (Control Change)	46
6.3.6 EXP CC# (Control Change).....	46
6.3.7 Modulation Wheel CC# (Control Change).....	47
6.3.8 Left Pedal Mode (Mode Pédale Gauche).....	47
6.3.9 Master Volume (Volume principal).....	47

7. Enregistreur de morceaux (Mémoire interne) ...48

7.1 Enregistrement d'un morceau	48
7.1.1 Passage au mode Enregistreur de morceau	48
7.1.2 Démarrage de l'enregistreur de morceau	48
7.1.3 Arrêt de l'enregistreur de morceau	48
7.2 Lecture d'un morceau	49
7.2.1 Passage au mode de lecture de morceau	49
7.2.2 Démarrage de la lecture de morceau	49
7.2.3 A-B Repeat (Répétition A-B)	49
7.2.4 Sortie du mode de lecture de morceau	49
7.3 Effacement d'un morceau	50
7.3.1 Passage au mode d'effacement	50
7.3.2 Effacement d'un morceau	50

8. Enregistreur audio (Mémoire USB)51

8.1 Enregistrement d'un fichier audio	51
8.1.1 Passage au mode Enregistreur audio	51
8.1.2 Démarrage de l'enregistreur audio	51
8.1.3 Arrêt de l'enregistreur audio	51
8.2 Lecture d'un fichier audio	52
8.2.1 Passage au mode Lecture audio	52
8.2.2 Sélection d'un fichier audio	52
8.2.3 Démarrage de la lecture de fichier audio	52
8.2.4 Sortie du mode Enregistreur audio	52

9. Bouton STORE53

9.1 Mémorisation des réglages sous forme de SOUND	53
9.2 Mémorisation des réglages sous forme de SETUP	54
9.3 Stockage en mémoire du réglage POWER ON	55

10. Bouton SYSTEM.....56

10.1 Menu système	56
10.2 Paramètres système	56
10.2.1 System Channel (Canal système)	56
10.2.2 Touch (Toucher)	57
10.2.3 System Tuning (Accord système)	58
10.2.4 Volume Slider Action (Action des curseurs de volume)	58
10.2.5 Reverb Offset (Décalage de réverbération)	58
10.2.6 EQ Offset On/Off (Décalage d'égaliseur Activé/Désactivé)	58
10.2.7 EQ Offset (Décalage d'égaliseur)	58
10.2.8 Local Control (Contrôle local)	59
10.2.9 Program Change Mode (Mode Program Change)	59
10.2.10 MIDI Receive Mode (Mode de réception MIDI)	59
10.2.11 MIDI Receive Channel (Canal de réception MIDI)	60
10.2.12 MIDI Transmit SETUP Mode (Mode Transmission de SETUP MIDI)	60
10.2.13 MIDI Transmit Program Change (Transmission de Program Change MIDI)	60
10.2.14 MIDI Transmit Bank (Transmission d'informations MIDI Bank)	60
10.2.15 MIDI Transmit Volume (Transmission d'informations MIDI Volume)	61
10.2.16 MIDI Transmit Control Change (Transmission d'informations MIDI Control Change)	61
10.2.17 MIDI Transmit Recorder (Transmission d'informations d'enregistreur MIDI)	61
10.2.18 MMC On/Off (MMC Activé/Désactivé)	62
10.2.19 MMC Assign (Affectation MMC)	62

10.2.20 MMC Device ID (Identifiant d'appareil MMC)	62
10.2.21 LCD Contrast (Contraste LCD)	62
10.2.22 LED Brightness (Luminosité LED)	63
10.2.23 Out Mode (Mode de sortie)	63
10.2.24 Foot Switch Mode (Mode Interrupteur au pied)	63
10.2.25 Wheel Mode (Mode Molette)	64
10.3 System Reset (Réinitialiser système)	65
10.3.1 Reset One SOUND/SETUP (Réinitialiser un SOUND/SETUP)	65
10.3.2 Reset All (Tout réinitialiser)	65

11. Bouton USB66

11.1 Load (Charger)	66
11.1.1 Sélection de Load	66
11.1.2a Chargement de données SETUP	67
11.1.2b Chargement de données SOUND	67
11.1.2c Chargement de données SYSTEM	67
11.1.2d Chargement de données SMF	68
11.2 Save (Sauvegarder)	68
11.2.1 Sélection de Save	68
11.2.2a Sauvegarde de données SETUP	69
11.2.2b Sauvegarde de données SOUND	69
11.2.2c Sauvegarde de données SYSTEM	69
11.2.2d Sauvegarde de données SMF	70
11.3 Rename (Renommer)	70
11.3.1 Sélection de Rename	70
11.3.2a Changement de nom de données SETUP	71
11.3.2b Changement de nom de données SOUND	71
11.3.2c Changement de nom de données SYSTEM	71
11.3.2d Changement de nom de données SONG	72
11.4 Delete (Supprimer)	72
11.4.1 Sélection de Delete	72
11.4.2a Suppression de données SETUP	73
11.4.2b Suppression de données SOUND	73
11.4.2c Suppression de données SYSTEM	73
11.4.2d Suppression de données SONG	74
11.5 Format (Formater)	74
11.5.1 Sélection de Format	74
11.5.2 Lancement du formatage	74

12. Référence75

12.1 MIDI IN	75
12.2 Tableau des numéros de programme SETUP	75
12.3 Liste des numéros de programme SOUND	76
12.4 Liste des rythmes de tambour	82
12.5 USB MIDI (USB to Host)	83
12.6 Spécifications	84

13. Implémentation MIDI85

13.1 Données reconnues	86
13.1.1 Channel Voice message	86
13.1.2 Channel Mode Message	89
13.1.3 System Real time Message	89
13.2 Données transmises	89
13.2.1 Channel Voice Message	89
13.2.2 Channel Mode Message	92
13.2.3 System Real time Message	92
13.3 Données exclusives	92
13.3.1 Universal Real time Exclusive Message	92
13.4 Control Change Number (CC#) Table	93
Tableau d'implémentation MIDI	94

1. Nomenclature et fonctions

1.1 PANNEAU AVANT

SECTION ATTÉNUATEURS

1. Atténuateur de VOLUME

Cet atténuateur commande le niveau de volume général du MP6.

2. Boutons ZONE SELECT

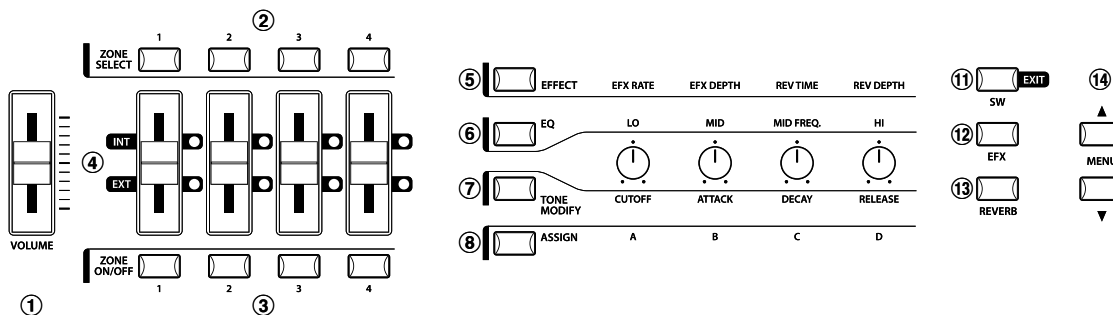
Les boutons ZONE SELECT permettent de sélectionner une des quatre zones pour l'éditer. Un seul bouton peut être allumé à la fois et donc une seule zone peut être sélectionnée à la fois. Le réglage du panneau avant représente le statut de la zone actuelle.

3. Boutons ON/OFF

Ces boutons servent à activer ou désactiver des zones. Lorsque le bouton est allumé, la zone est active. Normalement, le bouton est de couleur rouge. Toutefois, quand une zone n'utilise pas toute l'étendue du clavier, il vire au vert pour le signaler.

4. ATTÉNUATEURS (commande du niveau de volume de zone)

Chaque atténuateur contrôle le niveau du volume d'une zone désignée. Lorsque plusieurs zones sont actives, ces atténuateurs peuvent servir de mixeur audio.



SECTION POTENTIOMÈTRES DE COMMANDE

Ces quatre POTENTIOMÈTRES DE COMMANDE sont des contrôleurs en temps réel multifonctions. Les différentes fonctions peuvent être sélectionnées à l'aide des quatre boutons à gauche des POTENTIOMÈTRES DE COMMANDE. Lorsque une fonction est active, le bouton correspondant est allumé. Dès qu'un potentiomètre de commande est manipulé, l'affichage indique instantanément sa fonction actuelle et sa valeur.

5. Bouton EFFECT

Lorsque ce bouton est allumé, les POTENTIOMÈTRES DE COMMANDE règlent la durée de réverbération, la profondeur de réverbération, la fréquence d'effet et la profondeur d'effet.

6. Bouton EQ

Lorsque ce bouton est allumé, les POTENTIOMÈTRES DE COMMANDE ajustent l'égaliseur graphique à trois bandes

7. Bouton TONE MODIFY

Lorsque ce bouton est allumé, les POTENTIOMÈTRES DE COMMANDE ajustent les niveaux CUTOFF, ATTACK, DECAY et RELEASE de la zone sélectionnée.

8. Bouton ASSIGN

Quand le Amp Simulator est activé (ON) : Les POTENTIOMÈTRES DE COMMANDE ajustent les réglages Amp Simulator.

Quand le Amp Simulator est désactivé (OFF) : Les POTENTIOMÈTRES DE COMMANDE ajustent les modifications de commande transmises par le MP6 à un appareil MIDI externe spécifié par la zone sélectionnée. Certaines modifications de commande peuvent aussi être utilisés avec les sonorités internes.

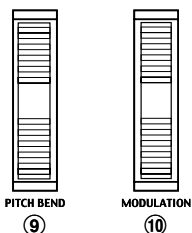
MOLETTES DE COMMANDE

9. PITCH BEND

Cette molette abaisse ou augmente en douceur la valeur actuelle de hauteur de son.

10. MODULATION

Cette molette contrôle la profondeur de modulation (vibrato). Déplacez la molette vers l'avant pour augmenter l'effet de vibrato.



9

10

BOUTONS EFFETS**11. Bouton SW**

Ce bouton active ou désactive la fonction affectée. De nombreuses fonctions différentes peuvent être affectées à cet interrupteur, pour une plus grande facilité d'utilisation. Lorsque vous êtes en mode d'édition, appuyez sur le bouton SW pour en sortir.

12. Bouton EFX

Ce bouton active ou désactive l'effet EFX de la zone sélectionnée.

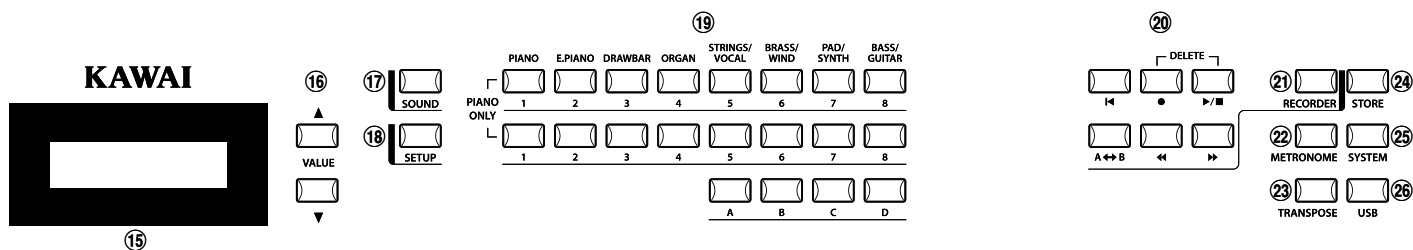
13. Bouton REVERB

Ce bouton active ou désactive la réverbération de la zone sélectionnée.

Pour modifier la fonction ou le type affecté(e) aux boutons ci-dessus, appuyez sur le bouton souhaité et maintenez-le enfoncé pour afficher la fonction ou le type actuellement sélectionné(e), puis utilisez les boutons VALUE pour en modifier la valeur.

BOUTONS MENU**14. Boutons MENU**

Les boutons MENU permettent de passer au mode d'édition et de parcourir les différents paramètres du MP6. Pour modifier la valeur d'un paramètre, utilisez les boutons VALUE.

AFFICHAGE**15. AFFICHAGE****BOUTONS VALUE****16. Boutons VALUE**

Utilisez ces boutons pour changer la valeur de paramètre actuel affichée.

SÉLECTION DE SON ET SETUP**17. Bouton SOUND**

Le bouton SOUND fait passer le MP6 au mode SOUND. Les boutons SOUND SELECT permettent alors de sélectionner une des 256 sonorités internes.

18. Bouton SETUP

Le bouton SETUP fait passer le MP6 au mode SETUP. Les boutons SOUND SELECT permettent alors de sélectionner une des 256 SETUP.

19. Boutons SOUND SELECT

Les boutons SOUND SELECT sont disposés sur deux rangées de huit boutons et une rangée de quatre boutons. En mode SOUND, la rangée supérieure sert à sélectionner une catégorie de son, alors que les deux autres servent à sélectionner les différentes sonorités interne de chaque catégorie. En mode SETUP, la rangée supérieure sert à sélectionner une banque alors que les autres servent à sélectionner les différents SETUPS dans chaque banque.

SECTION ENREGISTREUR**20. Boutons de COMMANDE D'ENREGISTREUR**

Les boutons de COMMANDE D'ENREGISTREUR servent à la fonctionnalité Rec/Play (Enregistrement/Lecture) en mode Enregistreur. Quand le mode Enregistreur n'est pas utilisé, les boutons COMMANDE D'ENREGISTREUR peuvent servir à envoyer des messages MMC à des appareils MIDI externes.

21. Bouton RECORDER

Le bouton RECORDER permet d'accéder aux fonctions Enregistreur de morceaux interne et Enregistreur audio USB.

AUTRES

22. Bouton METRONOME

Le bouton METRONOME permet de démarrer ou arrêter le métronome.

23. Bouton TRANSPOSE

Le bouton TRANSPOSE permet d'activer ou désactiver la fonction TRANSPOSE.

24. Bouton STORE

Le bouton STORE permet de mémoriser les réglages du MP6.

25. Bouton SYSTEM

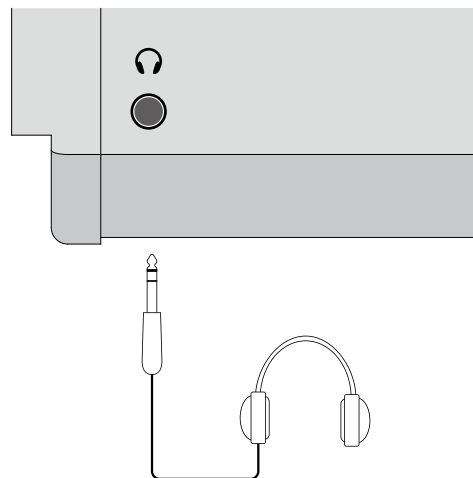
Le bouton SYSTEM permet de régler les paramètres système du MP6.

26. Bouton USB

Le bouton USB permet d'accéder aux fonctions USB du MP6 : Load (Charger), Save (Sauvegarder), Rename (Renommer), Delete (Supprimer) et Format (Formater).

1.2 PRISE CASQUE

La prise casque est située sur la face avant, à l'extrémité gauche du clavier. Utilisez un casque avec une prise stéréo ¼ de pouce standard.



1.3 PANNEAU ARRIÈRE

1. BOUTON MARCHÉ/ARRÊT (POWER)

Met le MP6 sous tension (On) ou hors tension (Off).

2. PRISE D'ALIMENTATION C.A.

Branchez dans cette prise le câble d'alimentation fourni avec le MP6.

3. PRISES MIDI

Ces prises servent à relier le MP6 à des appareils MIDI externes tels qu'un module de son ou un séquenceur.

4. PORT USB to Host

Cette prise sert à connecter le MP6 à un ordinateur. Reportez-vous à la page 83 pour des détails.

5. COMMANDES AU PIED

PRISE EXP

Une pédale d'expression peut être connectée à cette prise.

La pédale d'expression peut être affectée à des fonctions ou numéros de contrôle MIDI dans le Menu.

PRISE DAMPER

Cette prise permet de raccorder la pédale fournie avec le MP6 (KAWAI F-10H).

6. INTERRUPTEUR AU PIED (FOOT SW)

Une pédale interrupteur telle que la F-1 ou F-20 KAWAI peut être branchée à cette prise. L'interrupteur au pied peut être affecté à des fonctions ou numéros de contrôle MIDI dans le Menu.

Lors de l'emploi de la F-20 KAWAI, la pédale de droite opère comme Interrupteur au pied, et celle de gauche opère comme pédale douce. Lorsque vous utilisez l'effet Rotary EFX, la pédale douce permet d'alterner les vitesses de rotor (Rapide et Lente).

7. SORTIES

SORTIES (OUTPUT R,L/MONO)

Ces prises permettent de relier le MP6 à un amplificateur pour instrument de musique à l'aide de jacks téléphoniques standard de 6,35 mm. Les sorties R,L/MONO permettent aussi de connecter le MP6 à du matériel audio professionnel ou à une console d'enregistrement.

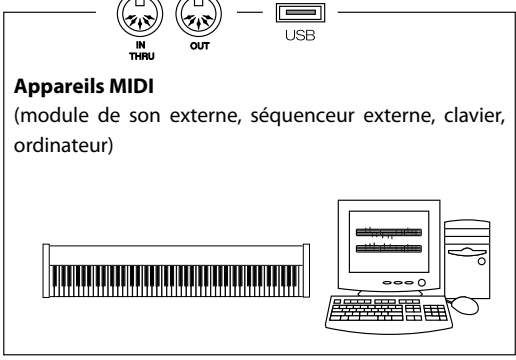
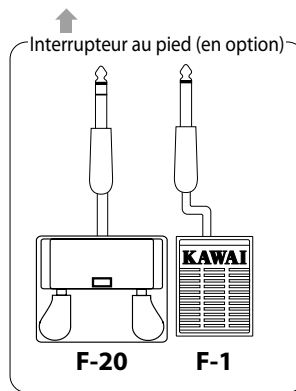
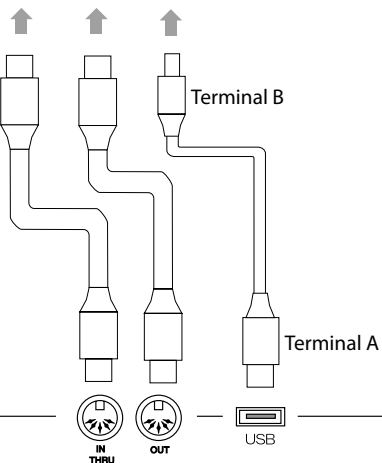
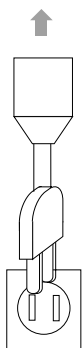
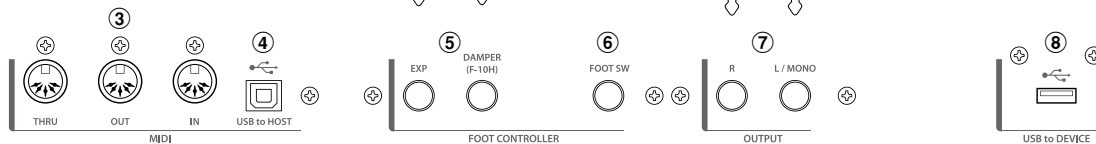
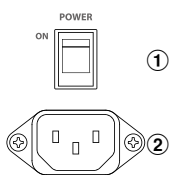
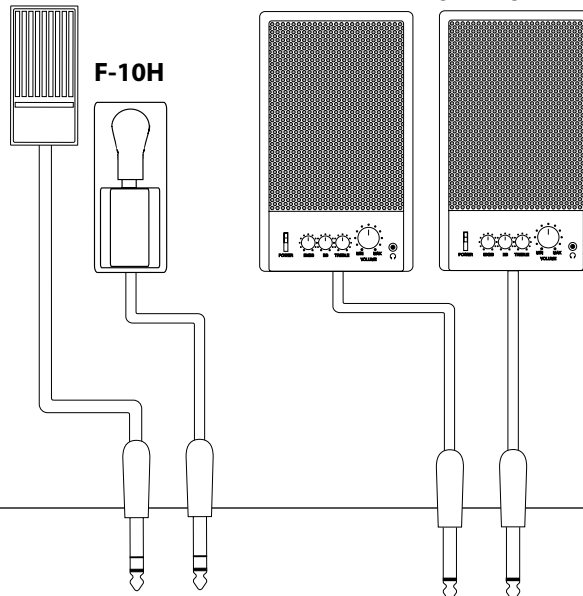
8. PORT USB TO DEVICE

Ce port permet de connecter une clé USB au MP6.

Pédale d'expression

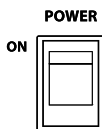
F-10H

Amplificateur pour clavier
Matériel audio professionnel
(Ex. console de mixage, enregistreur multipiste)



2. Utilisation de base

2.1 Préparatifs



Le MP6 ne comportant aucun haut-parleur intégré, vous devez connecter une console de mixage, un amplificateur pour clavier ou un casque pour pouvoir écouter.

A l'aide du bouton MARCHE/ARRÊT (POWER) du panneau arrière, mettez le MP6 sous tension.

Pour éviter le bruit de commutation électrique, il est recommandé de mettre le MP6 sous tension avant le système d'amplification.

Ce que vous devez savoir avant de commencer :

Veuillez lire ce chapitre pour mieux comprendre la structure du MP6.

Il n'existe pas vraiment de différence entre les modes SOUND et SETUP. Retenez seulement que le mode SETUP permet de rappeler les SETUPS mémorisés. Vous pouvez éditer et modifier librement dans les deux modes, à l'aide des quatre atténuateurs, des quatre potentiomètres et des fonctions MENU. Toutefois, les modifications apportées en mode SOUND sont perdues lors de la mise hors tension et doivent donc être mémorisées en mode SETUP.

Pour commencer à zéro, utilisez le mode SOUND et commencez par appuyer sur PIANO ONLY.

Pour modifier un SETUP, sélectionnez-le, éditez-le et mémorisez les changements sous forme de SETUP.

Si les sonorités sélectionnées semblent incorrectes, il est possible que des paramètres (potentiomètres, etc.) aient été modifiés. Pour rétablir le réglage par défaut d'une sonorité, utilisez la fonction PIANO ONLY, puis resélectionnez la sonorité.

2.2 Sélection d'une sonorité

Le MP6 démarre toujours en mode SOUND lors de la mise sous tension. Le bouton SOUND est allumé pour indiquer que le mode SOUND est actif.

Opération 1

Sélectionnez la catégorie de sons en appuyant sur le bouton de sélection des sons dans la rangée du haut.

Il existe 3 rangées de boutons de sélection de sons. Celle du haut permet de sélectionner une catégorie de sons, les deux autres à sélectionner une variation. Ainsi, pour sélectionner « 60's EP2 », appuyez d'abord sur E.PIANO dans la rangée du haut et la première sonorité de la catégorie E.PIANO, « Classic EP » est alors rappelée. (Si une autre variation était auparavant sélectionnée, la dernière sélection reste en mémoire tant que le MP6 est sous tension.)

Opération 2

Sélectionnez la première variation en appuyant sur un des huit boutons de la deuxième rangée.

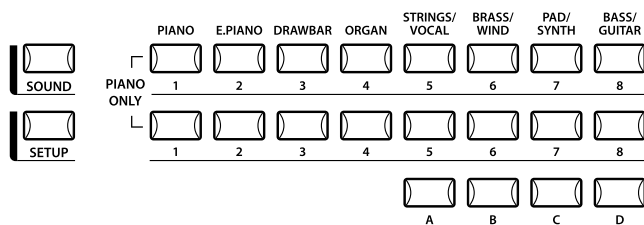
Appuyez sur un des boutons « 1-8 » dans la deuxième rangée. Si vous appuyez sur 3, la variation numéro 3 « 60'S EP » est rappelée. (Si une autre variation était auparavant sélectionnée, la dernière sélection reste en mémoire tant que le MP6 est sous tension.)

