



ROM-139

MIDI REAL TIME RECORDER

SUPER-MRC

pour MC-500_{mk II} / MC-500 / MC-300

● Mode d'emploi

COURS
AVANCE

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	7
COMMENT UTILISER CE MODE D'EMPLOI	7
A PROPOS DES SIGNES DANS CE MODE D'EMPLOI	7
PROCEDURE DE BASE	8
1. Les cinq Modes du SUPER-MRC	8
2. Comment changer les modes	10
3. Fonction de chaque touche	12
EXPLICATION DES TERMES	14
 MODE 1	17
ATTENTE	19
STANDBY (Attente)	20
TRACK MUTE (Assourdissement de piste)	22
ENREGISTREMENT	23
REAL TIME RECORDING (Enregistrement en temps réel)	24
RECORD FIELD (Champ d'enregistrement)	26
REPLACE REC (Enregistrement avec remplacement de piste de phrase)	28
MIX REC (Enregistrement par mélange)	30
AUTO PUNCH IN (Enregistrement par Punch In automatique)	32
MAN. PUNCH IN (Enregistrement par Punch In manuel)	33
REPLACE REC (Enregistrement avec remplacement de piste de tempo)	34
STEP RECORDING (Enregistrement par étape)	36
R-PTN RECORD 1 (Enregistrement de motif rythmique 1)	38
R-PTN RECORD 2 (Enregistrement de motif rythmique 2)	40
R-PATTERN COPY (Copie de motif rythmique)	42
R-PATTERN ERASE (Effacement de motif rythmique)	43
R-TRACK RECORD (Enregistrement de piste de rythmes)	44
REPRODUCTION	47
PLAY (Reproduction)	48
BLOCK REPEAT (Répétition de bloc)	50
TAPE SYNC SIGNAL OUTPUT (Sortie de signal de synchronisation de bande)	51
TAPE SYNC PLAY (Reproduction avec synchronisation par bande)	52
MEMOIRE DISPONIBLE	53
AVAILABLE MEMORY (MEMOIRE DISPONIBLE)(INTERNE)	54
AVAILABLE MEMORY (MEMOIRE DISPONIBLE)(DISQUETTE)	55
LOAD CURRENT SONG (Chargement du morceau actuel)	56
SAVE CURRENT SONG (Sauvegarde du morceau actuel)	57

TABLE DES MATIERES

POINT DE LOCALISATION	59
SET LOCATE POINT (Réglage de point de localisation)	60
CLEAR LOCATE POINT (Effacement de point de localisation)	62
JUMP TO LOCATE POINT (Saut à un point de localisation)	63
MIDI	65
MIDI	66
MIDI 1 RCV CHANNEL (Canal de réception)	67
MIDI 2 RCV STATUS (Réception d'état)	68
MIDI 3 XMT CONDITION (Transmission d'état)	69
FONCTION	71
FUNC (Fonction)	72
FUNC 1 SYNC CLOCK (Horloge de synchronisation)	73
FUNC 2 METRONOME (Métronome)	74
FUNC 3 SONG TITLE (Titre de morceau)	76
FUNC 4 RHYTHM VELO (Vélocité de rythme)	78
FUNC 5 RHYTHM INST (Instrument de rythme)	79
FUNC 6 PUNCH POINT (Point d'insertion)	81
FUNC 7 BLOCK REPEAT (Répétition de bloc)	83
FUNC 8 AUTO STOP (Arrêt automatique)	85
FUNC 9 BASIC TEMPO (Tempo de base)	87
FUNC 10 LOCATE POINT (Point de localisation)	88
FUNC 11 OUTPUT ASSIGN (Affectation de sortie)	90
FUNC 12 XMT CHANNEL (Canal de transmission)	91
FUNC 13 NOTE NAME (Nom de note)	93
FUNC 14 SONG LOG (Note sur les morceaux)	94
EDITION	95
EDIT (Edition)	96
EDIT 1 ERASE (Effacement)	98
EDIT 2 DELETE (Suppression)	100
EDIT 3 INSERT MEAS (Insertion de mesure)	102
EDIT 4 MERGE (Fusion)	103
EDIT 5 EXTRACT (Extraction)	104
EDIT 6 TRANSPOSE (Transposition)	106
EDIT 7 CHANGE VELO (Changement de vélocité)	108
EDIT 8 CHANGE M CH (Changement de canal MIDI)	110
EDIT 9 QUANTIZE (Quantification)	112
EDIT 10 COPY (Copie)	114
EDIT 11 CHANGE G T (Changement de durée de porte)	116
EDIT 12 SHIFT CLOCK (Décalage d'horloge)	118
EDIT 13 DATA THIN (Réduction des données)	120
EDIT 14 TRACK EXCHANGE (Echange de piste)	122
EDIT 15 MULTI EDIT (Edition multiple)	123