Opération 3

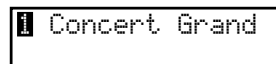
Sélectionnez la seconde variation en appuyant sur un des boutons de sélection dans la troisième rangée.

Appuyez sur un des boutons « A-D » dans la troisième rangée. Si vous appuyez sur « B », la variation « 60'S EP2 » est rappelée.

Sélectionnez les variations à l'aide des boutons de sélection des deuxième et troisième rangées.



L'affichage indique le nom de la sonorité actuellement sélectionnée.



Remarque :

Des sonorités internes ou Setups peuvent aussi être sélectionnés à l'aide des boutons VALUE.

Il est recommandé d'écouter les setups préprogrammés.

Les setups sont organisés en 8 banques de 32 numéros chaque, soit un total de 256 setups.

Appuyez sur le bouton SETUP pour activer ce mode et sélectionnez un setup en appuyant sur un bouton de banque (rangée du haut), puis sur un numéro de bouton (deuxième et troisième rangées).

L'affichage indique le nom du setup actuellement sélectionné.

En mode Sound, le « 1 » de l'affichage indique que la zone 1 est actuellement sélectionnée.

2.3 Superposition

Tentons à présent de superposer une autre sonorité. Activez la zone 2 en appuyant sur le bouton ZONE ON/OFF de la zone 2. Le bouton ZONE SELECT de zone 2 est sélectionné automatiquement et l'affichage indique le nom de sonorité de zone 2.

Sélectionnez la sonorité de zone 2 à l'aide des boutons SOUND SELECT de la manière présentée à la section précédente.

```
String Pad
```

Réglez la balance de volume des zones 1 et 2 à l'aide des atténuateurs de chaque zone.

2.4 Division

A présent, partageons le clavier de manière à jouer des sonorités différentes dans les sections supérieure et inférieure.

Appuyez sur le bouton ZONE SELECT de la zone 1 et maintenez-le enfoncé. L'affichage indique l'étendue de clavier de la zone 1 comme suit.

```
Key A-1 > C7
Range A-1 > C7
```

Tout en maintenant enfoncé le bouton ZONE SELECT de la zone 1, appuyez sur la note la plus basse du clavier. L'affichage change comme suit.

```
KeyRange(Both)
= A-1 > ----
```

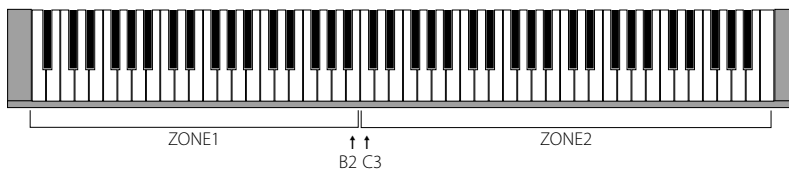
Tout en maintenant enfoncé le bouton ZONE SELECT de la zone 1, sélectionnez la note la plus élevée de la zone 1, par exemple B2, en appuyant sur la touche B2 du clavier.

```
KeyRange(Both)
= A-1 > B2
```

Répétez la même procédure pour la zone 2 tout en maintenant enfoncé le bouton ZONE SELECT de la zone 2 et réglez l'étendue de clavier de C3 à C7.

```
Key C 3 > C 7
Range C 3 > C 7
```

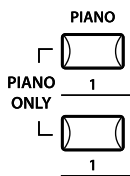
A présent, le clavier est divisé comme suit.



Remarque :

Avec cette méthode, les étendues de clavier des zones internes et externes changent toujours ensemble. Si vous désirez des réglages précis, utilisez le paramètre Key Range Hi/Lo dans MENU (voir page 42).

2.5 Piano Only (Piano seulement)



La fonction Piano Only vous permet de rétablir rapidement les sonorités par défaut du MP6.

Appuyez simultanément sur le bouton PIANO et le bouton SOUND SELECT 1. Tous les réglages actuels (à l'exception des réglages SYSTEM) sont rétablis à leur valeur initiale et seule la sonorité Concert Grand peut être jouée sur l'ensemble du clavier.

Remarque :

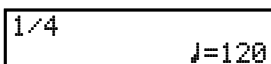
Vous pouvez également utiliser cette fonction comme bouton d'urgence ou de réinitialisation. Il constitue également un bon point de départ pour créer des setups à partir de zéro.

2.6 Metronome/Drum Rhythms (Métronomie/Rythmes de tambour)



La fonction Metronome assure un battement régulier qui vous aide à pratiquer le piano à un tempo constant. Outre les battements réguliers du métronome, le MP6 offre aussi toute une variété de rythmes de tambour pour accompagner la plupart des genres musicaux.

Appuyez sur le bouton METRONOME pour démarrer le métronome. Le métronome commence à battre une mesure 1/4 et les voyants LED des boutons STORE et SYSTEM clignotent en mesure avec le son.



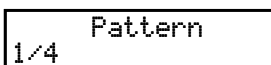
La mesure et le tempo sont également indiqués sur l'affichage LCD. Appuyez sur les boutons VALUE pour augmenter ou réduire le tempo.

* Le tempo du métronome peut être réglé dans la plage 30-300 bpm (60-600 bpm pour les rythmes de croches).

Appuyez sur les boutons MENU pour afficher la mesure ou le volume de métronome sur l'affichage LCD.

Changement de mesure du métronome/rythme de tambour

Quand « Pattern » est affiché sur l'affichage LCD :



Appuyez sur les boutons VALUE pour sélectionner la mesure/rythme de tambour désiré(e).

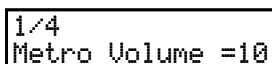
* Dix types différents de mesure sont disponibles :

1/4, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 3/8, 6/8, 7/8, 9/8 et 12/8.

* Reportez-vous à la page 82 de ce manuel de l'utilisateur pour une liste complète des rythmes de tambour disponibles.

Modification du volume de métronome

Quand « Metro Volume » est affiché sur l'affichage LCD:



1/4
Metro Volume =10

Appuyez sur les boutons VALUE pour augmenter ou réduire le volume du métronome.

* Le volume du métronome peut être ajusté dans la plage 0-10.

Appuyez sur le bouton EXIT pour retourner à l'écran précédent.

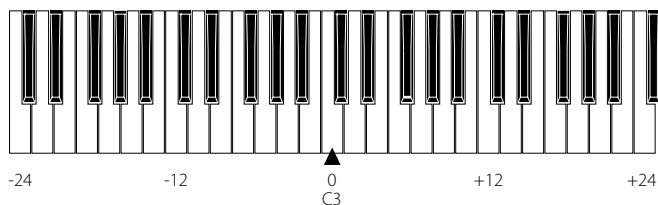
2.7 Transpose (Transposer)



Lorsque la fonction Transpose est activée (ON), la tonalité du MP6 peut être augmentée ou abaissée par pas d'un demi-ton. La plage de transposition disponible est de 24 demi-tons, vers le haut ou le bas.

Tout en maintenant enfoncé le bouton TRANSPOSE, appuyez sur une touche du clavier MP6 pour sélectionner une nouvelle touche de transposition. Une pression sur la touche Fa au-dessus du Do médium, par exemple, transpose le MP6 en Fa (5 demi-tons vers le haut).

La valeur de transposition peut aussi être définie à l'aide des boutons VALUE. Tout en maintenant enfoncé le bouton TRANSPOSE, appuyez sur les boutons VALUE pour changer la valeur de transposition.



Lorsque le bouton TRANSPOSE est maintenu enfoncé, l'affichage indique le niveau de transposition. La valeur « 0 » signale l'absence de transposition.



MASTER TRANS
+10

2.8 Utilisation du MP6 comme clavier de commande MIDI

Le MP6 peut commander des appareils externes par le biais de l'interface MIDI.

Branchements MIDI

A l'aide d'un câble MIDI, reliez la prise MIDI OUT du MP6 à la prise MIDI IN de l'appareil MIDI externe.

Sélection du canal MIDI

Le canal de transmission MIDI du MP6 doit correspondre au canal de réception des appareils MIDI connectés au MP6.

Sélectionnez zone 3 en appuyant sur le bouton 3 ZONE SELECT. (Zone 3 a le réglage par défaut Externe.)

Appuyez sur le bouton MENU ▲ jusqu'à ce que « TrsChannel » (Canal de transmission) apparaisse à l'affichage.

```
External
TrsChannel = 1
```

Utilisez les boutons VALUE pour choisir un canal de transmission MIDI de 1 à 16.

Pour sortir du MENU, appuyez sur le bouton EXIT (SW).

Toute les notes jouées sur le clavier ou tous les mouvements des potentiomètres, curseurs, etc.

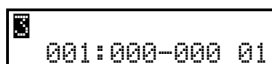
seront transmis aux appareils MIDI externes connectés à la prise MIDI out du MP6 sur le canal MIDI sélectionné.

Envoi du numéro Program Change

Le MP6 peut transmettre des numéros Program Change MIDI entre 1 et 256 et le numéro LSB de banque (0 à 1) en mode SOUND. Appuyez sur les boutons SOUND SELECT. Le numéro de programme correspondant est alors transmis. Reportez-vous au tableau des numéros de programme ci-dessous.

SUPERIEURE	DEUXIÈME	TROISIÈME	No. PROG:MSB-LSB
1	1	A	001:000-000
1	1	B	002:000-000
1	1	C	003:000-000
1	1	D	004:000-000
1	2	A~D	005:000-000 ~ 008:000-000
1	3	A~D	009:000-000 ~ 012:000-000
1	4	A~D	013:000-000 ~ 016:000-000
1	5	A~D	017:000-000 ~ 020:000-000
1	6	A~D	021:000-000 ~ 024:000-000
1	7	A~D	025:000-000 ~ 028:000-000
1	8	A~D	029:000-000 ~ 032:000-000
2	1~8	A~D	033:000-000 ~ 064:000-000
3	1~8	A~D	065:000-000 ~ 096:000-000
4	1~8	A~D	097:000-000 ~ 128:000-000
5	1~8	A~D	001:000-001 ~ 032:000-001
6	1~8	A~D	033:000-001 ~ 064:000-001
7	1~8	A~D	065:000-001 ~ 096:000-001
8	1~8	A~D	097:000-001 ~ 128:000-001

Le numéro de programme transmis est affiché.



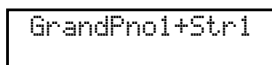
Vous pouvez aussi envoyer les numéros Program Change à l'aide des boutons VALUE.

Remarque :

Pour transmettre des numéros Program Change complets, avec numéros de banque, réglez-les dans MENU et sauvegardez-les sous forme de SETUP. Reportez-vous à la page 39/40 pour des détails.

2.9 Sélection d'un SETUP

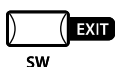
Le MP6 offre 256 combinaisons prédéfinies de réglages appelées SETUPS. Pour sélectionner un SETUP, appuyez sur le bouton SETUP. Les boutons SOUND SELECT servent à sélectionner un SETUP. Utilisez une combinaison de numéros des trois rangées pour sélectionner le SETUP désiré. L'écran affiche alors le nom du SETUP sélectionné.



Pour vérifier la sonorité (interne) ou le numéro du programme (externe) affecté(e) à chaque zone, appuyez sur le bouton ZONE SELECT. L'affichage indique brièvement le nom de sonorité ou le numéro de programme affecté(e), puis revient automatiquement au nom du SETUP au bout de quelques secondes.

Si vous maintenez un bouton ZONE SELECT enfoncé pendant deux secondes, l'affichage présente les informations d'étendue de clavier pour cette zone. Vous pouvez également régler l'étendue du clavier à l'aide de la même procédure que celle utilisée en mode Sound.

3. Bouton SW



Le bouton SW est un interrupteur programmable en temps réel qui peut être affecté à une des huit fonctions disponibles.

Appuyez sur le bouton SW et maintenez-le enfoncé. L'affichage indique la fonction actuellement affectée.

Appuyez à nouveau sur le bouton SW pour quitter la programmation sans modifier la fonction.

```
SW TYPE/COMMON  
1:Panel Lock
```

Utilisez les boutons VALUE pour changer la fonction. L'affichage revient automatiquement au mode SOUND ou SETUP une fois la fonction modifiée.

Cette fonction peut être mémorisée à l'aide du bouton STORE (voir page 53).

Lorsque la fonction MENU est affichée, le bouton SW opère comme bouton EXIT.

3.1 Panel Lock (Verrouillage du panneau de commande)

Vous pouvez verrouiller le panneau de commande pour empêcher toute modification accidentelle des réglages.

Lorsque le bouton SW est allumé, le verrouillage de panneau de commande est activé.

Verrouillage du panneau de commande activé : toutes les opérations, à l'exception du clavier, des molettes, des pédales et du bouton SW, sont verrouillées. L'affichage suivant apparaît lorsque le panneau est verrouillé.

```
Panel Lock  
>Press[SW]button
```

Verrouillage du panneau de commande désactivé : le verrouillage du panneau de commande est annulé.

3.2 Touch Curve (Courbe de toucher)

Vous pouvez activer/désactiver la fonction Touch Curve, par exemple, pour jouer correctement les sonorités d'orgues.

Touch Curve On: l'affichage indique brièvement la Courbe de toucher sélectionnée dans le SYSTEME et la Courbe de toucher est activée. Si la Courbe de toucher sélectionnée dans le SYSTEME est désactivée, la Courbe de toucher Normale devient active.

Touch Curve Off: l'affichage présente brièvement les informations suivantes et la Courbe de toucher est désactivée.

```
Touch Curve  
Off
```

3.3 Rotary Slow/Fast (Vitesse de rotation Lente/Rapide)

Vous pouvez faire passer la vitesse de rotation de Lente à Rapide et vice-versa lorsque vous utilisez l'effet Rotary.

Lorsque le bouton SW est allumé: l'affichage présente brièvement les informations suivantes, et la vitesse de rotation passe à Rapide.

```
Rotary Speed
Fast
```

Lorsque le bouton SW est désactivé: l'affichage présente brièvement les informations suivantes, et la vitesse de rotation passe à Lente.

```
Rotary Speed
Slow
```

Remarque :

Lorsque vous n'utilisez pas l'effet Rotary, l'affichage présente brièvement les informations suivantes.

```
Rotary is
not selected.
```

3.4 EQ Bypass On/Off (Contournement d'égaliseur Activé/Désactivé)

Vous pouvez provisoirement ignorer l'égaliseur en activant le bouton SW.

Lorsque le bouton SW est allumé, EQ Bypass est activé.

EQ Bypass On: l'affichage présente brièvement les informations suivantes, et la sonorité ne tient pas compte de l'égaliseur.

```
EQ Bypass
On
```

EQ Bypass Off: l'affichage présente brièvement les informations suivantes, et l'égaliseur est réactivé.

```
EQ Bypass
Off
```

Remarque :

Lorsque EQ Bypass est activé et que les potentiomètres de commande d'égaliseur sont utilisés, l'affichage présente brièvement les informations suivantes.

```
EQ Bypass
>Press[SW]button
```

3.5 Wheel Lock (Verrouillage des molettes)

Vous pouvez verrouiller la molette de variation de ton (pitch bend) et celle de modulation pour éviter tout mouvement inutile accidentel.

Lorsque le bouton SW est allumé, le Verrouillage des molettes est activé.

Wheel Lock On: l'affichage présente brièvement les informations suivantes et les molettes sont verrouillées.

```
Wheel Lock  
On
```

Wheel Lock Off: l'affichage présente brièvement les informations suivantes et les molettes sont déverrouillées.

```
Wheel Lock  
Off
```

Remarque :

Lorsque le Verrouillage des molettes est activé et que celles-ci sont utilisées, l'affichage présente brièvement les informations suivantes.

```
Wheel Lock  
>Press[SW]button
```

3.6 Foot Switch Lock (Verrouillage d'interrupteur au pied)

Vous pouvez verrouiller l'interrupteur au pied affectable pour éviter tout mouvement inutile accidentel.

Commencez par connecter un interrupteur au pied à la prise FSW sur le panneau arrière du MP6.

Lorsque le bouton SW est allumé, le Verrouillage d'interrupteur au pied est activé.

Foot Switch Lock On: l'affichage présente brièvement les informations suivantes et l'interrupteur au pied affectable est verrouillé.

```
FSW Lock  
On
```

Foot Switch Lock Off: l'affichage présente brièvement les informations suivantes et l'interrupteur au pied affectable est déverrouillé.

```
FSW Lock  
Off
```

Remarque :

Lorsque le Verrouillage d'interrupteur au pied est activé et que celui-ci est utilisé, l'affichage présente brièvement les informations suivantes.

```
FSW Lock  
>Press[SW]button
```


3.7 Expression Pedal Lock (Verrouillage de pédale d'expression)

Vous pouvez verrouiller la pédale d'expression pour éviter tout mouvement inutile accidentel.

Commencez par connecter une pédale d'expression à la prise EXP du panneau arrière du MP6.

Lorsque le bouton SW est allumé, le Verrouillage de pédale d'expression est activé.

Expression Pedal Lock On: l'affichage présente brièvement les informations suivantes et la pédale d'expression est verrouillée.

```
EXP Lock
  On
```

Expression Pedal Lock Off: l'affichage présente brièvement les informations suivantes et la pédale d'expression est déverrouillée.

```
EXP Lock
  Off
```

Remarque :

Lorsque le Verrouillage de pédale d'expression (EXP Lock) est activé et que celle-ci est utilisée, l'affichage présente brièvement les informations suivantes.

```
EXP Lock
>Press[SW]button
```

3.8 Amp Simulator On/Off (ZONE1 seulement) (Simulateur d'amp Activé/Désactivé)

Vous pouvez activer l'effet Amp Simulator en activant le bouton SW.

Lorsque le bouton SW est allumé, Amp Simulator est activé.

Amp Simulator On: l'affichage présente brièvement les informations suivantes et le Amp Simulator est activé.

```
AMP Simulator
  On
```

Amp Simulator Off: l'affichage présente brièvement les informations suivantes et le Amp Simulator est désactivé.

```
AMP Simulator
  Off
```

Remarque :

L'effet Amp Simulator ne s'applique qu'à ZONE 1.

* Reportez-vous à la page 38 de ce manuel de l'utilisateur pour plus de détails sur l'effet Amp Simulator.

4. Boutons EFX/REVERB



EFX



REVERB

Les sonorités internes du MP6 peuvent être améliorées à l'aide des générateurs REVERB et EFX intégrés.

Sept types REVERB et 23 types EFX différents sont disponibles. Le MP6 comprend quatre variations de type EFX par section INT et différents EFX peuvent être ajoutés à la sonorité de chaque ZONE.

4.1 EFX

Le MP6 propose 23 types EFX de haute qualité, conçus pour compléter les sonorités internes. Une présélection d'effet est affectée par défaut à chaque sonorité interne.

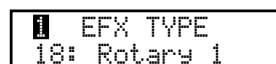
Le bouton EFX active ou désactive le générateur EFX pour la sonorité sélectionnée.

Pour activer l'effet EFX de la sonorité actuelle, appuyez sur le bouton EFX. Celui-ci s'allume. L'effet EFX est alors ajouté à la sonorité actuelle.

Pour désactiver l'effet EFX, appuyez à nouveau sur le bouton EFX. Celui-ci s'éteint.

EFX type

Appuyez sur le bouton EFX et maintenez-le enfoncé pendant quelques secondes. L'affichage indique le type EFX ajouté à la ZONE actuellement sélectionnée.



Utilisez les boutons VALUE pour changer le type d'effet. Chaque type EFX a une valeur par défaut pour les paramètres RATE (fréquence) et DEPTH (profondeur). Quand vous changez le type EFX, les valeurs changent automatiquement. Vous pouvez éditer ces valeurs avec les potentiomètres EFX RATE et EFX DEPTH de la première rangée de la section POTENTIOMÈTRES DE COMMANDE du panneau de commande. Pour choisir une autre ZONE, appuyez sur le bouton ZONE SELECT correspondant.

Chorus	Léger désaccord du son. Donne de la profondeur et enrichit le son.
Flanger	Introduit un filtre mouvant qui donne du mouvement au son et le rend caverneux.
Celeste	Refrain à trois phases, chaque unité de refrain étant à une phase différente.
Ensemble	Refrain à trois phases, chaque unité de refrain étant à une phase et fréquence différentes. Ceci permet d'obtenir une sonorité beaucoup plus riche que l'effet Céleste qui précède.
Delay 1/2/3/4	Ajoute de l'écho au son.
AutoPan 1/2/3	Déplace alternativement le son entre gauche et droite, dans le champ stéréophonique, à une vitesse variable. AutoPan 3 inclut un effet d'overdrive (distorsion).
Tremolo 1/2/3/4	Change le volume du son, le rendant plus fort et plus faible, à une vitesse variable. Tremolo 3 inclut un effet d'overdrive (distorsion).
Phaser 1/2	Crée un changement cyclique de phase donnant du mouvement au son.

Rotary 1/2	Simule l'effet de cabine à haut-parleurs rotatifs souvent utilisée avec les orgues électroniques. Rotary 2 inclut un effet d'overdrive (distorsion).
Auto Wah	Crée un balayage automatique par filtre à l'attaque de chaque note.
Pedal Wah	Crée un balayage par filtre avec la pédale d'expression connectée au MP6.
Enhancer	Rend le son plus croustillant et donc, plus facilement discernable.
Overdrive	Ajoute une distorsion de type pré-ampli.

Remarque : Vous pouvez sélectionner des types EFX différents pour chaque zone.

4.2 REVERB (Réverbération)

Le MP6 propose sept types de réverbération de haute qualité destinés à compléter les sonorités internes. Par défaut, un type de réverbération prédéfini est affecté à chaque sonorité interne. Le bouton REVERB active ou désactive le générateur de réverbération de la sonorité sélectionnée.

Pour activer la réverbération de la sonorité actuelle, appuyez sur le bouton REVERB. Celui-ci s'allume. La réverbération est alors ajoutée à la sonorité actuelle.

Pour désactiver l'effet de réverbération, appuyez à nouveau sur le bouton REVERB. Celui-ci s'éteint.

Type de réverbération

Appuyez sur le bouton REVERB et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que l'affichage indique le type de réverbération.

```

REVERB TYPE
1 :Hall 1

```

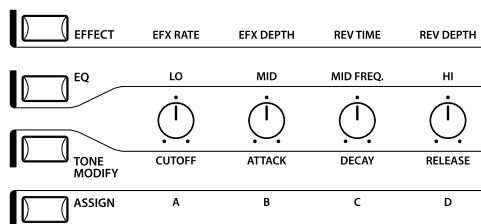
Utilisez les boutons VALUE pour changer le type de réverbération. Chaque type de réverbération a une valeur par défaut TIME. Lorsque vous changez le type de réverbération, cette valeur change automatiquement.

Hall 1	Simule la réverbération d'une salle standard
Hall 2	Simule la réverbération d'une petite salle
Stage 1	Simule la réverbération d'une scène standard
Stage 2	Simule la réverbération d'une petite scène
Room 1	Simule la réverbération d'une pièce standard
Room 2	Simule la réverbération d'une petite pièce
Plate	Simule la réverbération d'une plaque métallique

Remarque : Le type de réverbération est commun à toutes les zones internes. Vous ne pouvez pas sélectionner un type différent pour chaque zone. Toutefois, vous pouvez activer/désactiver ou régler une profondeur différente pour chaque zone.

5. Potentiomètres de commande

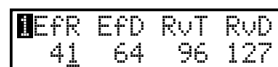
Sélectionnez la fonction à l'aide des boutons de gauche et utilisez les potentiomètres pour changer les valeurs. Vous pouvez également déplacer le curseur à l'aide des boutons MENU et changer la valeur à l'aide des boutons VALUE tant que la fonction Potentiomètres de commande est à l'affichage.



5.1 EFFECT

Assurez-vous que le bouton EFFECT de la section POTENTIOMÈTRES DE COMMANDE est allumé. Si ce n'est pas le cas, appuyez dessus pour qu'il s'allume.