MICROSCOPE	125
MICROSCOPE	126
VUE DE CHAMP	127
MEMOIRE D'EVENEMENT	129
μ EDIT/S-EDITION (Micro Edition/Edition par étape)	130
μ EDIT 1 CHANGEMENT D'EVENEMENT	132
μ EDIT 2 EFFACEMENT D'EVENEMENT	133
μ EDIT 3 CREATION D'EVENEMENT	134
μ EDIT 4 DEPLACEMENT D'EVENEMENT	135
μ EDIT 5 PLACEMENT D'EVENEMENT	136
S-EDIT 1 CHANGEMENT D'ETAPE	137
S-EDIT 2 EFFACEMENT D'ETAPE	138
S-EDIT 3 INSERTION D'ETAPE	139
UTILITAIRE	141
UTILITY (Utilitaire)	142
UTIL 1 SONG DELETE (Effacement de morceau)	143
UTIL 2 TIME CALC (Calcul de durée)	144
UTIL 3 FUNCTION COPY (Copie de fonction)	145
UTIL 4 R-PTN COPY (Copie de motif rythmique)	146
UTIL 5 SONG EXCHANGE (Echange de morceau)	147
UTIL 6 DATA CHECK (Vérification des données)	148
UTIL 7 DATA REDUCE (Réduction des données)	150
UTIL 8 TUNE (Accord)	151
MODIFICATION EN TEMPS REEL	153
REAL TIME MODIFY (Modification en temps réel)	154
MODIFY FIELD (Champ de modification)	156
REWRITE VELOCITY (Réécriture de vélocité)	157
REWRITE STEP (Réécriture de durée d'étape)	158
■ MODE 2	159
MODE 2 DISK (DISQUETTE)	160
1 LOAD (CHARGEMENT)	161
2 SAVE (SAUVEGARDE)	163
3 DELETE (EFFACEMENT)	165
4 RENAME (NOUVELLE AFFECTATION DE NOM)	166
5 VERIFY (VERIFICATION)	167
■ MODE 3	169
MODE 3 LINK (Liaison de morceau)	170
LINK PROGRAM (Programme de liaison)	171

■ MODE 4	173
MODE 4 DISK UTILITY (Utilitaire pour disquette)	174
1 INITIALIZE (Initialisation de disquette)	175
2 BACK UP (Copie de sauvegarde de disquette)	177
3 XFER (Transfert de fichier de morceau)	178
4 CONVERT (Conversion de données de morceau)	179
5 DISK NAME (Nom de disquette)	180
6 RESTART (Redémarrage)	181
■ MODE 5	183
MODE 5 SYSTEM CONFIG (Configuration du système)	184
1 CHANGE CONFIG (Changement de configuration)	185
CNFG 1 LOCATE MODE (Mode de localisation)	186
CNFG 2 STEP/GATE (Etape/Parte)	187
CNFG 3 GATE RATIO (Rapport de durée de porte)	189
CNFG 4 MIDI UPDATE (Mise à jour MIDI)	190
CNFG 5 REWRITE MODE (Mode de réécriture)	191
CNFG 6 MIDI CONTROL (Contrôle MIDI)	192
CNFG 7 SETUP UPDATE (Mise à jour de réglage)	193
2 LOAD CONFIG (Chargement de configuration)	194
3 SAVE CONFIG (Sauvegarde de configuration)	195
4 INIT CONFIG (Initialisation de configuration)	196
Attention (Indication d'avertissement)	197
ERREUR (Messages d'erreur)	202
Organigramme MIDI	204
Tableau d'Implémentation MIDI	205
Implémentation MIDI	206
Caractéristiques du SUPER-MRC	210
Index	212