Les POTENTIOMÈTRES DE COMMANDE sont alors actifs et affectés aux paramètres EFX/REVERB de la zone sélectionnée. Utilisez les POTENTIOMÈTRES DE COMMANDE pour changer les réglages actuels.



EfR (EFX Rate) ajuste la valeur du paramètre prédéfini pour chaque effet. (interne seulement)

EfD (EFX Depth) ajuste la profondeur de l'effet ajouté au son.

RvT (REVERB Time) ajuste le temps de réverbération. (interne seulement)

RvD (REVERB Depth) ajuste la profondeur de réverbération ajoutée au son.

Liste des paramètres EFX

		EFX Rate	EFX Depth
1.	CHORUS	fréquence 0-12.7Hz	dry/wet
2.	FLANGER	fréquence 0-12.7Hz	dry/wet
3.	CELESTE	fréquence 0-12.7Hz	dry/wet
4.	ENSEMBLE	fréquence 0-12.7Hz	dry/wet
5.	DELAY 1	temps de retard 0,650 ms	niveau de réverb en sortie
6.	DELAY 2	temps de retard 0,650 ms	niveau de réverb en sortie
7.	DELAY 3	temps de retard 0,325 ms	niveau de réverb en sortie
8.	DELAY 4	temps de retard 0,650 ms	niveau de réverb en sortie
9.	AUTO PAN 1	fréquence 0-12.7Hz	profondeur
10.	AUTO PAN 2	fréquence 0-12.7Hz	profondeur
11.	AUTO PAN 3	fréquence 0-12.7Hz	profondeur
12.	TREMOLO 1	fréquence 0-12.7Hz	profondeur
13.	TREMOLO 2	fréquence 0-12.7Hz	profondeur
14.	TREMOLO 3	fréquence 0-12.7Hz	profondeur
15.	TREMOLO 4	fréquence 0-12.7Hz	profondeur
16.	PHASER 1	fréquence 0-12.7Hz	dry/wet
17.	PHASER 2	fréquence 0-12.7Hz	dry/wet
18.	ROTARY 1	lente/rapide -	dry/wet

19.	ROTARY 2	lente/rapide	-	excitation
20.	AUTO WAH	résonance	0 -127	dry/wet
21.	Pedal Wah	résonance	0 -127	dry/wet
22.	ENHANCER	intensité	0 -127	niveau de réverb en sortie
23.	OVERDRIVE	excitation	0 -127	dry/wet

Liste des paramètres REVERB

		REVERB Time	REVERB Depth
1.	HALL 1	temps de rév. 0,3 – 8,0s	niveau d'envoi
2.	HALL 2	temps de rév. 0,3 – 8,0s	niveau d'envoi
3.	STAGE 1	temps de rév. 0,3 – 5,0s	niveau d'envoi
4.	STAGE 2	temps de rév. 0,3 – 5,0s	niveau d'envoi
5.	ROOM 1	temps de rév. 0,3 – 3,0s	niveau d'envoi
6.	ROOM 2	temps de rév. 0,3 – 3,0s	niveau d'envoi
7.	PLATE	temps de rév. 0,3 – 3,0s	niveau d'envoi

Remarque :

Lorsque la profondeur (DEPTH) de EFX/REVERB est réglée à 0 avec le bouton EFX/REVERB activé, ce dernier clignote pour indiquer que EFX/REVERB est en service, mais que sa profondeur est 0.

La fréquence d'EFX (rate) et le temps de REVERB (time) ne s'appliquent qu'à la zone interne.

Si le réglage de la zone sélectionnée est BOTH (les deux), toute modification de la profondeur d'EFX ou de REVERB affecte à la fois les sections interne et externe. Pour appliquer des réglages différents aux sections interne et externe, commencez par passer au mode d'édition en appuyant sur le bouton MENU, puis appuyez sur le bouton EFFECT. Vous pouvez alors sélectionner la zone interne ou externe à l'aide du bouton ZONE SELECT (voir page 35 pour des détails).

Changement rapide de Reverb Offset

Maintenez enfoncé le bouton EFFECT. Le bouton EFFECT commence à clignoter et l'écran suivant de Reverb Offset (voir page 58) s'affiche jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton.

```

Rev.Offset
  100%

```

Ce paramètre est mémorisé automatiquement lorsque vous quittez l'écran. Il est donc inutile de stocker manuellement le réglage.

5.2 EQ (ÉGALISEUR)

Le MP6 est équipé d'un égaliseur graphique à trois bandes pour modeler le timbre global du son. L'égaliseur affecte toutes les zones simultanément. Toutefois, chaque SETUP peut avoir son propre réglage d'égaliseur qui n'affecte que les sonorités internes.

Assurez-vous que le bouton EQ de la section POTENTIOMÈTRES DE COMMANDE est allumé.

Si ce n'est pas le cas, appuyez dessus pour qu'il s'allume.

Les POTENTIOMÈTRES DE COMMANDE sont alors actifs et affectés aux paramètres EQ. Utilisez les POTENTIOMÈTRES DE COMMANDE pour changer les réglages actuels.

Chaque paramètre de la modification de contrôleur a une plage réglable entre -9 et +9. Une valeur positive (+) indique une amplification, ou un renforcement, de la plage de fréquence concernée. Une valeur négative (-) indique une atténuation, ou une réduction de cette bande de fréquence.

Le paramètre MFrq a une plage réglable de 355 Hz à 2500 Hz.

Lo Mid MFrq Hi +9 -9 2240 +9	Lo, Mid, Hi	-9 - +9
	MFreq (Hz)	355, 400, 450, 500, 560, 630, 710, 800, 900, 1000, 1120, 1250, 1400, 1600, 1800, 2000, 2240, 2500

Changement rapide de EQ Offset

Appuyez sur le bouton EQ et maintenez-le enfoncé. Le bouton EQ commence à clignoter et l'écran suivant EQ Offset (voir page 58) s'affiche jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton.

EQ Offset +0 -1 +9

Ce paramètre est mémorisé automatiquement lorsque vous quittez l'écran. Il est donc inutile de stocker manuellement le réglage.

Si EQ Offset est réglé sur Off dans les paramètres du système, cette page ne s'affiche pas.

5.3 TONE MODIFY (Modification de sonorité)

Le MP6 permet d'adapter certaines caractéristiques des sonorités à un style de musique ou de jeu particulier, ou pour créer plusieurs variations et différents types de sonorités. Les réglages TONE MODIFY peuvent être effectués individuellement pour chaque zone.

Les paramètres suivants sont fournis :

CUTOFF, ATTACK, DECAY et RELEASE.

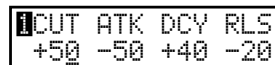
Assurez-vous que le bouton TONE MODIFY de la section POTENTIOMÈTRES DE COMMANDE est allumé.

Si ce n'est pas le cas, appuyez dessus pour qu'il s'allume.

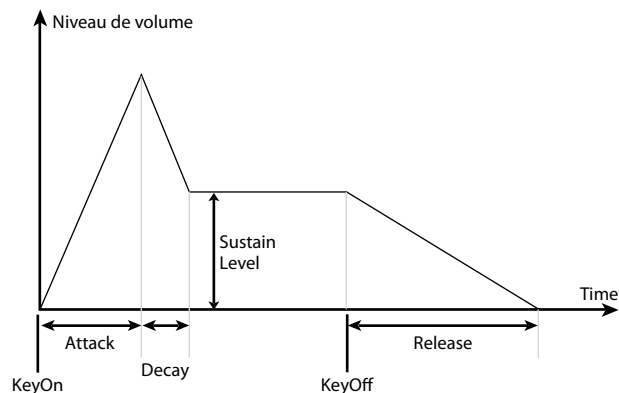
Les POTENTIOMÈTRES DE COMMANDE sont alors activés et affectés aux paramètres de modification de la sonorité actuelle.

Utilisez les POTENTIOMÈTRES DE COMMANDE pour changer les réglages actuels de la zone sélectionnée.

Chaque paramètre de la fonction TONE MODIFY a une plage réglable de -50 à +50.



- CUTOFF : L'augmentation du niveau de CUTOFF rend le son plus brillant; sa diminution assourdit le son.
- ATTACK : Lorsque cette valeur augmente le temps d'attaque s'allonge ; ce qui signifie que l'attaque du son sera plus lente.
- DECAY : Ce paramètre modifie le temps entre le niveau maximum et le niveau de sustain du son.
- RELEASE: Ce paramètre modifie le temps nécessaire à l'extinction du son, après que la touche ait été relâchée.



Remarque :

Si le réglage de la zone sélectionnée est BOTH (les deux), la modification des paramètres TONE MODIFY affecte à la fois les sections interne et externe. Si vous souhaitez appliquer des réglages différents aux sections interne et externe, passez au mode d'édition en appuyant sur le bouton MENU et sélectionnez la section interne ou externe à l'aide du bouton ZONE SELECT. (Voir page 35 pour des détails.)

5.4 ASSIGN

Le bouton ASSIGN peut servir à régler les POTENTIOMÈTRES DE COMMANDE pour l'envoi d'informations MIDI CC (Continuous Controller) à des appareils MIDI externes, ou pour contrôler la fonction Amp Simulator du MP6.

5.4.1 Paramètre Amp Simulator

Si Amp Simulator est activé, il suffit d'appuyer sur le bouton ASSIGN pour régler les paramètres Amp Simulator à l'aide des POTENTIOMÈTRES DE COMMANDE.

Drv	Lvl	Lo	Hi
0	127	0	0

Remarque :

L'effet Amp Simulator ne s'applique qu'à ZONE 1.

* Reportez-vous à la page 38 de ce manuel de l'utilisateur pour plus de détails sur l'effet Amp Simulator.

5.4.2 MIDI CC# (Control Change)

Si Amp Simulator est désactivé, il suffit d'appuyer sur le bouton ASSIGN pour envoyer les informations MIDI CC (Continuous Controller) à l'aide des POTENTIOMÈTRES DE COMMANDE.

Le MP6 peut envoyer des informations MIDI CC (Continuous Controller) à un instrument ou appareil MIDI. Cette fonctionnalité puissante permet d'éditer les sonorités d'un module de son externe en temps réel lors d'une performance, ou d'enregistrer des modifications de performance en temps réel vers un séquenceur MIDI. Certains changements de contrôleur s'appliquent également aux sons internes.

Assurez-vous que le bouton ASSIGN de la section POTENTIOMÈTRES DE COMMANDE est allumé. Si ce n'est pas le cas, appuyez dessus pour qu'il s'allume.

Les POTENTIOMÈTRES DE COMMANDE sont à présent actifs et affectés aux paramètres MIDI CC.

Utilisez les POTENTIOMÈTRES DE COMMANDE pour modifier les informations MIDI CC (Continuous Controller) affectées à chaque potentiomètre comme décrit ci-dessous.

Chaque paramètre de la modification de contrôleur a une plage réglable entre 0 et 127.

Lorsque la zone sélectionnée est définie comme INT ou BOTH, les noms des paramètres sont affichés.

PAN	STN	U6R3U6D
0	0	0 0

Lorsque la zone sélectionnée est définie comme EXT, les numéros MIDI CC sont affichés.

010	070	076	077
64	64	64	64

Les paramètres par défaut affectés à chaque potentiomètre sont les suivants :

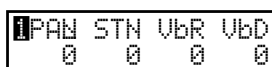
- A: n°10 Panoramique (PAN)
- B: n°70 Niveau de sustain (STN)
- C: n°76 Fréquence de Vibrato (VbR)
- D: n°77 Profondeur de Vibrato (VbD)

Remarque :

Si le réglage de la zone sélectionnée est BOTH (les deux), toute modification des paramètres MIDI CC# affecte à la fois les sections interne et externe. Si vous souhaitez appliquer des réglages différents aux sections interne et externe, passez au mode d'édition en appuyant sur le bouton MENU et sélectionnez la section interne ou externe à l'aide du bouton ZONE SELECT. (Voir page 35 pour des détails.)

Modification du paramètre MIDI CC

Appuyez sur le bouton ASSIGN et maintenez-le enfoncé. Le bouton ASSIGN commence à clignoter et le curseur de l'affichage remonte au nom du paramètre.



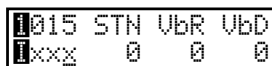
Utilisez les POTENTIOMÈTRES DE COMMANDE pour modifier les paramètres. Après avoir modifié le paramètre, appuyez une nouvelle fois sur le bouton ASSIGN. Le bouton ASSIGN arrête de clignoter et le curseur de l'affichage descend à la valeur.

Remarque :

Lorsque la zone sélectionnée est définie comme INT, seuls les paramètres suivants peuvent être sélectionnés.

10	Panpot	PAN
70	Niveau de sustain	STN
71	Résonance	RSN
76	Fréquence de vibrato	VbR
77	Profondeur de vibrato	VbD
78	Délai de vibrato	VbY
93	Profondeur de chorus	ChD

Lorsque la zone sélectionnée est définie comme BOTH (les deux) et que la section interne est sélectionnée en mode d'édition, les paramètres indisponibles pour la section INT s'affichent sous la forme « XXX».



6. Boutons MENU

Les boutons MENU donnent accès aux paramètres d'édition dans le MP6. Ce groupe de réglages, avec d'autres paramètres modifiables, peut être mémorisé sous forme de SETUP.

Le MP6 propose 256 SETUPS, tous programmables par l'utilisateur.

Un SETUP se compose de quatre zones. Chaque zone peut être définie comme interne (Internal), externe (External) ou les deux (Both). Dans chacune des quatre zones, de multiples fonctionnalités et effets peuvent être programmés et combinés pour former un SETUP intéressant.

On peut ainsi programmer 256 SETUPS différents.

Le menu se compose de paramètres Internes, Externes et Communs.

Les paramètres communs affectent toutes les zones. Si une zone est définie comme Both (les deux), les paramètres Internes et Externes sont disponibles pour celle-ci. Utilisez les boutons MENU pour parcourir les différents paramètres.

En mode SOUND, les paramètres de zone Int et les paramètres communs sans l'icône inversée « S(Setup) » peuvent être mémorisés individuellement. (voir page 53)

Les paramètres de zone Int peuvent être mémorisés comme un des 256 SOUNDS du MP6.

Les paramètres communs peuvent être mémorisés comme réglages initiaux en mode SOUND.

Paramètres de zone (Int)

Zone Mode
Sound (Int only)
Damper Resonance (Int Piano only)
String Resonance (Int Piano only)
KeyOff Effect (Int Piano only)
Voicing (Int Piano only)
KeyOff Noise (Int EP only)
KeyOff Delay (Int EP only)
Tone Wheel Registration (ZONE1 Int Tone Wheel only)
Tone Wheel Percussion (ZONE1 Int Tone Wheel only)
Tone Wheel Percussion Level (ZONE1 Int Tone Wheel only)
Tone Wheel Percussion Decay (ZONE1 Int Tone Wheel only)
Tone Wheel Percussion Harmonics (ZONE1 Int Tone Wheel only)
Key Click Level (Int Drawbar Organ only)
EFX Type
EFX parameter
Amp Simulator On/Off (ZONE1 Int only)
Amp Simulator Drive (ZONE1 Int only)
Amp Simulator Level (ZONE1 Int only)
Amp Simulator EQ Hi/Lo (ZONE1 Int only)
Velocity Dynamics
Solo On/Off
Solo Mode
Damper Pedal On/Off/Hold
Foot Switch On/Off
Expression Pedal On/Off
Modulation On/Off
Bender On/Off
Bender Range
Key Range Hi/Lo
Velocity Switch On/Off
Velocity Switch Value
Zone Transpose
Volume
Pan
Fine Tune

Paramètres de zone (Ext)

Zone Mode
Trs Channel
Trs PRG#
Trs Bank Select MSB LSB
Keyboard On/Off
Velocity Dynamics
Solo On/Off
Solo mode
Damper Pedal On/Off/Hold
Footswitch On/Off
Expression Pedal On/Off
Modulation On/Off
Bender On/Off
Bender Range
Key Range Hi/Lo
Velocity Switch On/Off
Velocity Switch Value
Zone Transpose
Volume
Pan
Fine Tune

Paramètres communs

Stretch Tuning
Temperament
Key of Temperament
User Tuning
Foot SW CC#
EXP CC#
Modulation Wheel CC#
Left Pedal Mode
Master Volume

Attention :

Les réglages édités sont effacés quand l'appareil est mis hors tension ou que d'autres sonorités sont rappelées. Pour enregistrer ces réglages, utilisez la procédure STORE pour les sauvegarder sous forme de SETUP. (voir page 54)

6.1 Procédure d'édition et paramètres



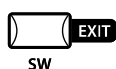
Appuyez d'abord sur le bouton ZONE SELECT de la zone à éditer.
Appuyez ensuite sur les boutons MENU jusqu'à ce que le paramètre à éditer soit affiché. Lorsqu'une zone est définie comme Both, appuyez à nouveau sur le bouton ZONE SELECT pour changer le menu de External à Internal, ou vice versa.

Utilisez les boutons VALUE pour définir la valeur du paramètre.
Comme chaque paramètre a une plage de valeurs différente, consultez les pages suivantes pour des détails. Répétez cette procédure pour tout autre paramètre à éditer, quelle que soit la zone.

Sauvegardez ces réglages à l'aide du bouton STORE.
(Reportez-vous à la page 53 pour des détails.)

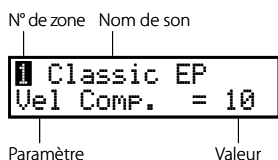
Remarque :

Lorsque vous passez au mode d'édition à partir du mode SETUP en appuyant sur le bouton MENU, le mode passe automatiquement à SOUND, et les boutons SOUND SELECT permettent de sélectionner des sonorités, et non des SETUPS.



Pour quitter le mode d'édition, appuyez sur le bouton EXIT (SW). Toutes les modifications apportées sont alors conservées en mode SOUND. Si vous quittez le mode d'édition en appuyant sur les boutons SOUND ou SETUP, vos modifications sont perdues et les réglages déjà sauvegardés sont rappelés.

6.2 Paramètres édités



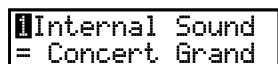
Les paramètres de zone peuvent être édités un par un pour chaque zone. Il existe deux groupes de paramètres : Internal et External. Si une zone est réglé à Int, seuls les paramètres de type Internal sont modifiables. Si une zone est réglé à Ext, seuls les paramètres de type External sont modifiables. Si une zone est réglé à Both, les paramètres Internal et External sont modifiables.

6.2.1 Mode Zone



Ce paramètre permet de définir le mode Zone. L'exemple montre que la zone 1 est réglée au mode Both.

6.2.2 Sound (Int seulement)



Ce paramètre détermine la sonorité interne affectée à la zone sélectionnée.

6.2.3 Damper Resonance (Résonance des étouffoirs) (Int, Piano seulement)

! Concert Grand
Damper Reso.= 1

Lorsque la pédale de sustain est abaissée, le volume de résonance totale peut être réglé au niveau préféré. Les valeurs possibles sont comprises entre 0 (désactivée) et 10.

* Les paramètres ne sont affichés que si le son Piano est sélectionné.

6.2.4 String Resonance (Résonance des cordes) (Int, Piano seulement)

! Concert Grand
String Reso.= 1

Le volume de résonance des cordes peut-être réglé au niveau désiré. Les valeurs possibles sont comprises entre 0 (désactivée) et 10.

À propos de la résonance des cordes

Dans les pianos acoustiques, des cordes correspondent à chaque touche. Lorsque vous appuyez sur une touche, une série d'harmonique des cordes des autres notes résonnent. Cet effet, appelé « résonance des cordes », complète et enrichit le son d'un piano acoustique.

* Les paramètres ne sont affichés que si le son Piano est sélectionné.

6.2.5 Key-Off Effect (Effet Key-Off) (Int, Piano seulement)

! Concert Grand
KeyoffEffect= 1

Avec les sons graves, lorsqu'une note est jouée fermement puis rapidement relâchée, le son de l'étouffoir qui touche les cordes se fait entendre juste après la note. L'effet Key-off simule ce phénomène et vous permet d'en ajuster le volume selon votre goût. Les valeurs possibles sont comprises entre 0 (désactivée) et 10.

* Les paramètres ne sont affichés que si le son Piano est sélectionné.

6.2.6 Voicing (Harmonisation) (Int, Piano seulement)

! Concert Grand
Voicing= Normal

Ce paramètre recrée électroniquement la technique de voicing (harmonisation) qui consiste à ajuster l'action, les marteaux et les cordes d'un piano acoustique pour changer le caractère tonal.

Cette fonction permet d'améliorer et d'adapter la réponse du piano à chaque pianiste et à chaque son.

L'effet n'est disponible que pour les sons internes de piano. Les autres sons ne peuvent utiliser ce paramètre.

Normal	Reproduit le ton normal d'un piano acoustique dans toute la plage dynamique.
Mellow 1/2	Reproduit l'effet d'une surface de marteau plus douce. Produit un ton plus doux et moelleux dans toute la plage dynamique.
Dynamic	Ce réglage est impossible avec un piano acoustique. Les notes jouées doucement ont une tonalité moelleuse et celles jouées durement ont une tonalité brillante. Ce réglage produit un changement dramatique de moelleux à brillant dans toute la plage dynamique.
Bright 1/2	Produit un ton plus brillant dans toute la plage dynamique.

* Les paramètres ne sont affichés que si le son Piano est sélectionné.

6.2.7 KeyOff Noise (Bruit KeyOff) (Int, Piano électrique seulement)

```
Classic EP
KeyOffNoise = 10
```

Les pianos électriques « Vintage » produisent souvent un son distinctif lorsque les touches sont relâchées. Le MP6 simule cette caractéristique et le paramètre KeyOff Noise vous permet d'ajuster le volume du son selon votre goût. Les valeurs possibles sont comprises entre 0 (désactivée) et 10.

* Ce paramètre n'est affiché que si le son Electric Piano est sélectionné.

6.2.8 KeyOff Delay (Délai KeyOff) (Int, Piano électrique seulement)

```
Classic EP
KeyOffDelay = 10
```

Ce paramètre ajuste le délai du son KeyOff de piano électrique. Les valeurs possibles sont comprises entre 0 et 127.

* Ce paramètre n'est affiché que si le son Electric Piano est sélectionné.

6.2.9 Tone Wheel Registration (ZONE1 Int, Tone Wheel seulement)

La Simulation Tone Wheel (Roue phonique) du MP6 recrée le son d'un orgue Tone Wheel ancien, et permet le réglage individuel de chaque tirette harmonique en temps réel.

Remarque :

La Simulation Tone Wheel est activée en sélectionnant les sons 6-8 de tirette harmonique. Quand les sons 1-5 de tirette harmonique sont sélectionnés, les sons PCM sont utilisés et les fonctions de Simulation Tone Wheel ne sont pas affichées.

```
T.Wheel A-1 →
Enter RegistMode
```

Appuyez sur le bouton VALUE ▲ pour accéder au mode Registration de Tone Wheel.

```
TW A-1 ■■■■■■
888444200
```

Appuyez sur les boutons MENU pour sélectionner la tirette harmonique à ajuster et appuyez ensuite sur les boutons VALUE pour augmenter ou réduire la valeur (position) de tirette harmonique.

Appuyez sur le bouton EXIT pour retourner au menu précédent.

6.2.10 Tone Wheel Percussion (ZONE1 Int, Tone Wheel seulement)

```
T.Wheel A-1
Percussion = On
```

Ce paramètre sert à activer ou désactiver le son de percussion de simulation Tone Wheel. Appuyez sur les boutons VALUE pour changer le réglage.

6.2.11 Tone Wheel Percussion Level (ZONE1 Int, Tone Wheel seulement)

```
T.Wheel A-1
PercsLevel =Soft
```

Ce paramètre sert à régler le volume de percussion de Tone Wheel à Normal ou Soft (Doux). Appuyez sur les boutons VALUE pour changer le réglage.

6.2.12 Tone Wheel Percussion Decay (ZONE1 Int, Tone Wheel seulement)

```
T.Wheel A-1
PercsDecay=Fast
```

Ce paramètre sert à régler la vitesse de decay de percussion Tone Wheel à Slow (Lent) ou Fast (Rapide). Appuyez sur les boutons VALUE pour changer le réglage.

6.2.13 Tone Wheel Percussion Harmonics (ZONE1 Int, Tone Wheel seulement)

```
T.Wheel A-1
PercsHarmo = 2nd
```

Ce paramètre sert à régler les percussions harmoniques de Tone Wheel à 2nd (4^e) ou 3rd (2 2/3^e). Appuyez sur les boutons VALUE pour changer le réglage.

6.2.14 Key Click Level (Int, Drawbar Organ seulement)

```
T.Wheel A-1
KeyClick = 100
```

Ce paramètre sert à régler le niveau de volume de clic de touche de Drawbar Organ. Appuyez sur les boutons VALUE pour changer le réglage de 0 (désactivé) à 127.

6.2.15 EFX Type

```
Concert Grand
EFXType=Chorus
```

Ce paramètre sert à définir le type EFX de la zone sélectionnée. Appuyez sur le bouton VALUE pour changer le réglage.

* Reportez-vous à la page 26 de ce manuel de l'utilisateur pour plus de détails sur les types EFX disponibles.

6.2.16 Paramètre EFX

```
Concert Grand
Wet Level = 40
```

Ce paramètre sert à définir le paramètre EFX. Appuyez sur le bouton VALUE pour changer le réglage.

* Reportez-vous à la page 28 de ce manuel de l'utilisateur pour plus de détails sur les paramètres EFX disponibles.

6.2.17 Amp Simulator On/Off (ZONE1 Int seulement)

Le Amp Simulator de MP6 tente de reproduire les caractéristiques de son, réponse, et overdrive d'une combinaison amplificateur/haut-parleur typique utilisée avec des claviers électroniques.

```
Concert Grand
Amp Simu. =Off
```

Ce paramètre sert à activer ou désactiver le Amp Simulator. Appuyez sur les boutons VALUE pour changer le réglage.

* Quand le Amp Simulator est activé, le bouton ASSIGN permet d'afficher le menu de réglage de Amp Simulator.

6.2.18 Amp Simulator Drive (ZONE1 Int seulement)

```
! Concert Grand  
Amp Drive = 0
```

Ce paramètre sert à définir le niveau de gain de Amp Simulator.
Appuyez sur les boutons VALUE pour changer le réglage de 0 (désactivé) à 127.

6.2.19 Amp Simulator Level (ZONE1 Int seulement)

```
! Concert Grand  
Amp Level = 90
```

Ce paramètre sert à définir le niveau de volume de Amp Simulator.
Appuyez sur les boutons VALUE pour changer le réglage de 0 (désactivé) à 127.

6.2.20 Amp Simulator EQ Hi/Lo (ZONE1 Int seulement)

```
! Concert Grand  
Amp EQ Lo = 64
```

Ce paramètre sert à définir l'égaliseur basse fréquence de Amp Simulator.
Appuyez sur les boutons VALUE pour changer le réglage de 0 (désactivé) à 127.

```
! Concert Grand  
Amp EQ Hi = 64
```

Ce paramètre sert à définir l'égaliseur haute fréquence de Amp Simulator.
Appuyez sur les boutons VALUE pour changer le réglage de 0 (désactivé) à 127.

* Quand le Amp Simulator est activé, les paramètres ci-dessus peuvent être ajustés à l'aide des POTENTIOMÈTRES DE COMMANDE.

6.2.21 Trs Ch (Ext seulement) (Canal de transmission)

```
External  
TrsChannel = 1
```

Ce paramètre règle le canal de transmission MIDI pour la zone sélectionnée. Toutes les données MIDI de la zone sélectionnée sont transmises sur ce canal. Assurez-vous que le canal de réception des modules MIDI externes à contrôler à partir de cette zone est le même que celui de la zone.

6.2.22 Trs PRG# (Ext seulement) (Transmission de numéro de programme)

```
External  
Program = 001
```

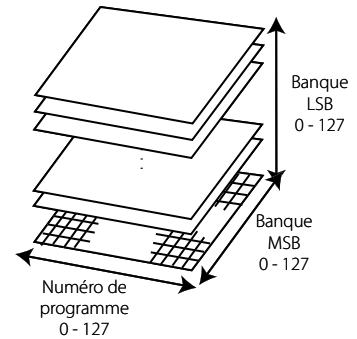
Ce paramètre détermine le numéro Program Change transmis lorsqu'un SETUP est rappelé. Quand le réglage MIDI Transmit Program Change est réglé à « Off » (voir page 60), cette page n'est pas affichée. Sélectionnez le numéro PRG souhaité pour la sonorité à sélectionner sur l'appareil MIDI externe.

6.2.23 Bank MSB/LSB (Ext seulement)

```
ExternalMSB LSB
Bank = 000 032
```

Ce paramètre détermine les numéros MSB et LSB transmis lorsque ce SETUP est rappelé. Lorsque ce paramètre est désactivé, cette page ne s'affiche pas.

La norme MIDI prévoit 128 emplacements de stockage. Ce nombre d'emplacements de stockage peut être augmenté en utilisant le MSB et le LSB.



L'image 3D ci-dessus représente le système Program Change élargi avec MSB et LSB. Pour utiliser correctement et efficacement ces paramètres, reportez-vous au manuel d'utilisation des modules de son MIDI connectés au MP6.

6.2.24 Keyboard On/Off (Ext seulement)

```
External
Keyboard = On
```

Ce paramètre détermine si les données des notes générées par le jeu des touches du MP6 sont transmises à un appareil MIDI externe. Ce paramètre est utile lorsque vous utilisez deux claviers ou plus. Lorsqu'il est réglé sur OFF, le MP6 n'envoie pas de données de notes à un appareil MIDI externe mais il peut quand même être utilisé pour ajuster d'autres claviers ou appareils MIDI à l'aide des potentiomètres, des molettes, etc.

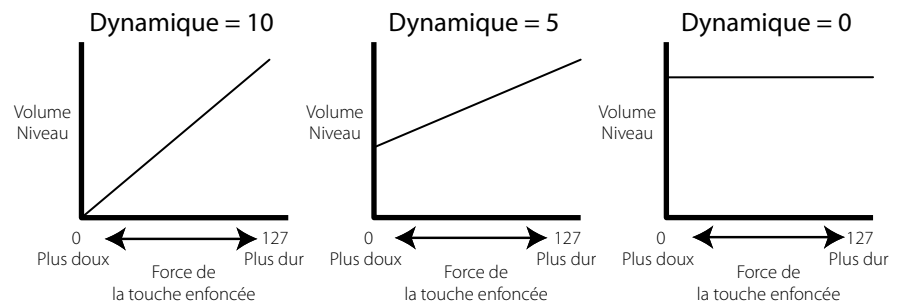
6.2.25 Velocity Dynamics (Dynamique de vélocité)

```
Concert Grand
Dynamics = 10
```

Ce paramètre permet de régler la dynamique de vélocité de la zone sélectionnée par rapport au réglage Touch dans le menu SYSTEM.

Quand cette valeur est 10 (valeur par défaut), la réponse du clavier est normale (identique au réglage Touch dans le menu SYSTEM).

Quand cette valeur est réduite, la réponse de clavier devient progressivement moins dynamique et, à 0, devient complètement plate (c'est-à-dire, réponse fixe au toucher).



6.2.26 Solo

```
Concert Grand
Solo = On
```

Ce paramètre active ou désactive le mode Solo.

Lorsque le mode Solo est activé (On), le signal MIDI transmet une seule note à la fois pour la zone sélectionnée, même si plusieurs sont jouées en même temps. Ceci permet de simuler de manière efficace les caractéristiques de performance d'un synthétiseur monophonique ou peut servir d'outil de performance spécial pour jouer un solo. Le mode Solo permet aussi de jouer une partie polyphonique d'une autre zone.

6.2.27 Solo Mode (Mode Solo)


 Concert Grand
Solo Mode = Last

Ce paramètre détermine la note jouée quand le mode Solo est activé (On) et que plusieurs notes sont jouées en même temps. Trois choix sont possibles pour la priorité des notes en mode Solo.

Last	La dernière note jouée dans un groupe de notes est celle entendue quand le mode Solo est activé.
Hi	La note la plus haute jouée dans un groupe de notes est celle entendue quand le mode Solo est activé.
Low	La note la plus basse est jouée dans un groupe de notes est celle entendue quand le mode Solo est activé.

* Lorsque le paramètre Solo Mode est sur « Off », cette page ne s'affiche pas.


6.2.28 Damper

 Concert Grand
Damper = On

Ce paramètre détermine si la pédale d'étouffoir est activée (Norm [Int]/On [Ext], avec point de chute naturel), désactivée (Off) ou réglée sur HOLD (Activée, avec soutien continu) pour la zone sélectionnée.


Utilisez la valeur HOLD si vous ne voulez pas qu'une sonorité disparaisse. HOLD n'est disponible que pour les sonorités internes.

6.2.29 Foot Switch (Interrupteur au pied)

 Concert Grand
Foot SW = On


Ce paramètre détermine si l'interrupteur au pied connecté à la prise FOOT SWITCH est activé (On) ou désactivé (Off) pour la zone sélectionnée. Le type de contrôleur affecté à l'interrupteur au pied est un paramètre SETUP commun et sert de paramètre global pour toutes les zones d'un SETUP.

6.2.30 Expression Pedal (Pédale d'expression)

 Concert Grand
Exp Pedal = On

Ce paramètre détermine si la pédale d'expression connectée à la prise EXP est activée (On) ou désactivée (Off) pour la zone sélectionnée. Le type de contrôleur affecté à la pédale d'expression est un paramètre SETUP commun et sert de paramètre global pour toutes les zones d'un SETUP.

6.2.31 Modulation

 Concert Grand
Modulation = On

Ce paramètre détermine si la molette de modulation est activée (On) ou désactivée (Off) pour la zone sélectionnée.

6.2.32 Bender

! Concert Grand
Bendr Rng = On

Ce paramètre détermine si la molette de Pitch Bend est activée (On) ou désactivée (Off) pour la zone sélectionnée.

6.2.33 Bender Range (Plage de variation de Pitch Bend)

! Concert Grand
Bendr Rng = 2

Int	Définit la plage de variation de Pitch Bend en demi tons. La valeur change de 0 à 7.
Ext	Permet d'envoyer des informations de plage de variation de Pitch Bend à des modules de son externes. Si MIDI Transmit Control Change est réglé sur « On », cette valeur est transmise lorsqu'un SETUP est rappelé. La valeur change de 0 à 12.

* Lorsque le paramètre Bender est réglé sur « Off », cette page ne s'affiche pas.

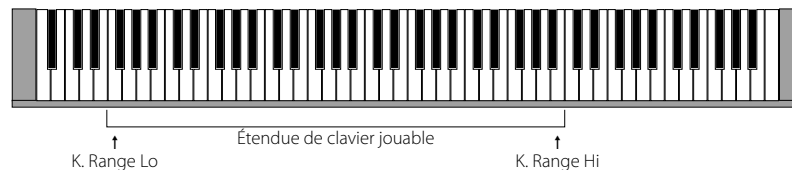
6.2.34 Key Range Hi/Lo (Étendue de clavier)

! Concert Grand
K.Range Hi = B4

! Concert Grand
K.Range Lo = F0

Ces deux paramètres définissent l'étendue de clavier dans laquelle pourra être joué le son de la zone. Tout d'abord, lorsque « K.Range Hi » s'affiche, utilisez les boutons VALUE pour régler la note la plus élevée de la zone sélectionnée.

Ensuite, lorsque « K.Range Lo » s'affiche, utilisez les boutons VALUE pour régler la note la plus basse de la zone sélectionnée.



Remarque :

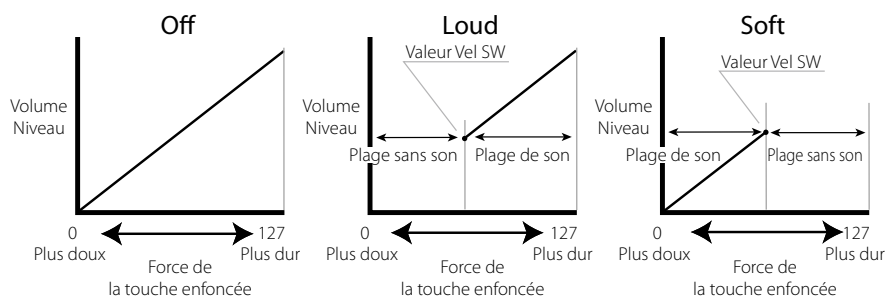
Pour définir l'étendue du clavier, une autre méthode simple consiste à maintenir le bouton ZONE SELECT de la zone souhaitée enfoncé pendant plus d'une seconde et à définir la valeur « K.Range Lo » en appuyant sur la touche correspondant à la note la plus basse, puis sur celle de la note la plus haute, tout en maintenant enfoncé le bouton ZONE SELECT.

6.2.35 Velocity Switch (Commutation par vitesse)

Concert Grand
Vel SW =Loud

La commutation par vitesse est un outil trs utile et cratif pour personnaliser une prestation musicale. Grce la commutation par vitesse, il est possible de passer d'une sonorit a une autre selon une vitesse dfinie, ou mme d'ajouter une seconde sonorit ds qu'une certaine vitesse est atteinte, ou d'liminer une sonorit ds qu'un niveau prcis de vitesse est dpass. Ce paramtre dfini le type de commutation par vitesse.

Off	Sans effet - la sonorit est jouee normalement.
Loud	La sonorit slectionnee est jouee seulement lorsque la note est jouee plus rapidement que la valeur du seuil de vitesse Velo SW. (Voir le paramtre suivant)
Soft	La sonorit slectionnee est jouee seulement lorsque la note est jouee plus lentement que la valeur du seuil de vitesse Velo SW. (Voir le paramtre suivant)



6.2.36 Velocity Switch Value (Valeur de commutation par vitesse)

Concert Grand
Vel SW Val= 80

Ce paramtre dtermine le seuil de commutation par vitesse.

Si « Velo SW=Loud », ce paramtre dtermine la valeur minimale de vitesse pour les sonorits.

Si « Velo SW=Soft », ce paramtre dtermine la valeur maximale de vitesse pour les sonorits.

Lorsque Velocity Switch est rgl sur « Off », cette page ne s'affiche pas.

Remarque :

Chaque zone peut avoir une valeur Velocity Switch diffrente. En rglant la valeur Velocity Switch de la plage « Soft » plus haute que celle de la plage « Loud », une plage dynamique o les deux sons sont joues en mme temps est cre. Il est ggalement possible de commuter des Zones Internes avec des Zones Externes pour un plus grand nombre de possibilit.

Remarque 2 :

Velocity Switch = Loud/Velocity Switch Value = 1

Avec ces rglages, si on appuie sur une touche trs doucement, aucun son n'est mis.

Exactement comme sur un piano acoustique.

6.2.37 Zone Transpose (Transposition de zone)

```

! Concert Grand
Zone Trans= 0
  
```

Ce paramètre définit le degré de transposition de la zone sélectionnée. L'étendue disponible est de 3 octaves vers le haut ou le bas (+/- 36 demi-tons).

Remarque :

pour définir la transposition principale, appuyez sur le bouton TRANPOSE et définissez la valeur.

6.2.38 Volume

```

! Concert Grand
Volume = 127
  
```

Ce paramètre règle le niveau du volume de la zone sélectionnée. La valeur peut être changée à l'aide des ATTÉNUATEURS ou des boutons VALUE.

Pour les zones externes, lorsque MIDI Transmit Control Change est réglé sur « Off », cette page ne s'affiche pas.

6.2.39 Pan (Panoramique)

```

! Concert Grand
Pan = R10
  
```

Int	Ce paramètre règle le panoramique (balance droite/gauche).
Ext	Ce paramètre règle la valeur de panoramique à envoyer aux modules de son externes. Si MIDI Transmit Control Change est réglé sur « On », cette valeur est transmise quand un SETUP est rappelé. Quand MIDI Transmit Control Change est réglé sur « Off », cette page ne s'affiche pas.

* Les valeurs changent de gauche (L) 64 à droite (R) 63.

6.2.40 Fine Tune (Accord fin)

```

! Concert Grand
Fine Tune= 0
  
```

Int	Fonction d'accord fin pour valeurs inférieures à un demi-ton.
Ext	Permet d'envoyer des réglages d'accord fin à des modules de son externes. Si MIDI Transmit Control Change est réglé sur « On », cette valeur est transmise quand un SETUP est rappelé. Quand MIDI Transmit Control Change est réglé sur « Off », cette page ne s'affiche pas.

* La valeur change de -63 à +63.

6.3 Paramètres communs

Les paramètres communs suivants affectent toutes les zones.

6.3.1 Stretch Tuning (Accord étendu)

COMMON
Stretch= Piano_w

La courbe de réponse de l'oreille humaine est irrégulière et n'est pas aussi précise dans les hautes et basses fréquences que dans les médiums. Ce tempérament étire l'accord pour compenser ce fait, afin que le son semble plus naturel à l'oreille.

Off :	L'accord est plat sans étirement.
On :	L'accord est toujours étiré.
Piano :	L'accord n'est étiré que si des sonorités de piano sont sélectionnées.
On W :	Identique à « On », mais l'étirement est plus long.
Piano W :	Identique à « Piano », mais l'étirement est plus long.

6.3.2 Temperament

COMMON
Temper = Pure Maj

Ce paramètre permet de choisir le tempérament du MP6.

Equal	Il s'agit de la méthode d'accord la plus répandue qui divise la gamme en douze demi-tons égaux. Ceci produit les mêmes intervalles dans les douze clés, et son avantage est une modulation illimitée de tonalité. Toutefois, la tonalité de chaque touche est moins caractéristique et aucun accord n'est en consonance pure.
Pure Maj/Min	Ce tempérament élimine les dissonances de tierces et de quintes, et est toujours répandu pour la musique chorale en raison de son harmonie parfaite. Lorsque vous jouez en mode majeur, sélectionnez « Pure Maj ». En mode mineur, sélectionnez « Pure Min ».
Pythagor	Ce tempérament utilise des rapports mathématiques pour éliminer la dissonance des quintes. Très limité pour les accords, il produit des lignes mélodiques très caractéristiques.
Meantone	Ce tempérament utilise une moyenne entre une tonalité majeure et une tonalité mineure pour éliminer la dissonance des tierces. Il a été conçu pour éliminer le manque de consonance qui se manifeste avec certaines quintes du tempérament Mersenne pur. Il produit de plus beaux accords que ceux du tempérament égal.
Werkmeis/ Kirnberg	Ces deux tempéraments se situent entre le Mésotonique (Meantone) et le Pythagoricien (Pythagor). Pour une musique présentant peu d'accidents, ces tempéraments produisent les beaux accords du Mésotonique mais, avec l'augmentation des accidents, ces tempéraments produisent les mélodies caractéristiques du tempérament Pythagoricien. Il est utilisé surtout pour la musique classique écrite à l'époque Baroque, afin de lui redonner ses caractéristiques d'origine.
User	Vous pouvez créer votre propre tempérament en abaissant ou en augmentant la hauteur de note pour chaque demi-ton.

6.3.3 Key of Temperament (Clé du tempérament)

```
COMMON
TemprKey = C
```

La modulation infinie de la tonalité n'est devenue disponible qu'avec l'invention du tempérament égal. Lors du choix d'un autre tempérament que le tempérament égal, il est nécessaire de choisir soigneusement la tonalité dans laquelle on joue.

Si, par exemple, le morceau que vous allez jouer est écrit en Ré majeur, choisissez « D » (Ré) comme clé du tempérament.

Lorsque le tempérament « Equal » est sélectionné, cette page ne s'affiche pas.

6.3.4 User Tuning (Réglage utilisateur)

```
COMMON
C = 0
```

Lorsque le tempérament « User » est sélectionné, réglez la hauteur de note de chaque touche du clavier pour créer votre propre tempérament. La valeur change de -50 à +50.

Ces pages ne s'affichent que si le tempérament « User » est sélectionné.

Remarque :

La valeur est indiquée en « cent ». Un demi-ton est égal à 100 cents.

6.3.5 Foot SW CC# (Control Change)

```
COMMON
FootSW CC# = SST
```

Ce paramètre affecte un numéro de Control Change à l'interrupteur au pied connecté à la prise FOOT SWITCH sur le panneau arrière.

Reportez-vous à la page 93 pour une liste des numéros Control Change.

Si « SW » est sélectionné, l'interrupteur au pied est utilisé pour activer/désactiver le bouton SW.

Lorsque le paramètre système d'interrupteur au pied (FootSW) est « Setup+ », cette page n'est pas affichée.

6.3.6 EXP CC# (Control Change)

```
COMMON
ExpPd1 CC# = EXP
```

Ce paramètre assigne un numéro de Control Change à la pédale d'expression connectée à la prise EXP sur le panneau arrière.

Reportez-vous à la page 93 pour une liste des numéros Control Change.

Si « AFT » est sélectionné, la pédale d'expression permet d'envoyer des informations de second toucher (« After Touch »).

Si « RTR » est sélectionné, la pédale d'expression permet de commuter la vitesse du haut-parleur rotatif de Lente à Rapide avec l'effet Rotary.

Si la « Pédale Wah » est sélectionnée dans EFX, la pédale fonctionne comme une pédale Wah, quel que soit le réglage de ce paramètre.

6.3.7 Modulation Wheel CC# (Control Change)

COMMON
M.WheelCC# = Mod

Ce paramètre affecte un numéro de Control Change à la molette de modulation à droite du panneau avant.
Reportez-vous à la page 93 pour une liste des numéros Control Change.

Remarque :

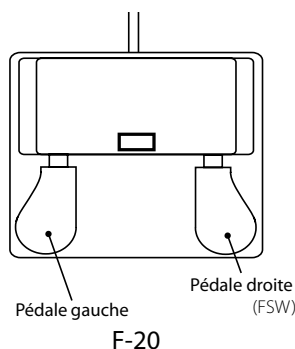
Lorsque les numéros suivants sont sélectionnés pour FootSW, EXP ou le numéro de Control Change de molette de modulation, les fonctions affectent également les sonorités internes.

1	Modulation Wheel (MOD)
7	Volume (VOL)
10	Pan (PAN)
11	Expression Controller (EXP)
64	Damper Pedal (HLD)
66	Sostenuto (SST)
67	Soft Pedal (SFT)

6.3.8 Left Pedal Mode (Mode Pédale Gauche)

COMMON
Left Pedal =Soft

Ce paramètre détermine si la pédale gauche de l'accessoire F-20 en option (pédale double) fonctionne comme pédale douce (Soft) ou pédale de sostenuto (Sost).



Soft	La pédale gauche fonctionne comme pédale douce (réglage par défaut). Lorsque vous utilisez l'effet Rotary EFX, la pédale douce change de fonction et devient un commutateur de vitesse de rotor (Rapide/Lent).
Sost	La pédale gauche fonctionne comme pédale de sostenuto. Lorsque le réglage Damper (voir page 41) est sur Off ou Norm, la pédale de sostenuto fonctionne avec un point de chute naturel. Lorsque le réglage Damper est sur Hold, la pédale de sostenuto fonctionne avec un soutien continu.

6.3.9 Master Volume (Volume principal)

COMMON
Master Vol= 127

Réglez le volume total du SETUP.
La valeur change de 0 à 127.

7. Enregistreur de morceaux (Mémoire interne)

Le MP6 permet l'enregistrement, le stockage en mémoire interne et la lecture de dix morceaux différents avec une simple pression de bouton.