INTRODUCTION

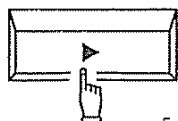
■ COMMENT UTILISER CE MODE D'EMPLOI

Ce manuel de cours avancé décrit les fonctions du SUPER-MRC. Si vous n'êtes pas familier avec les séquenceurs, les ordinateurs ou MIDI, lisez tout d'abord le manuel "Cours de Base". L'organigramme de la page 11 peut être utilisé comme table des matières car il se reporte aux numéros de page. Le "Cours Avancé" décrit chaque fonction avec la procédure à suivre, souvent suivie par des additions, des notes et des références.

Ce manuel et le "Cours de base" n'expliquent que le LOGICIEL et, en conséquence, il vous faudra également lire le manuel de l'appareil utilisé.

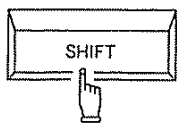
■ A PROPOS DES SIGNES DANS CE MODE D'EMPLOI

- Les mots encadrés , tels que **PLAY** et **RESET**, se rapportent aux touches qui doivent être enfoncées une fois et être relâchées. C'est-à-dire que **PLAY** signifie que la touche PLAY doit être enfoncée une fois et être relâchée et **RESET** signifie que la touche RESET doit être enfoncée une fois et être relâchée.

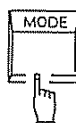


Enfoncez et relâchez

- Les touches ombrées, telles que **MODE**, doivent être enfoncées en maintenant la touche SHIFT enfoncée. C'est-à-dire que **MODE** signifie que vous devez appuyer sur la touche MODE tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée. Faites attention à bien maintenir d'abord la touche SHIFT, puis à appuyer sur la touche correspondante.



En maintenant enfoncé



Appuyez

- Les touches et les flèches telles que **MIDI** → **2** → **ENTER** signifient que ces touches doivent être enfoncées dans cet ordre, de la manière indiquée par les flèches. C'est-à-dire que **MIDI** → **2** → **ENTER** signifie que vous devez appuyer tout d'abord sur la touche MIDI, puis sur la touche numérique 2 et, finalement, sur la touche ENTER.

■ PROCEDURE DE BASE

1. Les cinq Modes du SUPER-MRC

Ce programme contient cinq modes possédant diverses fonctions.

●MODE 1 : ENREGISTREUR MIDI (Séquenceur)

Ce mode transforme l'appareil en un enregistreur MIDI (séquenceur) avec les fonctions suivantes :

Enregistrement	Permet d'enregistrer des données de morceau.
Reproduction	Permet de reproduire les données de morceau enregistrées.
Fonction	Permet de spécifier les fonctions pour l'enregistrement, la reproduction ou l'édition.
MIDI	Permet de déterminer la manière dont les messages MIDI doivent être reçus et transmis.
Edition	Permet d'éditer les données en utilisant des mesures ou des points de localisation.
Microscope	Vous permet de vérifier en détails le contenu des données de morceau et d'éditer chaque événement
Mémoire disponible	Permet de connaître l'espace restant dans la mémoire interne ou sur une disquette.
Localisation	Permet de régler un point de localisation ou de sauter à un point de localisation réglé.
Utilitaire	Permet d'utiliser diverses fonctions utilitaires.

●MODE 2 : DISQUETTE

Ce mode permet de transférer les données de morceau entre la mémoire interne et une disquette avec les fonctions suivantes :

	d'une disquette dans la mémoire interne
Sauvegarde	Permet de sauvegarder les données de morceau de la mémoire interne sur une disquette.
Effacement	Permet d'effacer un fichier de morceau d'une disquette.
Nouvelle affectation de nom	Permet de réécrire les noms de fichier de morceau sur une disquette
Vérification	Permet de vérifier les données de morceau dans la mémoire interne avec le fichier de morceau sur la disquette

●MODE 3 : LIAISON DE MORCEAU

Ce mode permet de relier les morceaux qui se trouvent dans la mémoire interne

●MODE 4 : UTILITAIRE DE DISQUETTE

Ce mode permet d'effectuer des opérations sur les données sur une disquette avec les fonctions suivantes :

Initialisation Cette fonction permet de créer une disquette SUPER-MRC.