7.1 Enregistrement d'un morceau

7.1.1 Passage au mode Enregistreur de morceau

```
Type = MIDI  
[REC]or[PLAY]
```

Appuyez sur le bouton RECORDER.
L'écran de sélection MIDI/AUDIO REC/PLAY apparaît sur l'affichage LCD.

```
1:INT SONG 1  
  =120
```

Appuyez sur le bouton VALUE ▼ pour changer le type à MIDI et appuyez ensuite sur le bouton ●.
L'écran de l'enregistreur de morceaux interne apparaît sur l'affichage LCD et le voyant LED du bouton ● commence à clignoter.

Appuyez sur les boutons ◀ ou ▶ pour sélectionner la mémoire de morceaux pour l'enregistrement, et sur les boutons VALUE pour augmenter ou réduire le tempo.

L'enregistreur du MP6 passe alors au mode d'attente.

7.1.2 Démarrage de l'enregistreur de morceau

Appuyez sur une touche du clavier.
Les voyants LED des boutons ● et ▶/■ s'allument et l'enregistrement démarre.

- * L'enregistrement peut aussi être lancé en appuyant sur le bouton ▶/■.
- * Si le MÉTRONOME est activé avant l'enregistrement, une introduction d'une barre est également jouée lorsque vous appuyez sur le bouton ▶/■.

7.1.3 Arrêt de l'enregistreur de morceau

Appuyez sur le bouton ▶/■.
Les voyants LED des boutons ● et ▶/■ s'éteignent, l'enregistreur s'arrête et le morceau enregistré est stocké dans la mémoire interne.
Au bout de quelques secondes, l'écran Play Internal apparaît sur l'affichage LCD pour indiquer que le morceau peut être lu.

- * La capacité maximum d'enregistrement est d'environ 90 000 notes. Chaque pression sur un bouton et une pédale compte aussi comme une note.
- * Si la capacité maximum est atteinte lors de l'enregistrement, l'enregistreur s'arrête automatiquement.
- * Les morceaux de l'enregistreur restent en mémoire après la mise hors tension.

7.2 Lecture d'un morceau

7.2.1 Passage au mode de lecture de morceau

```
Type = MIDI  
[REC] or [PLAY]
```

Appuyez sur le bouton RECORDER.
L'écran de sélection MIDI/AUDIO REC/PLAY apparaît sur l'affichage LCD.

```
1:INT SONG 1  
J=120
```

Appuyez sur le bouton VALUE ▼ pour changer le type à MIDI et appuyez ensuite sur le bouton ►/■.
L'écran de l'enregistreur de morceaux interne (Int Song) apparaît sur l'affichage LCD.

Appuyez sur les boutons ◀ ou ▶ pour sélectionner la mémoire de morceau pour lecture, et sur les boutons VALUE pour augmenter ou réduire le tempo.

7.2.2 Démarrage de la lecture de morceau

Appuyez sur le bouton ►/■.
La lecture du morceau sélectionné commence.

Appuyez sur les boutons ◀ ou ▶ pour vous déplacer vers l'avant ou l'arrière dans le morceau.

Appuyez à nouveau sur le bouton ►/■.
La lecture du morceau sélectionné s'arrête.

* Appuyez sur le bouton ◀ pour revenir au début du morceau enregistré.

7.2.3 A-B Repeat (Répétition A-B)

La fonction de répétition A-B permet de répéter en continu une section d'un morceau.

Pendant la lecture du morceau :

Appuyez sur le bouton **A↔B** pour fixer le point de début.
Le voyant LED du bouton **A↔B** commence alors à clignoter.
Le voyant LED du bouton **A↔B** commence à clignoter et la section spécifiée est répétée en continu.

Le voyant LED du bouton **A↔B** s'allume et la section spécifiée est répétée de manière continue.

Pour annuler la fonction de répétition A-B, appuyez à nouveau sur le bouton **A↔B**.
Le voyant LED du bouton **A↔B** s'éteint et la lecture normale reprend.

7.2.4 Sortie du mode de lecture de morceau

Appuyez sur le bouton RECORDER pour quitter l'enregistreur de morceau interne.

Le fonctionnement normal du MP6 reprend et le nom du morceau sélectionné apparaît sur l'affichage LCD.

7.3 Effacement d'un morceau

Cette fonction permet d'effacer les morceaux mal enregistrés ou ceux devenus inutiles.

7.3.1 Passage au mode d'effacement

```
Type = MIDI  
[REC]or[PLAY]
```

Appuyez sur le bouton RECORDER.
L'écran de sélection MIDI/AUDIO REC/PLAY apparaît sur l'affichage LCD.

```
1:INT SONG 1  
J=120
```

Appuyez sur le bouton VALUE ▼ pour changer le type à MIDI et appuyez ensuite sur le bouton ●.
L'écran de l'enregistreur de morceaux interne (Int Song) apparaît sur l'affichage LCD.

Appuyez sur les boutons ● et ►/■ en même temps et maintenez-les enfoncés.

```
Erase  
Song 1 →
```

Les voyants LED des boutons ● et ►/■ commencent à clignoter et l'écran Erase apparaît avec le morceau actuellement sélectionné indiqué sur l'affichage LCD.

7.3.2 Effacement d'un morceau

```
Erase  
Song 1 →
```

Appuyez sur les boutons ◀ ou ▶ pour sélectionner le morceau à effacer.

Appuyez sur le bouton VALUE ▲.
Un message de confirmation apparaît sur l'affichage LCD et vous devez confirmer ou annuler l'opération d'effacement.

```
Sure?  
Song 1 →
```

Appuyez à nouveau sur le bouton VALUE ▲ pour confirmer l'opération d'effacement,
ou sur le bouton VALUE ▼ pour l'annuler.

■ Effacement de tous les morceaux d'enregistreur de la mémoire



Ce processus efface tous les morceaux stockés dans la mémoire interne et ne peut être annulé.

Appuyez simultanément sur les boutons ● et ►/■ et maintenez-les enfoncés, puis mettez l'instrument sous tension.

Tous les morceaux d'enregistreur stockés en mémoire sont alors effacés.

8. Enregistreur audio (Mémoire USB)

Le MP6 peut aussi enregistrer des performances sous forme audio numérique – en sauvegardant les données sur une clé USB dans le format MP3 ou WAV. Cette fonction permet de produire des enregistrements de qualité professionnelle directement sur l'instrument, sans aucun équipement son supplémentaire, de les envoyer par e-mail à des amis et parents, de les jouer sur un lecteur MP3, ou de les éditer et les remixer sur une station de travail audio.

8.1 Enregistrement d'un fichier audio

■ Spécifications de format de l'enregistreur audio

MP3	44,1 kHz, 16 bits, Stéréo 192 kbit/s (fixe)
WAV	44,1 kHz, 16 bits, Stéréo

* La technologie de codage audio MPEG Layer-3 est sous licence Fraunhofer IIS et Thomson.

* Le codec MP3 est sous Copyright (c) 1995-2007, SPIRIT

* Les périphériques USB doivent être formatés pour les systèmes de fichiers FAT ou FAT32.

8.1.1 Passage au mode Enregistreur audio

Connectez une clé USB au MP6.

```
Type = AUDIO  
[REC]or[PLAY]
```

Appuyez sur le bouton RECORDER. L'écran de sélection MIDI/AUDIO REC/PLAY apparaît sur l'affichage LCD.

```
Recording  
Format = MP3
```

Appuyez sur le bouton VALUE ▲ pour changer le type à AUDIO et appuyez sur le bouton ●. L'écran de sélection de format de l'enregistreur audio apparaît sur l'affichage LCD et le voyant LED du bouton ● commence à clignoter.

Appuyez sur les boutons VALUE ▲ VALUE ▼ pour sélectionner le format audio MP3 ou WAV.

8.1.2 Démarrage de l'enregistreur audio

```
Audio_001 MP3  
0'00"
```

Appuyez sur une touche du clavier. Les voyants LED des boutons ● et ►/■ s'allument et l'enregistreur audio commence à enregistrer l'audio dans le format de fichier spécifié.

* L'enregistrement peut aussi être lancé en appuyant sur le bouton ►/■.

* Si le MÉTRONOME est activé avant l'enregistrement, une introduction d'une barre est également jouée lorsque vous appuyez sur le bouton ►/■.

* Le nom de fichier par défaut de l'audio enregistrée est Audio_000. Si le fichier existe déjà sur la clé USB connectée, le numéro dans le nom de fichier est incrémenté automatiquement. Pour changer le nom du fichier enregistré, utilisez la fonction Renommer dans le menu USB (page 70).

8.1.3 Arrêt de l'enregistreur audio

Appuyez à nouveau sur le bouton ►/■. Le voyant LED du bouton ►/■ s'éteint et l'enregistrement s'arrête.

```
Audio_001 MP3  
0'00" VOL= 60
```

Peu après, l'écran du lecteur audio apparaît sur l'affichage LCD.

8.2 Lecture d'un fichier audio

■ Spécifications des formats pris en charge par le lecteur audio

MP3	32/44,1/48 kHz, Mono/Stéréo, 8-320 kbit/s (fixe et variable)
WAV	32/44,1/48 kHz, Mono/Stéréo, 8 bits/16 bits

* Les périphériques USB doivent être formatés pour les systèmes de fichiers FAT ou FAT32.

8.2.1 Passage au mode Lecture audio

Connectez une clé USB au MP6.

```
Type = AUDIO  
[REC]or[PLAY]
```

Appuyez sur le bouton RECORDER.
L'écran de sélection MIDI/AUDIO REC/PLAY apparaît sur l'affichage LCD.

```
>Get Back   MP3  
Hold On     MP3
```

Appuyez sur le bouton VALUE ▲ pour changer le type à AUDIO et appuyez sur le bouton ►/■.
L'écran de chargement de fichier apparaît sur l'affichage LCD.

8.2.2 Sélection d'un fichier audio

```
>Hold On   MP3  
I Got You  MP3
```

Appuyez sur les boutons VALUE ▲ ou VALUE ▼ pour déplacer la flèche de sélection.

Exemples d'écran de sélection de fichier :

[Rép parent]	Retourner au dossier précédent
<Classical >	Dossier
Audio_001 MP3	Fichier (format MP3)
Audio_002 WAV	Fichier (format WAV)

8.2.3 Démarrage de la lecture de fichier audio

```
Hold On   MP3  
0'00" VOL= 60
```

Appuyez sur le bouton ►/■.
Le voyant LED du bouton ►/■ s'allume et la lecture du fichier audio sélectionné commence.

Appuyez sur les boutons ◀ ou ▶ pour avancer ou revenir en arrière dans le morceau, et sur les boutons VALUE pour augmenter ou réduire le volume.

Enfin, appuyez à nouveau sur le bouton ►/■ pour arrêter la lecture du fichier audio.

Pour retourner à l'écran de chargement de fichier, appuyez sur les boutons MENU ▲ ou MENU ▼.

8.2.4 Sortie du mode Enregistreur audio

Appuyez sur le bouton RECORDER pour quitter l'enregistreur audio.

Le fonctionnement normal du MP6 reprend et le nom du morceau sélectionné apparaît sur l'affichage LCD.

9. Bouton STORE



Vous pouvez mémoriser les changements effectués au niveau des réglages sous la forme d'un SOUND ou d'un SETUP.

Il est possible de mémoriser jusqu'à 256 SOUND ou 256 SETUP.

En outre, la fonction POWER ON permet de stocker les réglages de panneau préférés dans la mémoire de l'instrument, et de rappeler automatiquement les réglages chaque fois que le MP6 est mis en marche.

Les groupes de paramètres suivants sont mémorisés :

SOUND

Réglages d'une sonorité pour la zone sélectionnée :

- * Réglages EFX/REVERB (voir page 26)
- * Réglages des potentiomètres de commande - sauf pour EQ (voir page 28)
- * Paramètres de zone Int dans les réglages du MENU (voir page 34)
- sauf pour les paramètres avec l'icône inversée « S(Setup) »

SETUP

Réglages complets de 4 zones du MP6 :

- * Sélection de sonorité, État Zone On/Off (voir page 10)
- * Réglages EFX/REVERB (voir page 26)
- * Réglages Fader, potentiomètre de commande (voir page 10, page 28)
- * Réglage de commutateur de fonction (voir page 22)
- * Tous les réglages MENU (voir page 34)

9.1 Mémorisation des réglages sous forme de SOUND

Quand vous êtes en mode SOUND, appuyez sur le bouton STORE. L'écran affiche ce qui suit :

```
<SETUP  SOUND>
<POWERON
```

Appuyez sur le bouton VALUE ▲, l'écran suivant s'affiche:

```
SOUND  Sure?
Press VALUE UP
```

Appuyez sur le bouton VALUE ▲ pour confirmer. Vous pouvez annuler la procédure STORE à tout moment en appuyant sur n'importe quel bouton non utilisé pendant la procédure.

```
Writing Memory,
Completed!
```

Remarque :

La mémorisation remplace le SOUND sélectionné.

Si la zone sélectionnée est externe, le SOUND ne peut pas être mémorisé.

9.2 Mémorisation des réglages sous forme de SETUP

Quand vous êtes en mode SOUND, appuyez sur le bouton STORE. L'écran affiche ce qui suit :

```
<SETUP  SOUND>  
<POWERON
```

Appuyez sur le bouton MENU ▲ pour choisir de mémoriser les réglages sous forme de SETUP.

En mode SETUP, appuyez sur le bouton STORE. L'affichage indique le numéro du SETUP à mémoriser.

```
Store to 1-1-A  
= GrandPno+Str1
```

Utilisez les boutons SOUND SELECT pour changer le numéro de SETUP dans lequel les réglages seront sauvegardés. Par exemple, pour choisir SETUP 2-3-B, appuyez sur 2 dans la rangée supérieure, sur 3 dans la seconde rangée, et sur B dans la troisième rangée. Appuyez ensuite sur le bouton STORE.

```
Set Name  
= GrandPno+Str1
```

Pour régler un nom, utilisez les boutons MENU pour déplacer le curseur et les boutons VALUE pour sélectionner le caractère. Une fois le SETUP renommé, appuyez à nouveau sur le bouton STORE.

```
Are You sure?  
Press VALUE UP
```

Appuyez sur le bouton VALUE ▲ pour confirmer. Vous pouvez annuler la procédure STORE à tout moment en appuyant sur n'importe quel bouton non utilisé pendant la procédure.

```
Writing Memory,  
Completed!
```

Remarque :

La mémorisation écrase le SETUP sélectionné.

9.3 Stockage en mémoire du réglage POWER ON

Quand vous êtes en mode SOUND, appuyez sur le bouton STORE. L'écran affiche ce qui suit :

```
<SETUP  SOUND>  
<POWERON
```

Appuyez sur le bouton VALUE ▼, l'écran suivant s'affiche:

```
POWERON Sure?  
Press VALUE UP
```

Appuyez sur le bouton VALUE ▲ pour confirmer. Vous pouvez annuler la procédure STORE à tout moment en appuyant sur n'importe quel bouton non utilisé pendant la procédure.

```
Writing Memory,  
Completed!
```

10. Bouton SYSTEM



Utilisez ce mode pour régler les paramètres système du MP6.
Pour passer au mode SYSTEM, appuyez sur le bouton SYSTEM.

10.1 Menu système

Utilisez les boutons MENU pour vous déplacer parmi ces paramètres.

System Parameter

- System Channel
- Touch
- System Tuning
- Volume Slider Action
- Reverb Offset
- EQ Offset
- Local Control On/Off
- Program Change Mode
- MIDI Receive Mode
- MIDI Receive Channel
- MIDI Transmit SETUP Mode
- MIDI Transmit Program Change
- MIDI Transmit Bank
- MIDI Transmit Volume
- MIDI Transmit Control Change
- MIDI Transmit Recorder
- MMC On/Off
- MMC Assign
- MMC Device ID
- LCD Contrast
- LED Brightness
- Out Mode
- Foot Switch Mode
- Wheel Mode

System Reset

- Reset One Sound/Setup
- Reset All

Assurez-vous que le bouton SYSTEM est allumé. Appuyez alors sur les boutons MENU jusqu'à ce que le paramètre à éditer s'affiche.

Réglez la valeur du paramètre à l'aide des boutons VALUE.
La plage de réglage possible dépend du paramètre.

10.2 Paramètres système

Les paramètres de menu System sont globaux et toujours stockés automatiquement à la sortie du mode SYSTEM. Il est donc inutile de les mémoriser.

10.2.1 System Channel (Canal système)

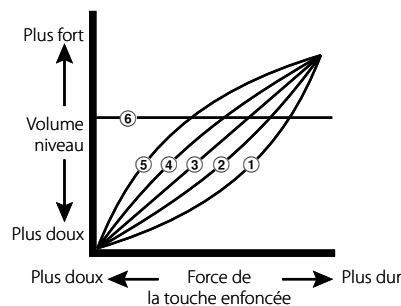
```
SYSTEM
System Ch = 1
```

Ce paramètre permet de choisir le canal MIDI système par lequel sont transmis/reçus les messages System Exclusive.

10.2.2 Touch (Toucher)

```
SYSTEM
Touch = Normal
```

Ce paramètre permet d'ajuster la courbe de réponse au toucher du clavier.



- ① Heavy+ ④ Light
- ② Heavy ⑤ Light+
- ③ Normal ⑥ Off

Heavy+	Cette courbe monte de manière abrupte à mesure que la vitesse augmente. Elle est moins profonde à faible vitesse. (voir 1) Cette courbe requiert la force maximum pour produire un volume élevé.
Heavy	Cette courbe requiert davantage de force une pour produire un volume élevé. (voir 2) Cette courbe est parfaite pour ceux ayant beaucoup de force dans les doigts.
Normal	Cette courbe recrée la réponse au toucher d'un piano acoustique normal.
Light	Cette courbe requiert moins de force pour produire un volume élevé. (voir 4) Cette courbe convient à ceux qui développent toujours la force de leurs doigts.
Light+	Cette courbe requiert le moins de force pour produire un volume élevé. (voir 5) Cette courbe convient à ceux au toucher délicat.
Off	Cette courbe produit un niveau de vitesse constant, quelle que soit la force avec laquelle la touche est enfoncée. (voir 6) Cette courbe convient pour les sonorités à plage dynamique fixe, par exemple orgue, clavecin et certaines sonorités de synthétiseur.
User1,2	Vous pouvez créer une courbe de toucher adaptée à votre style de jeu. Il est possible de mémoriser deux courbes de toucher d'utilisateur.

User Touch (Toucher utilisateur)

La courbe de toucher est le principal composant entre l'action et le son. Avec cette fonction User Touch Curve, vous pouvez personnaliser le MP6 en fonction de votre style de jeu personnel. Après avoir sélectionné la fonction «Touch» en appuyant sur les boutons MENU, utilisez les boutons VALUE pour sélectionner User 1 ou User 2. La courbe sélectionnée est alors activée.

```
Press REC
Touch = User 1
```

Pour créer votre propre courbe de toucher personnelle, appuyez sur le bouton REC.

```
Start Playing
Soft → Loud
```

Jouez ensuite un morceau avec une grande dynamique de toucher, de pianissimo à forte, pour que le piano analyse votre style de jeu. Jouez de manière réaliste en fonction de la force de vos doigts et de votre sensibilité. Vous obtiendrez peut-être un meilleur résultat si vous désactivez d'abord le volume.

```
Press REC
when finished
```

Appuyez sur le bouton REC lorsque vous avez fini de jouer.

```
Analysis
Completed!!
```

Le piano analyse alors votre style de jeu et crée une courbe de toucher personnalisée en conséquence. La nouvelle courbe est enregistrée automatiquement. Elle reste utilisée jusqu'à sa modification ou l'enregistrement d'une nouvelle courbe.

10.2.3 System Tuning (Accord système)

```
SYSTEM
SysTune = 440.0
```

Ce paramètre règle l'accord général du MP6. La valeur varie de 427,0 à 453,0 (Hz).

10.2.4 Volume Slider Action (Action des curseurs de volume)

```
SYSTEM
VolAction=Catch
```

Ce paramètre permet de définir la réaction des curseurs de volume lors du réglage de volume.

Normal	La valeur change immédiatement lorsque vous déplacez le curseur.
Catch	La valeur ne change que lorsque le curseur atteint la position de la valeur de Volume déjà sauvegardée. Ce réglage est destiné à éviter tout saut de volume inattendu lors de l'édition en direct.

10.2.5 Reverb Offset (Décalage de réverbération)

```
SYSTEM
Rev.Offset =100%
```

Ce paramètre permet de régler le décalage global de profondeur de réverbération. La valeur change de 0 à 100 %. Vous pouvez diminuer la profondeur globale du MP6.

10.2.6 EQ Offset On/Off (Décalage d'égaliseur Activé/Désactivé)

```
SYSTEM
EQ Offset = On
```

Ce paramètre permet de régler l'égaliseur global.

On	Les réglages d'égaliseur global sont ajoutés à ceux du potentiomètre EQ.
Off	L'égaliseur global est désactivé.

10.2.7 EQ Offset (Décalage d'égaliseur)

```
SYSTEM
EQ High = 0
```

Ce paramètre permet de régler la valeur de décalage d'égaliseur global du MP6. Les valeurs vont de -9 à +9 (dB).

```
SYSTEM
EQ Mid = 0
```

Chacun de ces paramètres (High, Mid et Low) est ajouté aux réglages du potentiomètre EQ.

```
SYSTEM
EQ Low = 0
```

Si la valeur totale dépasse +-9 dB, elle est limitée à +-9 dB.

Lorsque la fonction EQ Offset On/Off est réglée sur Off, cette page ne s'affiche pas.

10.2.8 Local Control (Contrôle local)

<pre>SYSTEM Local = On</pre>	On	Le clavier du MP6 et les générateurs de son internes sont connectés. Réglez ce paramètre sur « On » pour une utilisation normale.
	Off	La connexion interne entre le clavier et les générateurs de son est désactivée. Cette fonction permet d'éviter le phénomène de « doublage » de son qui résulte de l'utilisation d'un séquenceur externe équipé d'une sortie MIDI « Soft Thru » ou « Echo Thru ».

10.2.9 Program Change Mode (Mode Program Change)

<pre>SYSTEM Pr9 Mode =Panel</pre>	Ce paramètre détermine le format de numérotation de sons utilisé lors de l'envoi d'informations Program Change MIDI.	
	Panel	Les données Program Change sont envoyées conformément au format de numérotation des boutons du panneau de l'instrument.
GM	Les données Program Change sont envoyées conformément au format de numérotation GM standard. Sélectionnez ce réglage lors de la connexion du MP6 à des appareils GM.	

10.2.10 MIDI Receive Mode (Mode de réception MIDI)

<pre>SYSTEM Rcv Mode =Panel</pre>	Ce paramètre détermine comment le MP6 reçoit les informations MIDI.	
	Panel	Seules les informations MIDI reçues du canal système désigné sont envoyées aux Zones 1-4 (Int. seulement). Avec ce réglage, la superposition et les effets internes sont disponibles.
Multi	Les informations MIDI reçues de tous les canaux MIDI (1-16) sont envoyées aux Zones 1-4 ou canaux MIDI. Avec ce réglage, le canal de réception MIDI (10.2.11) peut aussi être spécifié.	

10.2.11 MIDI Receive Channel (Canal de réception MIDI)

```
SYSTEM
Rcv Ch 1 =Zone1
```

Quand le réglage de mode de réception MIDI (10.2.10) est « Multi », ce paramètre détermine si le canal de réception est activé (On), désactivé (Off) ou spécifique à une zone.

Zone1-4	Envoie les données MIDI à la zone spécifiée.
On	Le canal spécifié reçoit les données MIDI.
Off	Le canal spécifié ne reçoit PAS de données MIDI.

Remarque :

* Ce paramètre n'est affiché que si le mode de réception MIDI (10.2.10) est « Multi ».

* Le canal de réception peut être réglé aux canaux 1-16.

10.2.12 MIDI Transmit SETUP Mode (Mode Transmission de SETUP MIDI)

```
SYSTEM
Trs. Setup =Off
```

Ce paramètre détermine si des informations MIDI sont envoyées lors de la sélection de SETUPS.

On	Des informations MIDI sont envoyées lors de la sélection de SETUPS.
Off	Aucune information MIDI n'est envoyée lors de la sélection de SETUPS.

10.2.13 MIDI Transmit Program Change (Transmission de Program Change MIDI)

```
SYSTEM
Set. Program =On
```

Quand le réglage MIDI Transmit SETUP Mode (10.2.12) est sur « On », ce paramètre détermine si des informations Program Change MIDI sont envoyées lors de la sélection de SETUPS.

On	Des informations Program Change MIDI sont envoyées lors de la sélection de SETUPS.
Off	Aucune information Program Change MIDI n'est envoyée lors de la sélection de SETUPS.

Remarque :

* Ce paramètre n'est affiché que si le mode de transmission de SETUP MIDI (10.2.12) est « On ».

10.2.14 MIDI Transmit Bank (Transmission d'informations MIDI Bank)

```
SYSTEM
Set. Bank =On
```

Quand le réglage MIDI Transmit SETUP Mode (10.2.12) est sur « On », ce paramètre détermine si des informations MIDI Bank sont envoyées lors de la sélection de SETUPS.

On	Les informations MIDI Bank sont envoyées lors de la sélection de SETUPS.
Off	Aucune information MIDI Bank n'est envoyée lors de la sélection de SETUPS.

Remarque :

* Ce paramètre n'est affiché que si le mode de transmission de SETUP MIDI (10.2.12) est « On ».

10.2.15 MIDI Transmit Volume (Transmission d'informations MIDI Volume)

```
SYSTEM
Set Volume =On
```

Quand le réglage MIDI Transmit SETUP Mode (10.2.12) est sur « On », ce paramètre détermine si des informations MIDI Volume sont envoyées lors de la sélection de SETUPS.

On	Les informations MIDI Volume sont envoyées lors de la sélection de SETUPS.
Off	Aucune information MIDI Volume n'est envoyée lors de la sélection de SETUPS.

Remarque :

*** Ce paramètre n'est affiché que si le mode de transmission de SETUP MIDI (10.2.12) est « On ».**

10.2.16 MIDI Transmit Control Change (Transmission d'informations MIDI Control Change)

```
SYSTEM
Set Control =On
```

Quand le réglage MIDI Transmit SETUP Mode (10.2.12) est sur « On », ce paramètre détermine si des informations MIDI Control Change sont envoyées lors de la sélection de SETUPS.

On	Des informations Control Change MIDI sont envoyées lors de la sélection de SETUPS.
Off	Aucune information Control Change MIDI n'est envoyée lors de la sélection de SETUPS.

Remarque :

*** Ce paramètre n'est affiché que si le mode de transmission de SETUP MIDI (10.2.12) est « On ».**

10.2.17 MIDI Transmit Recorder (Transmission d'informations d'enregistreur MIDI)

```
SYSTEM
Trs.Recorder=On
```

Ce paramètre détermine si des informations MIDI sont envoyées lorsque vous utilisez l'enregistreur de morceaux interne.

On	Des informations MIDI sont envoyées lors de l'emploi de l'enregistreur de morceaux interne.
Off	Aucune information MIDI n'est envoyée lors de l'emploi de l'enregistreur de morceaux interne.

10.2.18 MMC On/Off (MMC Activé/Désactivé)

```
SYSTEM
MMCtransport=On
```

Ce paramètre détermine si des informations MMC (MIDI Machine Control) sont envoyées lorsque vous appuyez sur les boutons de COMMANDE D'ENREGISTREUR.

On	Des informations MCC sont envoyées lors de l'emploi des boutons de COMMANDE D'ENREGISTREUR.
Off	Aucune information MCC n'est envoyée lors de l'emploi des boutons de COMMANDE D'ENREGISTREUR.

10.2.19 MMC Assign (Affectation MMC)

```
SYSTEM
PLAY =Play
```

Quand le réglage MMC (10.2.18) est sur « On », ce paramètre détermine quelles commandes MMC sont envoyées lorsque vous appuyez sur les boutons de COMMANDE D'ENREGISTREUR.

Bouton	Commande MMC
PLAY/STOP	Play Pause Record Strobe
REC	Record Pause Record Exit
RESET	Stop
FF	Fast Forward Pause
REW	Rewind Pause
LOOP	Deferred Play

Remarque :

* Ce paramètre n'est affiché que si MMC (10.2.18) est sur « On ».

10.2.20 MMC Device ID (Identifiant d'appareil MMC)

```
SYSTEM
MMC Dev. ID = 127
```

Ce paramètre détermine l'identifiant d'appareil du MMC (MIDI Machine Control).

10.2.21 LCD Contrast (Contraste LCD)

```
SYSTEM
LCD Cont. = 10
```

Ce paramètre ajuste le contraste de l'affichage LCD. Plus la valeur est élevée, plus l'affichage est contrasté. La valeur varie entre 1 et 10.

10.2.22 LED Brightness (Luminosité LED)

```
SYSTEM  
LED Bright.=High
```

Ce paramètre permet de régler la luminosité des LED. Vous avez le choix entre High (Elevée) et Low (Basse).

Le réglage Low est destiné aux scènes sombres, alors que le réglage High convient bien aux ambiances lumineuses.

10.2.23 Out Mode (Mode de sortie)

```
SYSTEM  
Out Mode =Stereo
```

Il est parfois utile de disposer de deux sorties mono plutôt que d'une sortie stéréo.

Dans ce cas, une sortie mono peut être utilisée pour votre propre système de moniteur et l'autre pour la console de mixage.

Stereo	Le signal sur les Line-Outs est un signal stéréo normal.
2xMono	Le signal sur les Line-Outs est un signal mono aux deux prises.

Remarque :

*** Pour éviter toute sonorité inattendue, certains effets stéréo tels qu'AutoPan sont désactivés lorsque vous sélectionnez 2xMono.**

10.2.24 Foot Switch Mode (Mode Interrupteur au pied)

```
SYSTEM  
FootSW =Normal
```

Ce paramètre active la fonction du mode (FootSW)

Normal :	Le type de contrôleur affecté à l'interrupteur au pied est un paramètre SETUP commun « FootSW CC# ». (voir page 46)
Setup+:	Vous appuyez sur l'interrupteur au pied une fois et le numéro de Setup augmente d'une unité.

Remarque :

*** Lorsque la valeur est « Setup+ », la page « FootSW CC# » n'est pas affichée.**

10.2.25 Wheel Mode (Mode Molette)

```
SYSTEM  
WheelMode=Normal
```

Ce paramètre détermine si la molette de modulation peut servir à modifier des paramètres comme un cadran de valeur.

Normal :	La molette fonctionne comme molette de performance et commande le contrôleur CC affecté dans le menu Setup (valeur par défaut).
Edit :	La molette sert à éditer des paramètres. La valeur ne change que lorsque la molette atteint la position de la valeur déjà réglée. Elle peut servir à modifier les paramètres suivants : <ul style="list-style-type: none">* Paramètres SETUP dans le MENU sauf Zone mode et Sound* Nom du SETUP quand il est mémorisé* Affectation de commutateur de fonction SW, type EFX/REVERB* Tempo du métronome

Remarque :

*** Lorsque Wheel Mode est réglé sur « Edit », la fonction normale de la molette est sans effet et les paramètres de la molette affichent un astérisque.**

```
! Concert Grand  
Modulation =*On
```

```
COMMON  
M.WheelCC# =*Mod
```


10.3 System Reset (Réinitialiser système)

10.3.1 Reset One SOUND/SETUP (Réinitialiser un SOUND/SETUP)

```
Reset 6-4-A  
Press VALUE UP
```

Cette fonction réinitialise un SOUND ou SETUP aux valeurs par défaut initiales.

Appuyez sur le bouton SYSTEM. Appuyez ensuite sur le bouton MENU ▼ jusqu'à ce que « Reset X-X-X » (X-X-X correspond au numéro de setup) s'affiche. Utilisez ensuite les boutons SOUND SELECT pour sélectionner le sound ou setup à réinitialiser.

```
Reset 6-4-A  
Sure?
```

Appuyez sur le bouton VALUE ▲. L'affichage vous demande de confirmer l'opération.

Pour annuler la fonction Reset, appuyez sur le bouton VALUE ▼.
Dans le cas contraire, appuyez à nouveau sur le bouton VALUE ▲.

```
Reset 6-4-A  
Completed!!
```

Le message « Completed!! » s'affiche quand l'opération est terminée.

Remarque :

* **Les données de SOUND/SETUP sélectionnées seront remplacées par les réglages d'usine.**

10.3.2 Reset All (Tout réinitialiser)

```
Reset All  
Press VALUE UP
```

Cette fonction opère la réinitialisation globale 256 SOUNDS, des 256 SETUPS et des réglages SYSTEM aux valeurs par défaut d'usine.

Appuyez sur le bouton SYSTEM. Appuyez ensuite sur le bouton MENU ▼ jusqu'à ce que « Reset All » s'affiche.

```
Reset All  
Sure?
```

Appuyez sur le bouton VALUE ▲. L'affichage vous demande de confirmer l'opération.

Pour annuler la fonction Reset All, appuyez sur le bouton VALUE ▼.
Dans le cas contraire, appuyez à nouveau sur le bouton VALUE ▲.

```
Reset All  
Completed!!
```

Le message « Completed!! » s'affiche quand l'opération est terminée.

Remarque :

* **Toutes les données du MP6 seront remplacées par les réglages d'usine.**

11. Bouton USB

Le bouton USB offre des fonctions permettant de charger et sauvegarder des sounds, setups, réglages système et morceaux à partir de/vers une clé USB. Ce menu permet aussi de renommer et supprimer des fichiers, ainsi que de formater la clé USB.

Load	Charge les données stockées sur une clé USB dans la mémoire interne du MP6.
Save	Sauvegarde les données conservées dans la mémoire interne du MP6 sur une clé USB.
Rename	Renomme un fichier stocké sur une clé USB.
Delete	Supprime un fichier stocké sur une clé USB.
Format	Formate une clé USB en effaçant toutes les données stockées.

■ Sélection du menu USB

Commencez par connecter une clé USB au connecteur USB to Device.



Appuyez sur le bouton USB.

Le menu USB apparaît à l'affichage LCD.

```
1. Load
Press VALUE UP
```

Appuyez sur les boutons MENU ▲ ou MENU ▼ pour sélectionner la fonction USB désirée, puis appuyez sur le bouton VALUE ▲ pour accéder au menu.

Exemples d'écran de sélection de fichier :

[Rép parent]	Retourner au dossier précédent
<Classical >	Dossier
Audio_001.MP3	Fichier (format MP3)
Audio_002.WAV	Fichier (format WAV)

11.1 Load (Charger)

11.1.1 Sélection de Load

```
1. Load
Press VALUE UP
```

Suivez les instructions ci-dessus pour sélectionner la fonction Load dans le menu USB.

```
<SETUP   SOUND>
<SYSTEM  SMF  >
```

Le menu USB Load apparaît à l'affichage LCD.

Appuyez sur les boutons MENU ou VALUE pour sélectionner la fonction USB Load désirée.

SETUP	Charge des données de SETUP depuis une clé USB.
SOUND	Charge des données de SOUND depuis une clé USB.
SYSTEM	Charge des données de SYSTEM depuis une clé USB.
SMF	Charge des données de morceau SMF depuis une clé USB.

Remarque :

* Le chargement de données SETUP, SOUND ou SYSTEM depuis une clé USB entraîne le remplacement des données existantes actuellement stockées dans la mémoire interne du MP6.

11.1.2a Chargement de données SETUP

Après la sélection de la fonction Load SETUP :

```
<All  
<Current
```

Le menu USB Load SETUP apparaît à l'affichage LCD.
Appuyez sur les boutons MENU pour sélectionner la fonction USB Load SETUP désirée.

All	Charge un fichier contenant les 256 SETUPS depuis une clé USB.
Current	Charge un seul SETUP depuis une clé USB dans la mémoire SETUP actuellement sélectionnée.

```
>ALSetup001  
ALSetup002
```

L'écran de chargement de fichier apparaît à l'affichage LCD.
Appuyez sur les boutons VALUE ▲ ou VALUE ▼ pour déplacer la flèche de sélection, puis sur le bouton MENU ▲ pour sélectionner le fichier.

```
ALSetup001  
Sure?
```

Un écran de confirmation apparaît à l'affichage LCD.
Appuyez une fois de plus sur le bouton VALUE ▲ pour confirmer l'opération de chargement.

11.1.2b Chargement de données SOUND

Cette fonction sert à charger un fichier contenant l'ensemble des 256 SOUNDS depuis une clé USB.

Après la sélection de la fonction Load SOUND :

```
>ALSound001  
ALSound002
```

L'écran de chargement de fichier apparaît à l'affichage LCD.
Appuyez sur les boutons VALUE ▲ ou VALUE ▼ pour déplacer la flèche de sélection, puis sur le bouton MENU ▲ pour sélectionner le fichier.

```
ALSound001  
Sure?
```

Un écran de confirmation apparaît à l'affichage LCD.
Appuyez une fois de plus sur le bouton VALUE ▲ pour confirmer l'opération de chargement.

11.1.2c Chargement de données SYSTEM

Après la sélection de la fonction Load SYSTEM :

```
<Allbackup  
<SystemSettings
```

Le menu USB Load SYSTEM apparaît à l'affichage LCD.
Appuyez sur les boutons MENU pour sélectionner la fonction USB Load SYSTEM désirée.

Allbackup	Charge toutes les données SETUP, SOUND et SYSTEM depuis une clé USB.
SystemSettings	Charge des réglages de système depuis une clé USB.

```
>ALBckup001  
ALBckup002
```

L'écran de chargement de fichier apparaît à l'affichage LCD.
Appuyez sur les boutons VALUE ▲ ou VALUE ▼ pour déplacer la flèche de sélection, puis sur le bouton MENU ▲ pour sélectionner le fichier.

```
ALBckup001  
Sure?
```

Un écran de confirmation apparaît à l'affichage LCD.
Appuyez une fois de plus sur le bouton VALUE ▲ pour confirmer l'opération de chargement.

11.1.2d Chargement de données SMF

Cette fonction sert à charger des morceaux d'enregistreur et des morceaux SMF stockés sur une clé USB dans la mémoire interne de l'instrument.

Après la sélection de la fonction Load SMF :

```
>Song001  
Song002
```

L'écran de chargement de fichier apparaît à l'affichage LCD.

Appuyez sur les boutons VALUE ▲ ou VALUE ▼ pour déplacer la flèche de sélection, puis sur le bouton MENU ▲ pour sélectionner le fichier.

```
LoadTo →[STORE]  
=SONG05
```

Appuyez sur les boutons VALUE ▲ ou VALUE ▼ pour sélectionner la mémoire dans laquelle le morceau sera chargé, puis appuyez sur le bouton STORE.

Lors du chargement d'un fichier SMF (c'est-à-dire, pas un morceau de l'enregistreur MP6), les invites supplémentaires suivantes apparaissent à l'affichage LCD :

```
Key Ch →[STORE]  
= 01
```

Appuyez sur les boutons VALUE ▲ ou VALUE ▼ pour sélectionner le canal du SMF à charger en mémoire comme piste de clavier, puis appuyez sur le bouton STORE.

```
Drum Ch→[STORE]  
= Off
```

Appuyez sur les boutons VALUE ▲ ou VALUE ▼ pour sélectionner le canal du SMF à charger en mémoire comme piste de tambour, puis appuyez sur le bouton STORE.

```
Song001
```

```
Sure?
```

Un écran de confirmation apparaît à l'affichage LCD.

Appuyez une fois de plus sur le bouton VALUE ▲ pour confirmer l'opération de chargement.

11.2 Save (Sauvegarder)

11.2.1 Sélection de Save

```
2. Save  
Press VALUE UP
```

Suivez les instructions ci-dessus pour sélectionner la fonction Save dans le menu USB.

```
<SETUP   SOUND>  
<SYSTEM  SMF  >
```

Le menu USB Save apparaît à l'affichage LCD.

Appuyez sur les boutons MENU ou VALUE pour sélectionner la fonction USB Save désirée.

SETUP	Sauvegarde des données de SETUP sur une clé USB.
SOUND	Sauvegarde des données de SOUND sur une clé USB.
SYSTEM	Sauvegarde des données de SYSTEM sur une clé USB.
SMF	Sauvegarde des données de morceau SMF sur une clé USB.

Remarque :

* La sauvegarde de données SETUP, SOUND ou SYSTEM sur une clé USB entraîne le remplacement des données existantes actuellement stockées sur cette clé USB.

11.2.2a Sauvegarde de données SETUP

Après la sélection de la fonction Save SETUP :

```
<All
<Current
```

Le menu USB Save SETUP apparaît à l'affichage LCD. Appuyez sur les boutons MENU pour sélectionner la fonction USB Save SETUP désirée.

All	Sauvegarde un fichier contenant l'ensemble des 256 SETUPS sur une clé USB.
Current	Sauvegarde les SETUPS actuellement sélectionnés sur une clé USB.

```
Name  +[STORE]
=ALSetup003
```

L'écran de sauvegarde de fichier apparaît à l'affichage LCD. Appuyez sur les boutons MENU ▲ ou MENU ▼ pour déplacer la flèche de sélection, et sur les boutons VALUE ▲ et VALUE ▼ pour changer le caractère.

Enfin, appuyez sur le bouton STORE pour sauvegarder le fichier.

11.2.2b Sauvegarde de données SOUND

Cette fonction sert à sauvegarder un fichier contenant l'ensemble des 256 SOUNDS sur une clé USB.

Après la sélection de la fonction Save SOUND :

```
Name  +[STORE]
=ALSound002
```

L'écran de sauvegarde de fichier apparaît à l'affichage LCD. Appuyez sur les boutons MENU ▲ ou MENU ▼ pour déplacer la flèche de sélection, et sur les boutons VALUE ▲ et VALUE ▼ pour changer le caractère.

Enfin, appuyez sur le bouton STORE pour sauvegarder le fichier.

11.2.2c Sauvegarde de données SYSTEM

Après la sélection de la fonction Save SYSTEM :

```
<Allbackup
<SystemSettings
```

Le menu USB Save SYSTEM apparaît à l'affichage LCD. Appuyez sur les boutons MENU pour sélectionner la fonction USB Save SYSTEM désirée.

Allbackup	Sauvegarde toutes les données SETUP, SOUND et SYSTEM sur une clé USB.
SystemSettings	Sauvegarde les réglages SYSTEM sur une clé USB.

```
Name  +[STORE]
=ALBckup003
```

L'écran de sauvegarde de fichier apparaît à l'affichage LCD. Appuyez sur les boutons MENU ▲ ou MENU ▼ pour déplacer la flèche de sélection, et sur les boutons VALUE ▲ et VALUE ▼ pour changer le caractère.

Enfin, appuyez sur le bouton STORE pour sauvegarder le fichier.

11.2.2d Sauvegarde de données SMF

Cette fonction sert à sauvegarder des morceaux d'enregistreur stockés dans la mémoire interne de l'instrument sur une clé USB.

Après la sélection de la fonction Save SMF :

```
> 1:INT SONG 1
Press VALUE UP
```

L'écran de sélection de morceau apparaît à l'affichage LCD. Appuyez sur les boutons MENU ▲ ou MENU ▼ pour sélectionner le morceau interne à sauvegarder, puis appuyez sur le bouton VALUE ▲.

```
Name →[STORE]
=Song004
```

L'écran de sauvegarde de fichier apparaît à l'affichage LCD. Appuyez sur les boutons MENU ▲ ou MENU ▼ pour déplacer la flèche de sélection, et sur les boutons VALUE ▲ et VALUE ▼ pour changer le caractère.

Enfin, appuyez sur le bouton STORE pour sauvegarder le fichier.

■ Remplacement d'un fichier

Si le nom de fichier spécifié existe déjà.

```
Song_003
OverWrite?
```

L'écran de remplacement de fichier apparaît à l'affichage LCD. Appuyez sur le bouton VALUE ▲ pour confirmer le remplacement de fichier, ou sur le bouton VALUE ▼ pour retourner à l'écran de sauvegarde de fichier.

11.3 Rename (Renommer)

11.3.1 Sélection de Rename

```
3. Rename
Press VALUE UP
```

Suivez les instructions ci-dessus pour sélectionner la fonction Rename dans le menu USB.

```
<SETUP   SOUND>
<SYSTEM  SONG  >
```

Le menu USB Rename apparaît à l'affichage LCD. Appuyez sur les boutons MENU ou VALUE pour sélectionner la fonction USB Rename désirée.

SETUP	Renomme des données SETUP stockées sur une clé USB.
SOUND	Renomme des données SOUND stockées sur une clé USB.
SYSTEM	Renomme des données SYSTEM stockées sur une clé USB.
SONG	Renomme des données SMF, MP3 ou WAV stockées sur une clé USB.

11.3.2a Changement de nom de données SETUP

Après la sélection de la fonction Rename SETUP :

```
<All  
<Current
```

Le menu USB Rename SETUP apparaît à l'affichage LCD. Appuyez sur les boutons MENU pour sélectionner la fonction USB Rename SETUP désirée.

All	Renomme un fichier contenant l'ensemble des 256 SETUPS stocké sur une clé USB.
Current	Renomme un seul SETUP stocké sur une clé USB.

```
>ALSetup001  
ALSetup002
```

L'écran de sélection de fichier apparaît à l'affichage LCD. Appuyez sur les boutons VALUE ▲ ou VALUE ▼ pour déplacer la flèche de sélection, puis sur le bouton MENU ▲ pour sélectionner le fichier.

```
Rename +[STORE]  
=ALSetup001
```

L'écran de changement de nom de fichier apparaît à l'affichage LCD. Appuyez sur les boutons MENU ▲ ou MENU ▼ pour déplacer la flèche de sélection, et sur les boutons VALUE ▲ et VALUE ▼ pour changer le caractère.

Enfin, appuyez sur le bouton STORE pour renommer le fichier.

11.3.2b Changement de nom de données SOUND

Cette fonction sert à renommer un fichier contenant l'ensemble des 256 SOUNDS stocké sur une clé USB.

Après la sélection de la fonction Rename SOUND :

```
>ALSound001  
ALSound002
```

L'écran de sélection de fichier apparaît à l'affichage LCD. Appuyez sur les boutons VALUE ▲ ou VALUE ▼ pour déplacer la flèche de sélection, puis sur le bouton MENU ▲ pour sélectionner le fichier.

```
Rename +[STORE]  
=ALSound001
```

L'écran de changement de nom de fichier apparaît à l'affichage LCD. Appuyez sur les boutons MENU ▲ ou MENU ▼ pour déplacer la flèche de sélection, et sur les boutons VALUE ▲ et VALUE ▼ pour changer le caractère.

Enfin, appuyez sur le bouton STORE pour renommer le fichier.

11.3.2c Changement de nom de données SYSTEM

Après la sélection de la fonction Rename SYSTEM :

```
<Allbackup  
<SystemSettings
```

Le menu USB Rename SYSTEM apparaît à l'affichage LCD. Appuyez sur les boutons MENU pour sélectionner la fonction USB Rename SYSTEM désirée.

Allbackup	Renomme un fichier contenant toutes les données SETUP, SOUND et SYSTEM.
SystemSettings	Renomme un seul fichier de réglages système stocké sur une clé USB.

```
>ALBckup002
ALBckup003
```

L'écran de sélection de fichier apparaît à l'affichage LCD.

Appuyez sur les boutons VALUE ▲ ou VALUE ▼ pour déplacer la flèche de sélection, puis sur le bouton MENU ▲ pour sélectionner le fichier.

```
Rename →[STORE]
=ALBckup002
```

L'écran de changement de nom de fichier apparaît à l'affichage LCD.

Appuyez sur les boutons MENU ▲ ou MENU ▼ pour déplacer la flèche de sélection, et sur les boutons VALUE ▲ et VALUE ▼ pour changer le caractère.

Enfin, appuyez sur le bouton STORE pour renommer le fichier.

11.3.2d Changement de nom de données SONG

Cette fonction sert à renommer des morceaux d'enregistreur stockés sur une clé USB.