Copie de sauvegarde... Cette fonction permet de copier toutes les données d'une disquette sur une autre disquette.

Transfert Cette fonction permet de copier des fichiers de morceau d'une disquette sur une autre disquette.

Conversion Cette fonction permet de convertir les données de morceau programmées sur le MRC-500 ou MRC-300 afin de pouvoir les utiliser avec le SUPER-MRC.

Nom de disquette ... Cette fonction permet de nommer une disquette.

Redémarrage Cette fonction charge le programme de système.

●MODE 5 : CONFIGURATION DE SYSTEME

Ce mode vous permet de régler les paramètres pour le contrôle du système (= configuration du système) avec les fonctions suivantes. Les valeurs réglées seront automatiquement rappelées lorsque le système est amorcé la prochaine fois.

Changement de configuration Cette fonction permet de changer les valeurs des paramètres de configuration dans la mémoire interne.

Chargement de configuration Cette fonction permet de charger les réglages des paramètres de configuration d'une disquette dans la mémoire interne.

Sauvegarde de configuration Cette fonction permet de sauvegarder les réglages des paramètres de configuration de la mémoire interne sur une disquette.

Réinitialisation de configuration Cette fonction réinitialise (= ramène aux valeurs d'origine) les réglages des paramètres de configuration dans la mémoire interne

2. Comment changer les modes

Voici une description de la manière de changer de modes :

● Pour utiliser les fonctions du MODE 1

① Assurez-vous que l'appareil est dans le mode d'attente (= le système est amorcé) et appuyez sur la touche de fonction correspondante.

② Sélectionnez la fonction à éditer.

Lorsque vous utilisez le **cadran Alpha**, appelez l'affichage de la fonction désirée, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

Lorsque vous utilisez le **clavier à dix touches**, sélectionnez le numéro de la fonction désirée, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

* Pour retourner dans le mode d'attente, appuyez sur la touche **STOP**.

● Pour utiliser un mode différent

① Du mode d'attente, appuyez sur la touche **MODE** pour appeler l'affichage de sélection de mode.

② Sélectionnez le mode désiré, puis passez à l'affichage de sélection de fonction.

Lorsque vous utilisez le **cadran Alpha**, passez tout d'abord à l'affichage du mode désiré, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

Lorsque vous utilisez le **clavier à dix touches**, sélectionnez le numéro du mode désiré, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