Après la sélection de la fonction Rename SONG :

```
>Song002
Song003
```

L'écran de sélection de fichier apparaît à l'affichage LCD.

Appuyez sur les boutons VALUE ▲ ou VALUE ▼ pour déplacer la flèche de sélection, puis sur le bouton MENU ▲ pour sélectionner le fichier.

```
Rename →[STORE]
=Song003
```

L'écran de changement de nom de fichier apparaît à l'affichage LCD.

Appuyez sur les boutons MENU ▲ ou MENU ▼ pour déplacer la flèche de sélection, et sur les boutons VALUE ▲ et VALUE ▼ pour changer le caractère.

Enfin, appuyez sur le bouton STORE pour renommer le fichier.

■ Remplacement d'un fichier

Si le nom de fichier spécifié existe déjà.

```
Song_003
OverWrite?
```

L'écran de remplacement de fichier apparaît à l'affichage LCD.

Appuyez sur le bouton VALUE ▲ pour confirmer le remplacement de fichier, ou sur le bouton VALUE ▼ pour retourner à l'écran de sauvegarde de fichier.

11.4 Delete (Supprimer)

11.4.1 Sélection de Delete

```
4. Delete
Press VALUE UP
```

Suivez les instructions ci-dessus pour sélectionner la fonction Delete dans le menu USB.

```
<SETUP SOUND>
<SYSTEM SONG>
```

Le menu USB Delete apparaît à l'affichage LCD.

Appuyez sur les boutons MENU ou VALUE pour sélectionner la fonction USB Delete désirée.

Remarque :

*** La suppression de données SETUP, SOUND ou SYSTEM d'une clé USB entraîne leur effacement définitif de celle-ci.**

11.4.2a Suppression de données SETUP

Après la sélection de la fonction Delete SETUP :

<pre><All <Current</pre>	Le menu USB Delete SETUP apparaît à l'affichage LCD. Appuyez sur les boutons MENU pour sélectionner la fonction USB Delete SETUP désirée.
All	Supprime un fichier contenant l'ensemble des 256 SETUPS stocké sur une clé USB.
Current	Supprime un seul SETUP stocké sur une clé USB.

<pre>>ALSetup001 ALSetup002</pre>	L'écran de sélection de fichier apparaît à l'affichage LCD. Appuyez sur les boutons VALUE ▲ ou VALUE ▼ pour déplacer la flèche de sélection, puis sur le bouton MENU ▲ pour sélectionner le fichier.
--------------------------------------	--

<pre>ALSetup001 Sure?</pre>	Un écran de confirmation apparaît à l'affichage LCD. Appuyez une fois de plus sur le bouton VALUE ▲ pour confirmer l'opération de suppression.
---------------------------------------	--

11.4.2b Suppression de données SOUND

Cette fonction sert à supprimer un fichier contenant l'ensemble des 256 SOUNDS stocké sur une clé USB.

Après la sélection de la fonction Delete SOUND :

<pre>>ALSound001 ALSound002</pre>	L'écran de sélection de fichier apparaît à l'affichage LCD. Appuyez sur les boutons VALUE ▲ ou VALUE ▼ pour déplacer la flèche de sélection, puis sur le bouton MENU ▲ pour sélectionner le fichier.
--------------------------------------	--

<pre>ALSound001 Sure?</pre>	Un écran de confirmation apparaît à l'affichage LCD. Appuyez une fois de plus sur le bouton VALUE ▲ pour confirmer l'opération de suppression.
---------------------------------------	--

11.4.2c Suppression de données SYSTEM

Après la sélection de la fonction Delete SYSTEM :

<pre><Allbackup <SystemSettings</pre>	Le menu USB Delete SYSTEM apparaît à l'affichage LCD. Appuyez sur les boutons MENU pour sélectionner la fonction USB Delete SYSTEM désirée.
---	---

Allbackup	Supprime un fichier contenant toutes les données SETUP, SOUND et SYSTEM.
SystemSettings	Supprime un fichier de réglages système d'une clé USB.

<pre>>ALBckup001 ALBckup002</pre>	L'écran de sélection de fichier apparaît à l'affichage LCD. Appuyez sur les boutons VALUE ▲ ou VALUE ▼ pour déplacer la flèche de sélection, puis sur le bouton MENU ▲ pour sélectionner le fichier.
--------------------------------------	--

<pre>ALBckup001 Sure?</pre>	Un écran de confirmation apparaît à l'affichage LCD. Appuyez une fois de plus sur le bouton VALUE ▲ pour confirmer l'opération de suppression.
---------------------------------------	--

11.4.2d Suppression de données SONG

Cette fonction sert à supprimer des morceaux d'enregistreur stockés sur une clé USB.

Après la sélection de la fonction Delete SONG :

```
>Song002  
Song003
```

L'écran de sélection de fichier apparaît à l'affichage LCD.

Appuyez sur les boutons VALUE ▲ ou VALUE ▼ pour déplacer la flèche de sélection, puis sur le bouton MENU ▲ pour sélectionner le fichier.

```
Song002  
Sure?
```

Un écran de confirmation apparaît à l'affichage LCD.

Appuyez une fois de plus sur le bouton VALUE ▲ pour confirmer l'opération de suppression.

11.5 Format (Formater)

REMARQUE : La fonction Format efface toutes les données stockées sur une clé USB.

11.5.1 Sélection de Format

```
5. Format  
Press VALUE UP
```

Suivez les instructions ci-dessus pour sélectionner la fonction Format dans le menu USB.

11.5.2 Lancement du formatage

```
5. Format  
Sure?
```

Un écran de confirmation apparaît à l'affichage LCD.

Appuyez à nouveau sur le bouton VALUE ▲ pour confirmer l'opération de formatage.

12. Référence

12.1 MIDI IN

Quand le paramètre MIDI Receive Mode SYSTEM est réglé sur « Panel », le MP6 reçoit les informations MIDI provenant du canal System uniquement. (voir page 56)

Pour modifier les sonorités internes à l'aide de MIDI, reportez-vous à la liste SOUND Program Number de la page suivante.

Remarque :

*** Si le MP6 reçoit le numéro Program Change de 1 à 128 et le numéro LSB de banque de 2 à 3 sur le canal système, il passe au mode SETUP et le SETUP correspondant est rappelé. (Reportez-vous au tableau des numéros de programme SETUP ci-dessous.) Le SETUP rappelé ne peut-être joué qu'à partir du clavier du MP6.**

Quand le paramètre SYSTEM MIDI Receive Mode est réglé sur Multi, le MP6 peut servir de module de son multitimbre pouvant jouer jusqu'à 16 sonorités différentes sur 16 canaux MIDI.

12.2 Tableau des numéros de programme SETUP

SUPERIEURE	DEUXIÈME	TROISIÈME	No. PROG:MSB-LSB
1	1	A	001:000-002
1	1	B	002:000-002
1	1	C	003:000-002
1	1	D	004:000-002
1	2	A~D	005:000-002 ~ 008:000-002
1	3	A~D	009:000-002 ~ 012:000-002
1	4	A~D	013:000-002 ~ 016:000-002
1	5	A~D	017:000-002 ~ 020:000-002
1	6	A~D	021:000-002 ~ 024:000-002
1	7	A~D	025:000-002 ~ 028:000-002
1	8	A~D	029:000-002 ~ 032:000-002
2	1~8	A~D	033:000-002 ~ 064:000-002
3	1~8	A~D	065:000-002 ~ 096:000-002
4	1~8	A~D	097:000-002 ~ 128:000-002
5	1~8	A~D	001:000-003 ~ 032:000-003
6	1~8	A~D	033:000-003 ~ 064:000-003
7	1~8	A~D	065:000-003 ~ 096:000-003
8	1~8	A~D	097:000-003 ~ 128:000-003

12.3 Liste des numéros de programme SOUND

			Program change Mode = Panel			Program change Mode = Multi		
			Banque		Banque	Banque		Banque
			Prog#	MSB	LSB	Prog#	MSB	LSB
Piano								
1	A	Concert Grand	1	0	0	1	121	0
	B	Studio Grand	2	0	0	1	121	1
	C	Mellow Grand	3	0	0	1	121	2
	D	Jazz Grand	4	0	0	1	95	8
2	A	Concert Grand 2	5	0	0	1	95	16
	B	Studio Grand 2	6	0	0	1	95	17
	C	Mellow Grand 2	7	0	0	1	95	18
	D	Jazz Grand 2	8	0	0	1	95	19
3	A	Pop Piano	9	0	0	2	95	10
	B	BrightPopPiano	10	0	0	2	95	13
	C	Pop Piano 2	11	0	0	2	95	11
	D	Pop Piano 3	12	0	0	2	95	12
4	A	Mono Piano	13	0	0	2	121	0
	B	Mono Piano 2	14	0	0	1	95	3
	C	Mono Piano 3	15	0	0	1	95	21
	D	Mono Piano 4	16	0	0	1	95	24
5	A	Piano Vari.	17	0	0	2	121	1
	B	Piano Vari. 2	18	0	0	4	121	0
	C	Piano Vari. 3	19	0	0	2	95	6
	D	Piano Vari. 4	20	0	0	2	95	7
6	A	Piano Oct.	21	0	0	1	95	1
	B	Piano Oct. 2	22	0	0	1	95	2
	C	Piano & EP	23	0	0	2	95	1
	D	Piano & EP 2	24	0	0	2	95	2
7	A	New Age Piano	25	0	0	1	95	9
	B	New Age Piano2	26	0	0	1	95	10
	C	New Age Piano3	27	0	0	1	95	11
	D	New Age Piano4	28	0	0	1	95	15
8	A	Harpsichord	29	0	0	7	121	3
	B	Harpsichord2	30	0	0	7	121	0
	C	Harpsi. Octave	31	0	0	7	121	1
	D	Harpsi & Clavi	32	0	0	7	95	5
E.Piano								
1	A	Classic EP	33	0	0	5	121	0
	B	Classic EP 2	34	0	0	5	95	3
	C	Classic EP 3	35	0	0	5	95	5
	D	Classic EP 4	36	0	0	5	121	1
2	A	Modern EP	37	0	0	6	121	0
	B	Modern EP 2	38	0	0	6	121	1
	C	Modern EP 3	39	0	0	6	121	2
	D	Modern EP 4	40	0	0	6	95	5
3	A	60's EP	41	0	0	5	121	3
	B	60's EP 2	42	0	0	5	95	4
	C	Electric Grand	43	0	0	3	121	0
	D	Electric GP 2	44	0	0	3	121	1
4	A	Dolce EP	45	0	0	5	95	2
	B	Legend EP	46	0	0	6	121	3
	C	Phase EP	47	0	0	6	121	4
	D	Classic EP 5	48	0	0	5	121	2

			Program change Mode = Panel			Program change Mode = Multi		
			Banque		Banque	Banque		Banque
			Prog#	MSB	LSB	Prog#	MSB	LSB
5	A	Crystal EP	49	0	0	6	95	1
	B	New Age EP	50	0	0	6	95	2
	C	New Age EP2	51	0	0	6	95	3
	D	New Age EP3	52	0	0	6	95	4
6	A	Clavinet	53	0	0	8	121	0
	B	Synth Clavinet	54	0	0	8	121	1
	C	Clavi & Marim	55	0	0	8	95	1
	D	Clavi Phaser	56	0	0	8	95	2
7	A	Vibraphone	57	0	0	12	121	0
	B	Octave Vibes	58	0	0	12	95	2
	C	Celesta	59	0	0	9	121	0
	D	Bells	60	0	0	15	95	3
8	A	Marimba	61	0	0	13	121	0
	B	Hard Marimba	62	0	0	13	95	1
	C	Xylophone	63	0	0	14	121	0
	D	Steel Drums	64	0	0	115	121	0
Drawbar								
1	A	Be More	65	0	0	17	95	2
	B	Jazzer	66	0	0	18	95	1
	C	Be 3	67	0	0	17	95	1
	D	Be Nice	68	0	0	17	95	7
2	A	Mellow	69	0	0	17	95	5
	B	Drawbar 2	70	0	0	17	121	3
	C	Odd Man	71	0	0	17	95	6
	D	Hi-Lo	72	0	0	17	95	3
3	A	Soft Solo	73	0	0	17	95	8
	B	Full Organ	74	0	0	18	95	4
	C	Jazz Organ 2	75	0	0	18	95	12
	D	Hollow	76	0	0	18	95	6
4	A	Rock Organ 2	77	0	0	19	121	0
	B	Drawbar 3	78	0	0	17	121	1
	C	Screamin'	79	0	0	17	95	4
	D	Drawbar	80	0	0	17	121	0
5	A	Jazz Organ	81	0	0	18	121	0
	B	Rock Organ	82	0	0	18	95	13
	C	Perc. Organ	83	0	0	18	95	15
	D	Perc. Organ 2	84	0	0	18	121	1
6	A	T.Wheel A-1	85	0	0	18	95	112
	B	T.Wheel A-2	86	0	0	18	95	113
	C	T.Wheel A-3	87	0	0	18	95	114
	D	T.Wheel A-4	88	0	0	18	95	115
7	A	T.Wheel B-1	89	0	0	17	95	112
	B	T.Wheel B-2	90	0	0	17	95	113
	C	T.Wheel B-3	91	0	0	17	95	114
	D	T.Wheel B-4	92	0	0	17	95	115
8	A	T.Wheel C-1	93	0	0	20	95	112
	B	T.Wheel C-2	94	0	0	20	95	113
	C	T.Wheel C-3	95	0	0	20	95	114
	D	T.Wheel C-4	96	0	0	20	95	115

			Program change Mode = Panel			Program change Mode = Multi		
			Banque		Banque	Banque		Banque
Organ			Prog#	MSB	LSB	Prog#	MSB	LSB
1	A	Church Organ	97	0	0	20	121	0
	B	Full Pipes	98	0	0	20	95	9
	C	Full Ensemble	99	0	0	21	95	10
	D	Church Organ 2	100	0	0	20	121	1
2	A	PrincipleChoir	101	0	0	20	95	23
	B	Small Ensemble	102	0	0	20	95	8
	C	Small Ens. 2	103	0	0	20	95	25
	D	Baroque	104	0	0	20	95	19
3	A	ChiffyTibia	105	0	0	20	95	17
	B	8'&4'Principle	106	0	0	20	95	24
	C	Stopped Pipe	107	0	0	20	95	21
	D	Principle Pipe	108	0	0	20	95	22
4	A	8' Celeste	109	0	0	20	95	5
	B	Diapason	110	0	0	20	95	6
	C	Voice Celeste	111	0	0	20	95	39
	D	Baroque Mix	112	0	0	20	95	7
5	A	Reeds	113	0	0	20	95	10
	B	8' Reed	114	0	0	21	95	1
	C	Reed Pipes	115	0	0	20	95	26
	D	Posaune	116	0	0	20	95	27
6	A	Theater Organ	117	0	0	20	95	2
	B	Theater Organ2	118	0	0	20	95	3
	C	Theater Organ3	119	0	0	20	95	4
	D	Theater Tibia	120	0	0	20	95	36
7	A	Elec. Organ	121	0	0	17	95	9
	B	Elec. Organ 2	122	0	0	17	95	10
	C	60's Organ	123	0	0	17	121	2
	D	Pump Organ	124	0	0	20	95	40
8	A	Fr. Accordion	125	0	0	22	121	0
	B	TangoAccordion	126	0	0	24	121	0
	C	Harmonica	127	0	0	23	121	0
	D	Kenban Harmo.	128	0	0	23	95	4
Strings/Vocal								
1	A	String Pad	1	0	1	49	95	8
	B	Warm Strings	2	0	1	49	95	1
	C	Warm Strings 2	3	0	1	51	121	0
	D	Synth Strings	4	0	1	52	121	0
2	A	Beautiful Str.	5	0	1	45	95	1
	B	String Ens.	6	0	1	49	121	0
	C	String Ens. 2	7	0	1	50	121	0
	D	Full Orchestra	8	0	1	49	95	12
3	A	Small Str. Ens	9	0	1	49	95	13
	B	Quartet	10	0	1	49	95	11
	C	Str. Bass Ens.	11	0	1	44	121	0
	D	Str. Sustain	12	0	1	49	95	10
4	A	Pizzicato	13	0	1	46	121	0
	B	TremoloStrings	14	0	1	45	121	0
	C	Str. Sforzando	15	0	1	49	95	9
	D	Orchestra Hit	16	0	1	56	121	0

			Program change Mode = Panel			Program change Mode = Multi		
			Banque		Banque	Banque		Banque
			Prog#	MSB	LSB	Prog#	MSB	LSB
5	A	Passionate Vln	17	0	1	41	121	0
	B	Classic Violin	18	0	1	41	95	3
	C	Passionate Vc	19	0	1	43	121	0
	D	Classic Cello	20	0	1	43	95	4
6	A	Choir	21	0	1	53	121	0
	B	Breathy Choir	22	0	1	53	95	1
	C	Pop Aahs	23	0	1	53	121	1
	D	Slow Choir	24	0	1	53	95	2
7	A	Jazz Ensemble	25	0	1	54	95	2
	B	Female Scat	26	0	1	54	95	22
	C	Pop Ensemble	27	0	1	54	121	0
	D	Contemp Ens.	28	0	1	54	95	10
8	A	Itopia	29	0	1	92	121	0
	B	Halo Pad	30	0	1	95	121	0
	C	Halo Pad 2	31	0	1	95	95	1
	D	Synth Vocals	32	0	1	55	121	0
Brass/Wind								
1	A	Exp Brass	33	0	1	62	95	8
	B	Exp Saxes	34	0	1	66	95	11
	C	Tp&Bone&Tenor	35	0	1	58	95	11
	D	Flugel & Tenor	36	0	1	57	95	18
2	A	Brass Section	37	0	1	62	121	0
	B	Synth Brass	38	0	1	63	121	0
	C	Synth Brass 2	39	0	1	64	121	0
	D	Jump Brass	40	0	1	63	121	3
3	A	Exp Trumpet	41	0	1	57	121	0
	B	PlungerTrumpet	42	0	1	57	95	7
	C	Trumpet Shake	43	0	1	57	95	6
	D	Harmon Mute Tp	44	0	1	60	121	0
4	A	Exp Trombone	45	0	1	58	121	0
	B	Lead Trombone	46	0	1	58	95	2
	C	PlungerTrombon	47	0	1	58	95	4
	D	ClosedMuteBone	48	0	1	58	95	9
5	A	Exp Alto	49	0	1	66	121	0
	B	Lead Alto	50	0	1	66	95	2
	C	Soft Alto	51	0	1	66	95	7
	D	Lead Soprano	52	0	1	65	121	0
6	A	Exp Tenor	53	0	1	67	121	0
	B	Ballad Tenor	54	0	1	67	95	6
	C	Growl Tenor	55	0	1	67	95	4
	D	Baritone Sax	56	0	1	68	121	0
7	A	Exp Flute	57	0	1	74	95	12
	B	Ballad Flute	58	0	1	74	121	0
	C	Flute Overblow	59	0	1	74	95	9
	D	Flute Flutter	60	0	1	74	95	10
8	A	Oboe	61	0	1	69	121	0
	B	Bassoon	62	0	1	71	121	0
	C	Jazz Clarinet	63	0	1	72	121	0
	D	Pan Flute	64	0	1	76	121	0

			Program change Mode = Panel			Program change Mode = Multi		
			Banque	Banque		Banque	Banque	
			Prog#	MSB	LSB	Prog#	MSB	LSB
Pad & Synth								
1	A	New Age Pad	65	0	1	89	121	0
	B	New Age Pad 2	66	0	1	89	95	1
	C	New Age Pad 3	67	0	1	89	95	2
	D	New Age Pad 4	68	0	1	89	95	3
2	A	Atmosphere	69	0	1	100	121	0
	B	Brightness	70	0	1	101	121	0
	C	Brightness 2	71	0	1	101	95	1
	D	Goblin	72	0	1	102	121	0
3	A	Classic Synth	73	0	1	82	121	0
	B	Classic Synth 2	74	0	1	82	121	1
	C	Big Saw	75	0	1	82	95	1
	D	Saw Pad	76	0	1	82	95	3
4	A	Pulse Lead	77	0	1	82	95	4
	B	Pulse Lead 2	78	0	1	82	95	5
	C	Square Lead	79	0	1	81	121	0
	D	Lead	80	0	1	82	121	2
5	A	Caliope	81	0	1	83	121	0
	B	Chiff	82	0	1	84	121	0
	C	Ensemble Lead	83	0	1	84	95	1
	D	Blow lead	84	0	1	83	95	2
6	A	Bright WarmPad	85	0	1	90	95	1
	B	Warm Pad	86	0	1	90	121	0
	C	Sine Pad	87	0	1	90	121	1
	D	Bowed Pad	88	0	1	93	121	0
7	A	Brass Pad	89	0	1	62	95	2
	B	Metallic	90	0	1	94	121	0
	C	Multi Sweep	91	0	1	96	121	0
	D	Soundtrack	92	0	1	98	121	0
8	A	Analog Brass	93	0	1	63	121	2
	B	Analog Brass 2	94	0	1	64	121	2
	C	Analog Brass 3	95	0	1	64	95	1
	D	Analog Brass 4	96	0	1	64	95	2
Bass/Guitar								
1	A	Acc. Bass	97	0	1	33	121	0
	B	Acc. Bass&Ride	98	0	1	33	95	1
	C	Electric Bass	99	0	1	34	95	1
	D	Electric Bass2	100	0	1	34	95	4
2	A	Finger Bass	101	0	1	34	121	0
	B	FingerSlapBass	102	0	1	34	121	1
	C	Pick Bass	103	0	1	35	121	0
	D	Fretless Bass	104	0	1	36	121	0
3	A	Synth Bass	105	0	1	39	121	0
	B	Synth Bass 2	106	0	1	40	121	0
	C	Rubber Bass	107	0	1	40	121	2
	D	Warm SynthBass	108	0	1	39	121	1
4	A	Exp. Nylon Gtr	109	0	1	25	121	0
	B	Pick Nylon Gtr	110	0	1	25	95	3
	C	Exp Guitar	111	0	1	26	121	0
	D	Exp Guitar 2	112	0	1	26	95	11

			Program change Mode = Panel			Program change Mode = Multi		
			Prog#	Banque MSB	Banque LSB	Prog#	Banque MSB	Banque LSB
5	A	Rhythm Guitar	113	0	1	28	121	0
	B	Overdrive	114	0	1	30	121	0
	C	Distortion	115	0	1	31	121	0
	D	Muted Electric	116	0	1	29	121	0
6	A	Pedal Steel	117	0	1	27	121	1
	B	HawaiianGuitar	118	0	1	27	95	1
	C	Jazz Guitar	119	0	1	27	121	0
	D	Jazz Guitar 2	120	0	1	27	95	2
7	A	Banjo	121	0	1	106	121	0
	B	Mandolin	122	0	1	26	121	2
	C	Sitar	123	0	1	105	121	0
	D	Harp	124	0	1	47	121	0
8	A	Ambience Set	125	0	1	33	120	0
	B	Plutinium Set	126	0	1	1	120	0
	C	Room Set	127	0	1	9	120	0
	D	Analog Set	128	0	1	26	120	0

12.4 Liste des rythmes de tambour

No.	Rhythm
1	Funk Shuffle 1
2	Funk Shuffle 2
3	Hip Hop 1
4	Hip Hop 2
5	Hip Hop 3
6	Hip Hop 4
7	16 Shuffle 1
8	16 Shuffle 2
9	16 Shuffle 3
10	Funky Beat 1
11	Funky Beat 2
12	Funky Beat 3
13	Funk 1
14	Funk 2
15	Funk 3
16	Jazz Funk
17	16 Beat 1
18	16 Beat 2
19	16 Beat 3
20	16 Beat 4
21	Ride Beat 4
22	Rim Beat
23	Roll Beat
24	Light Ride 1
25	Dixie Rock
26	Surdo Samba
27	Latin Groove
28	Light Samba
29	Songo
30	Samba
31	Merenge
32	Funky Beat 4
33	16 Beat 5
34	Disco 1
35	Disco 2
36	Techno 1
37	Techno 2
38	Techno 3
39	Heavy Techno
40	Ballad 1
41	Ballad 2
42	Ballad 3
43	Ballad 4
44	Ballad 5
45	Light Ride 2
46	Electro Pop 1
47	Electro Pop 2
48	16 Shuffle 4
49	Slow Jam
50	Triplet50sBallad

No.	Rhythm
51	TripletR&BBallad
52	8 Beat 1
53	8 Beat 2
54	Smooth Beat
55	Pop 1
56	Pop 2
57	Ride Beat 1
58	Ride Beat 2
59	Ride Beat 3
60	Slip Beat
61	Jazz Rock
62	8 Beat 3
63	Rock Beat 1
64	Rock Beat 2
65	Rock Beat 3
66	Rock Beat 4
67	Blues/Rock
68	Heavy Beat
69	Hard Rock
70	Surf Rock
71	R&B
72	Motown 1
73	8th Fast Shuffle
74	Motown 2
75	Country 2 Beat
76	Triplet Rock 1
77	Triplet Rock 2
78	Bembe
79	Rock Shuffle 1
80	Rock Shuffle 2
81	Boogie
82	Triplet 1
83	Triplet 2
84	Reggae
85	Gospel Ballad
86	Waltz
87	H.H. Swing
88	Ride Swing
89	Fast 4 Beat
90	Afro Cuban
91	Jazz Waltz 1
92	Jazz Waltz 2
93	5/4 Swing
94	H.H. Bossa Nova
95	Ride Bossa Nova
96	Beguine
97	Mambo
98	Cha Cha
99	Tango
100	Habanera

12.5 USB MIDI (USB to Host)

Le MP6 comporte un connecteur de type « USB to Host » qui permet la connexion de l'instrument à un ordinateur et son emploi comme appareil MIDI. Selon le type d'ordinateur et le système d'exploitation installé, un pilote sera peut être nécessaire pour que les communications USB MIDI opèrent correctement.