③ Sélectionnez la fonction à éditer

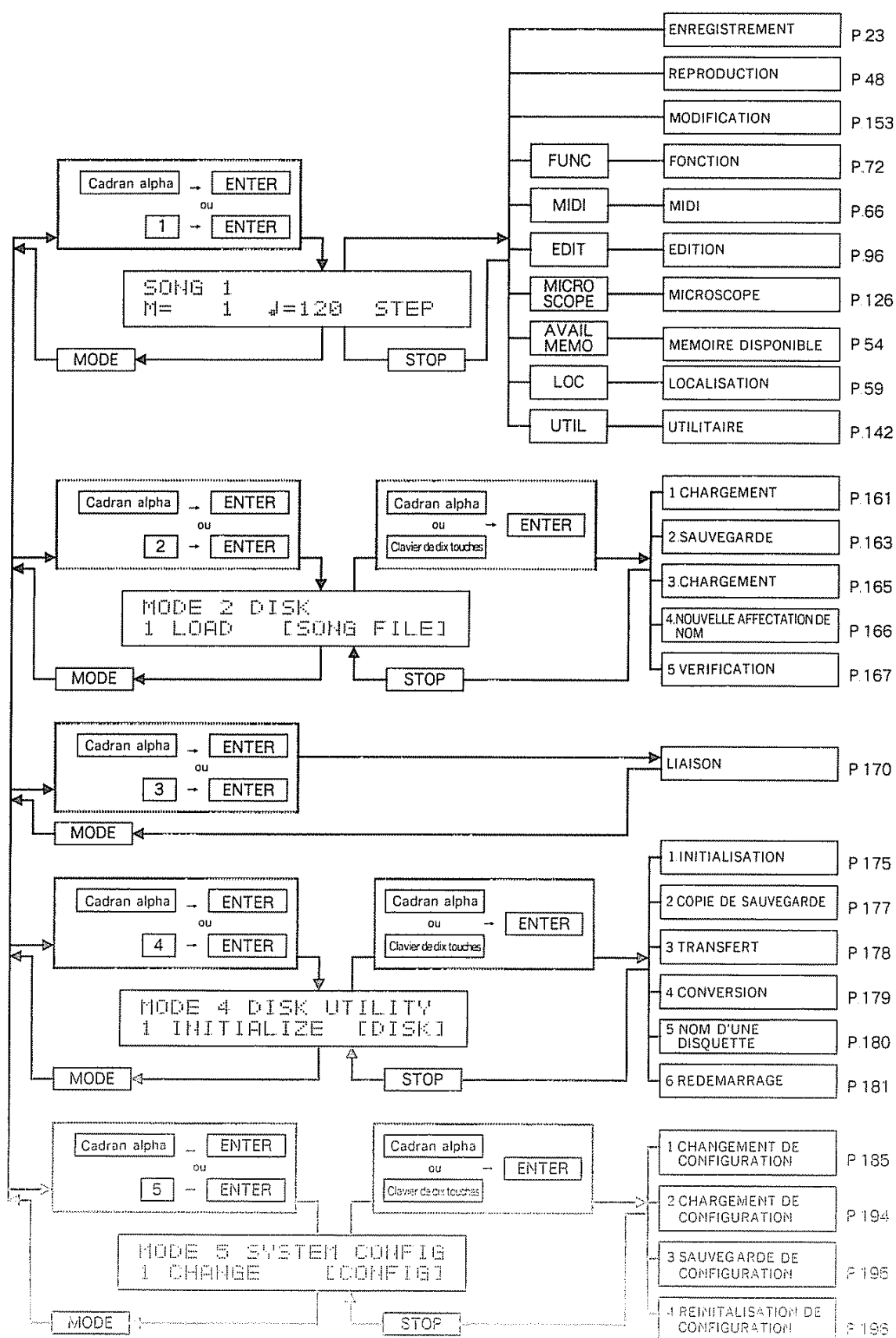
désirée, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

Lorsque vous utilisez le **clavier à dix touches**, sélectionnez le numéro de la fonction désirée, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

* Pour retourner dans le mode d'attente, appuyez sur la touche **STOP**.