Pilote USB MIDI

Système d'exploitation	Prise en charge de pilote USB MIDI
Windows ME Windows XP (sans SP, SP1, SP2, SP3) Windows XP 64-bit Windows Vista (SP1, SP2) Windows Vista 64-bit (SP1, SP2) Windows 7 Windows 7 64-bit	Pilote USB MIDI supplémentaire NON requis. Le pilote USB MIDI Windows standard (intégré) est installé automatiquement quand l'instrument est connecté à l'ordinateur. Après l'installation du pilote, assurez-vous que l'appareil « USB Audio Device » (Windows ME/Windows XP) ou « USB-MIDI » (Windows Vista/Windows 7) est sélectionné correctement sans l'application.
Windows 98 se Windows 2000 Windows Vista (sans SP)	Pilote USB MIDI supplémentaire requis. Téléchargez le pilote USB MIDI depuis le site Web de KAWAI : http://www.kawai.co.jp/english Après l'installation du pilote, assurez-vous que l'appareil « KAWAI USB MIDI » est sélectionné correctement dans l'application.
Windows Vista 64-bit (SP)	USB MIDI non pris en charge. Mettez à niveau à service pack 1 (SP1) ou service pack 2 (SP2).
Mac OS X	Aucun pilote USB MIDI supplémentaire requis. Le pilote USB MIDI Mac OS X standard (intégré) est installé automatiquement quand l'instrument est connecté à l'ordinateur.
Mac OS 9	USB MIDI non pris en charge. Utilisez les connecteurs MIDI IN/OUT standard.

Informations USB MIDI

- Si les prises MIDI IN/OUT et le port USB MIDI de l'instrument sont connectés simultanément, le port USB MIDI est prioritaire.
- Assurez-vous que l'instrument est éteint avant de tenter de connecter le câble USB MIDI.
- Lors de la connexion de l'instrument à un ordinateur à l'aide du port USB MIDI, un bref délai des communications est possible.
- Si l'instrument est connecté à un ordinateur par le biais d'un concentrateur USB et que les communications USB MIDI deviennent non fiables/instables, connectez le câble USB MIDI directement à un des ports USB de l'ordinateur.
- La déconnexion soudaine du câble USB MIDI ou l'arrêt/remise en marche de l'instrument lors de l'emploi de USB MIDI peut produire une instabilité de l'ordinateur dans les cas suivants :
 - lors de l'installation du pilote USB MIDI
 - au démarrage de l'ordinateur
 - lorsque des applications MIDI exécutent des tâches
 - quand l'ordinateur est en mode économie d'énergie
- Si vous rencontrez d'autres problèmes de communications USB MIDI pendant que l'instrument est connecté, vérifiez toutes les connexions et réglages MIDI pertinents dans le système d'exploitation de l'ordinateur.

* MIDI est une marque déposée de Association of Manufacturers of Electronic Instruments (AMEI).

* Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.

* Mac et Mac OS sont des marques déposées de Apple Inc.

* Les autres noms de société et de produit mentionnés ici peuvent être des marques déposées ou des marques commerciales de leurs propriétaires respectifs.

12.6 Spécifications

Clavier	88 touches lestées Responsive Hammer Action avec Ivory Touch et Let-Off	
Source sonore	Progressive Harmonic Imaging™ (PHI)	
No. de sonorités internes	256 sonorités	
No. de zones	4 zones	
Polyphonie	Max. de 192 notes	
Effets	7 types de réverbération, 23 types d'effet, Égaliseur 3 bandes (avec réglage de fréquence MID), Simulateur d'amplificateur	
Mémoire interne	256 SETUP	
Affichage	LCD, 16 x 2 caractères	
Enregistreur interne	10 morceaux - capacité de mémoire d'environ 90 000 notes	
Fonctions USB	Lecture audio	MP3 : 32 kHz/44.1 kHz/48 kHz, Mono/Stéréo, Débit : 8-320 kbit/s (fixe et variable)
		WAV : 32 kHz/44,1 kHz/48 kHz, Mono/Stéréo
	Enregistrement audio	MP3 : 44,1 kHz, 16 bit, Stéréo, 192 kbit/s (fixe)
		WAV : 44,1 kHz, 16 bit, Stéréo, 1 411 kbit/s (sans compression)
Autre	Load/Save : SETUP/SOUND/SYSTEM BACKUP/SMF, Rename, Delete, Format	
Stockage	Mémoire USB, lecteur USB	
Métronome	Mesures : 1/4, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 3/8, 6/8, 7/8, 9/8, 12/8 Rythme : 100 types	
Prises	MIDI (IN/OUT/THRU), USB to Host, USB to Device, LINE OUT (L/MONO, R), Casque, Commandes au pied (Damper, EXP (Affectable)), Interrupteur au pied (Affectable)	
Consommation électrique	25 W	
Dimensions (LxPxH)	1355 x 347 x 181 mm	
Poids	21,5 kg	
Accessoires fournis	Pédale d'étouffoir (F-10H), Pupitre, Câble d'alimentation, Manuel de l'utilisateur	

* Spécifications sujettes à modification sans préavis.

13. Implémentation MIDI

Contenu

Version 1.0 Juin 2010

13.1 Données reconnues

- 13.1.1 Channel Voice Message
- 13.1.2 Channel Mode Message
- 13.1.3 System Real time Message

13.2 Données transmises

- 13.2.1 Channel Voice Message
- 13.2.2 Channel Mode Message
- 13.2.3 System Real time Message

13.3 Données exclusives

- 13.3.1 Universal Real time Exclusive Message

13.4 Control Change Number (CC#) Table

13.5 Tableau d'implémentation MIDI

13.1 Données reconnues

13.1.1 Channel Voice message

Note off

Status	2nd Byte	3rd Byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = MIDI channel number : 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)
 kk = Note Number : 00H - 7fH (0 ~ 127)
 vv = Velocity : 00H - 7fH (0 ~ 127)

Note on

Status	2nd Byte	3rd Byte
9nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number : 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)
 kk = Note Number : 00H - 7fH (0 ~ 127)
 vv = Velocity : 00H - 7fH (0 ~ 127)

Control Change

Bank Select (MSB)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = MIDI channel number : 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)
 mm = Bank Number MSB : 00H - 7fH (0 ~ 127)
 ll = Bank Number LSB : 00H - 7fH (0 ~ 127)

Modulation

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	01H	vvH

n = MIDI channel number : 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)
 vv = Modulation depth : 00H - 7fH (0 ~ 127)

Default = 00H

Data Entry

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = MIDI channel number : 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)
 mm, ll = Value indicated in RPN/NRPN : 00H - 7fH (0 ~ 127)
 *see RPN/NRPN chapter

Volume

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	07H	vvH

n = MIDI channel number : 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)
 vv = Volume : 00H - 7fH (0 ~ 127)

Default = 7fH

Panpot

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	0aH	vvH

n = MIDI channel number : 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)
 vv = Panpot : 00H - 40H - 7fH (left ~ center ~ right)

Default = 40H (center)

Expression			
Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	0bH	vvH	
n = MIDI channel number		: 0H - fH (ch.1 - ch.16)	
vv = Expression		: 00H - 7fH (0 - 127)	Default = 7fH
Damper Pedal			
Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	40H	vvH	
n = MIDI channel number		: 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)	
vv = Control Value		: 00H - 7fH (0 ~ 127)	Default = 00H
		0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON	
Sostenuto Pedal			
Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	42H	vvH	
n = MIDI channel number		: 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)	
vv = Control Value		: 00H - 7fH (0 ~ 127)	Default = 00H
		0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON	
Soft Pedal			
Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	43H	vvH	
n = MIDI channel number		: 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)	
vv = Control Value		: 00H - 7fH (0 ~ 127)	Default = 00H
		0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON	
Sound controllers #1-9			
Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	46H	vvH	Sustain Level
BnH	47H	vvH	Resonance
BnH	48H	vvH	Release time
BnH	49H	vvH	Attack time
BnH	4aH	vvH	Cutoff
BnH	4bH	vvH	Decay time
BnH	4cH	vvH	Vibrato Rate
BnH	4dH	vvH	Vibrato Depth
BnH	4eH	vvH	Vibrato Delay
n = MIDI channel number		: 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)	
vv=Control Value		: 00H - 7fH (-64 ~ 0 ~ +63)	Default = 40H
Effect Control			
Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	5bH	vvH	Reverb depth
BnH	5cH	vvH	Rotary speaker speed (0~63:Slow,64~127:Fast)
			*Only when rotary speaker selected
BnH	5dH	vvH	Chorus depth
BnH	5eH	vvH	Effect depth
n = MIDI channel number		: 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)	
vv = Control Value		: 00H - 7fH (0 ~ 127)	

NRPN MSB/LSB

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	63H	mmH
BnH	62H	llH

n = MIDI channel number : 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)

mm = MSB of the NRPN parameter number

ll = LSB of the NRPN parameter number

NRPN numbers implemented in MP6 are as follows

NRPN #	Data			
MSB	LSB	MSB	Function & Range	
01H	08H	mmH	Vibrato Rate	mm:00H - 7FH (-64 ~ 0 ~ +63) Default = 40H
01H	09H	mmH	Vibrato Depth	mm:00H - 7FH (-64 ~ 0 ~ +63) Default = 40H
01H	0aH	mmH	Vibrato Delay	mm:00H - 7FH (-64 ~ 0 ~ +63) Default = 40H
01H	20H	mmH	Cutoff	mm:00H - 7FH (-64 ~ 0 ~ +63) Default = 40H
01H	21H	mmH	Resonance	mm:00H - 7FH (-64 ~ 0 ~ +63) Default = 40H
01H	63H	mmH	Attack time	mm:00H - 7FH (-64 ~ 0 ~ +63) Default = 40H
01H	64H	mmH	Decay time	mm:00H - 7FH (-64 ~ 0 ~ +63) Default = 40H
01H	66H	mmH	Release time	mm:00H - 7FH (-64 ~ 0 ~ +63) Default = 40H

* Ignoring the LSB of data Entry

* It is not affected in case of modifying cutoff if tone does not use the DCF.

RPN MSB/LSB

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n = MIDI channel number : 0H-fH(ch.1 ~ ch.16)

mm = MSB of the RPN parameter number

ll=LSB of the RPN parameter number

RPN number implemented in MP6 are the followings

RPN #	Data		
MSB	LSB	MSB	Function & Range
00H	00H	mmH llH	Pitch bend sensitivity mm:00H-0cH (0~12 [half tone]),ll:00H Default=02H
00H	01H	mmH llH	Master fine tuning mm,ll :20 00H - 40 00H - 60 00H (-8192x50/8192 ~ 0 ~ +8192x50/8192 [cent])
00H	02H	mmH llH	Master coarse tuning mm:28H - 40H - 58H(-24 ~ 0 ~ +24 [half tone]), ll:Ignored(as 00H)
7fH	7fH	-- --	RPN NULL

Program Change

Status	nd Byte
CnH	ppH

n=MIDI channel number :0H-fH(ch.1 ~ ch.16)

pp=Program number :00H - 7fH(0 ~ 127) Default = 00H

Pitch Bend Change

Status	2nd Byte	3rd Byte
EnH	llH	mmH

n=MIDI channel number :0H-fH(ch.1 ~ ch.16)

mm,ll=Pitch bend value :00 00-7f 7fH(-8192~0~+8192) Default = 40 00H

13.1.2 Channel Mode Message

All Sound OFF		
Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	78H	00H
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)
Reset All Controller		
Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	79H	00H
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)
All Note Off		
Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	7bH	00H
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)
MONO		
Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	7eH	mmH
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)
mm=mono number		:01H(M=1)
POLY		
Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	7fH	00H
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)

13.1.3 System Real time Message

Status	
FEH	Active sensing

13.2 Données transmises

13.2.1 Channel Voice Message

Note off		
Status	2nd Byte	3rd Byte
9nH	kkH	00H
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)
kk=Note Number		:00H - 7fH(0 ~ 127)
Note on		
Status	2nd Byte	3rd Byte
9nH	kkH	vvH
n=MIDI channel number		:0H - fH(ch.1 ~ ch.16)
kk=Note Number		:00H - 7fH(0 ~ 127)
vv=Velocity		:00H - 7fH(0 ~ 127)
Control Change		

Bank Select

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)
mm=Bank Number MSB		:00H - 7fH(0 ~ 127)
ll=Bank Number LSB		:00H - 7fH(0 ~ 127)

Modulation

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	01H	vvH
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)
vv = Modulation depth		:00H - 7fH(0 ~ 127)

Data Entry

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH
n = MIDI channel number		: 0H-fH(ch.1 ~ ch.16)
mm,ll = Value indicated in RPN/NRPN *see RPN/NRPN chapter		: 00H - 7fH(0 ~ 127)

Volume

Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	07H	vvH	
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
v=Volume		:00H - 7fH(0 ~ 127)	Default = 64H

Panpot

Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	0aH	vvH	
n = MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
vv = Panpot		:00H - 7fH(0 ~ 127)	Default = 40H(center)

Expression

Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	0bH	vvH	
n = MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
vv=Expression		:00H - 7fH(0 ~ 127)	Default = 7fH

Damper Pedal

Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	40H	vvH	
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
vv=Control Value		:00H - 7fH(0 ~ 127) 0 - 63 =OFF, 64 - 127=ON	Default = 00H

Sostenuto Pedal

Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	42H	vvH	
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
vv=Control Value		:00H - 7fH(0 ~ 127)	Default = 00H

Soft Pedal

Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	43H	vvH	
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
vv=Control Value		:00H - 7fH(0 ~ 127)	Default = 00H
		0 - 63 =OFF, 64 - 127=ON	

Sound controllers #1-9

Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	46H	vvH	Sustain Level
BnH	47H	vvH	Resonance
BnH	48H	vvH	Release time
BnH	49H	vvH	Attack time
BnH	4aH	vvH	Cutoff
BnH	4bH	vvH	Decay time
BnH	4cH	vvH	Vibrato Rate
BnH	4dH	vvH	Vibrato Depth
BnH	4eH	vvH	Vibrato Delay
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
vv=Control Value		:00H - 7fH(-64 ~ 0 ~ +63)	Default = 40H

Effect Control

Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	5bH	vvH	Reverb depth
BnH	5cH	vvH	Rotary speaker speed(0~63:Slow,64~127:Fast) *Only when rotary speaker selected
BnH	5dH	vvH	Chorus depth
BnH	5eH	vvH	Effect depth
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
vv=Control Value		:00H - 7fH(0 ~ 127)	

RPN MSB/LSB

Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	65H	mmH	
BnH	64H	llH	
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1~ch.16)	
mm=MSB of the RPN parameter number			
ll=LSB of the RPN parameter number			

RPN number implemented in MP6 are the followings

RPN #	Data	Function & Range	Default
MSB LSB	MSB LSB		
00H 00H	mmH llH	Pitch bend sensitivity	Default=02H
		mm:00H-0cH(0~12 [half tone]), ll:00H	
00H 01H	mmH llH	Master fine tuning	
		mm,ll:20 00H - 40 00H - 60 00 (-8192x50/8192 ~ 0 ~ +8192x50/8192 [cent])	
7fH 7fH	-- --	RPN NULL	

Program Change

Status	2nd Byte	
CnH	ppH	
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)
pp=Program number		:00H - 7fH
		Default = 00H

After Touch

Status 2nd Byte
DnH ppH

n=MIDI channel number :0H-fH(ch.1 ~ ch.16)
pp=Value :00H - 7fH Default = 00H
*Sending only when EXP CC#=AFT

Pitch Bend Change

Status 2nd Byte 3rd Byte
EnH lIH mmH

n=MIDI channel number :0H-fH(ch.1 ~ ch.16)
mm,lI=Pitch bend value :00 00 - 7f 7fH(-8192~-0~+8192) Default = 40 00H(center)

13.2.2 Channel Mode Message

MONO

Status 2nd Byte 3rd Byte
BnH 7eH mmH

n=MIDI channel number :0H-fH(ch.1 ~ ch.16)
mm=mono number :01H(M=1)

POLY

Status 2nd Byte 3rd Byte
BnH 7fH 00H

n=MIDI channel number :0H-fH(ch.1 ~ ch.16)

13.2.3 System Real time Message

Status
F8H Clock
FAH Start
FCH Stop
*Sending [SW] External Seq. Start/Stop

13.3 Données exclusives

13.3.1 Universal Real time Exclusive Message

Master Volume

Format:F0 7F 7F 04 01 lI mm F7
mm=MSB of Master Volume
lI=LSB of Master Volume

13.4 Control Change Number (CC#) Table

Control Number		Control Function
Decimal	Hex	
0	0	Bank Select (MSB)
1	1	Modulation Wheel or lever
2	2	Breath Controller
3	3	(undefined)
4	4	Foot Controller
5	5	Portament Time
6	6	Data Entry (MSB)
7	7	Channel Volume
8	8	Balance
9	9	(undefined)
10	A	Panpot
11	B	Expression Controller
12	C	Effect Controller1
13	D	Effect Controller2
14	E	(undefined)
15	F	(undefined)
16-19	10-13	General Purpose Controller1~4
20-31	14-1F	(undefined)
32	20	Bank Select (LSB)
33-63	21-3F	(LSB of Control Number 1-32)
64	40	Hold1 (Damper Pedal or Sustain)
65	41	Portament On/Off
66	42	Sostenuto
67	43	Soft Pedal
68	44	Legato Footswitch
69	45	Hold2 (freez etc)
70	46	Sound Controller1 (Sound Variation)
71	47	Sound Controller2 (Filter Resonance/Harmonic Intensity)
72	48	Sound Controller3 (Release Time)
73	49	Sound Controller4 (Attack Time)
74	4A	Sound Controller5 (Brightness/Cutoff)
75	4B	Sound Controller6 (Decay Time)
76	4C	Sound Controller7 (Vibrato Rate)
77	4D	Sound Controller8 (Vibrato Depth)
78	4E	Sound Controller9 (Vibrato Delay)
79	4F	Sound Controller10
80-83	50-53	General Purpose Controller5~8
84	54	Portament Control
85-90	55-5A	(undefine)
91	5B	Effect1 Depth (Reverb Send Level)
92	5C	Effect2 Depth
93	5D	Effect3 Depth (Chorus Send Level)
94	5E	Effect4 Depth
95	5F	Effect5 Depth
96	60	Data Increment
97	61	Data Decrement
98	62	Non Registered Parameter Number (LSB)
99	63	Non Registered Parameter Number (MSB)
100	64	Registered Parameter Number (LSB)
101	65	Registered Parameter Number (MSB)
102-119	66-77	(undefined/reserved)
120-127	78-7F	Channel Mode Message

Tableau d'implémentation MIDI

[STAGE PIANO]
Model: KAWAI MP6

Date: June 2010
Version: 1.0

Function		Transmit	Receive		Remarks
			Multi Off(*5)	Multi On	
Basic	Default	1-16	1-16	1-16	
Channel	Changed	1-16	1-16	1-16	
Mode	Default	3	3	3	
	Messages Altered	3, 4 (M=1) *****	X	3, 4 (M=1)	
Note Number:	True Voice	0-127 *****	0-127	0-127	
Velocity	Note ON	O 1-127	O 1-127	O 1-127	
	Note OFF	X	X	X	
Afer Touch	Key's	X	X	X	
Touch	Ch's	O (*1)	X	X	
Pitch Bend		O	O	O	
Control Change	0, 32	O	O	O	Bank Select
	1	O	O (*2)	O	Modulation
	6, 38	O	O	O	Data Entry
	7	O	O	O	Volume
	10	O	O	O	Panpot
	11	O	O (*2, 3)	O	Expression (EXP)
	64	O	O (*2)	O	Hold1 (Damper)
	66	O	O (*2, 3)	O	Sostenuto (FootSW)
	67	O	O	O	Soft
	70, 71	O	O	O	Sustain, Resonance
	72, 73, 74, 75	O	O	O	RLS, ATK, CTF, DCY
	76, 77, 78	O	O	O	Vibrato (Rate, Depth, Delay)
	91	O	O	O	REVERB Depth
	92	O	O (*4)	X	Rotary Speed
	93	O	O	O	Profondeur de chorus
94	O	O	X	Effect Depth	
98, 99	O	O	O	NRPN LSB/MSB	
100, 101	O	O	O	RPN LSB/MSB	
0-119	O (*1)	X	X		
Prog Change:	True #	O *****	O 0-127	O 0-127	
System Exclusive		O	O	O	
Common	: Song Position	X	X	X	
	: Song Select	X	X	X	
	: Tune	X	X	X	
System Real Time	: Clock	O	X	X	
	: Commands	O	X	X	
Aux Messages	: All Sound Off	X	O	O	
	: Reset All Controller	X	O	O	
	: Local ON/OFF X	X	X	X	
	: All Note OFF	X	O (123-127)	O (123-127)	
	: Active Sense	X	O	O	
	: Reset	X	X	X	
Notes		<p>*1: attribué à la Molette de Modulation, à EXP, à FSW ou aux potentiomètres A-D</p> <p>*2: les réglages d'activation/de désactivation de chaque zone sont définis dans le menu.</p> <p>*3: l'effet est assigné à EXP/FSW dans le menu. (l'effet par défaut est Expression/Sostenuto)</p> <p>*4: seulement quand l'effet Rotary est sélectionné.</p> <p>*5: a. Si MultiOn et SysChMode=Panel, réception possible sur le canal système b. Les changements de contrôleurs fonctionnent seulement pour une zone sélectionnée. (à l'exception des contrôleurs du [*2]) c. Les paramètres des potentiomètres A-D ne sont reçus que lorsque ceci est attribué au potentiomètre.</p>			

"Mode1: OMNI ON, POLY"
"Mode3: OMNI OFF, POLY"

"Mode2: OMNI ON, MONO"
"Mode4: OMNI OFF, MONO"

O: Yes
X: No

KAWAI

THE FUTURE OF THE PIANO

Manuel de l'utilisateur
KMSZ-0031 : 816870
OM1041F-S1008
Version 1
Printed in Indonesia

Copyright © 2010 Kawai Musical Instruments Mfg. All Rights Reserved.