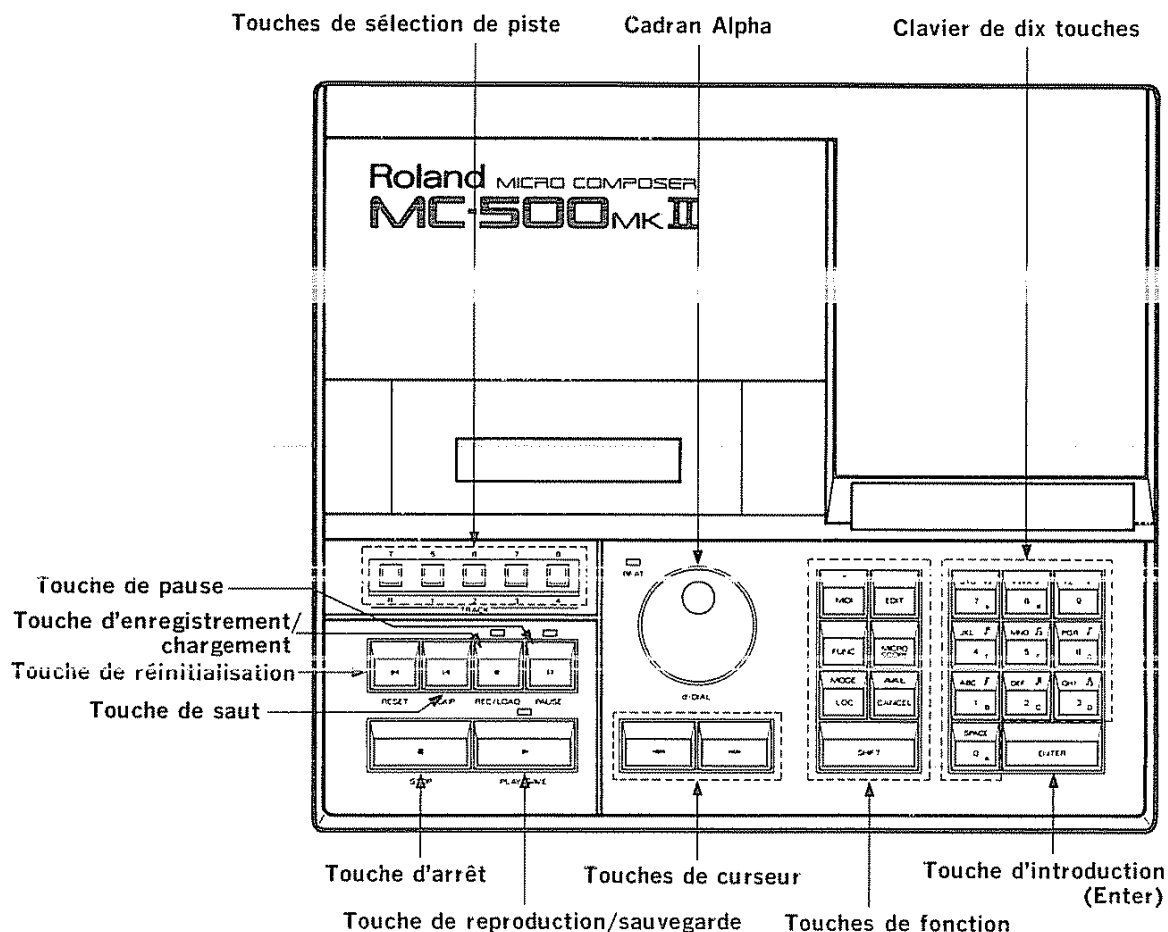
Pour retourner à l'affichage de sélection de mode, appuyez sur la touche **MODE**.

* Dans tous les modes, vous pouvez vérifier l'espace restant de la mémoire interne ou de la disquette en appuyant sur la touche **AVAIL MEMO**.



3 Fonction de chaque touche

Voici une description de la manière dont chaque touche fonctionne



● Cadran Alpha et Clavier de dix touches

Pour sélectionner un mode ou entrer une valeur, vous pouvez utiliser le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**.

Lorsque vous utilisez le **Clavier de dix touches**, appuyez sur le chiffre désiré, puis sur la touche **ENTER**. Tant que la touche **ENTER** n'a pas été enfoncée, la valeur n'a pas été entrée et la valeur et la marque "+" clignote alternativement. A ce stade, la valeur retourne à la valeur d'origine lorsqu'un paramètre différent est sélectionné ou lorsque la touche **CANCEL** est enfoncée.

Lorsque vous utilisez le **Cadran Alpha**, la valeur est normalement entrée sans appuyer sur la touche **ENTER**. Toutefois, pour sélectionner un mode ou une fonction, vous devez appuyer sur la touche **ENTER** après avoir réglé le mode ou la fonction avec le **Cadran Alpha**. Une rotation du cadran dans le sens des aiguilles d'une montre (sens inverse) augmente (diminue) la valeur.

● Touche de curseur et touche d'introduction ENTER

La position clignotante (valeur ou soulignement) dans l'affichage est appelée un curseur. La valeur de la position du curseur peut être changée en utilisant le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**. La position du curseur peut être changée en utilisant les touches **←** et **→**. Lorsqu'il y a de nombreux paramètres à éditer en séquence, appuyez simplement sur la touche **ENTER** après avoir entré chaque valeur et le curseur passera automatiquement au paramètre suivant. Lors de l'utilisation du **Clavier de dix touches**, si la touche **ENTER** n'a pas encore été enfoncée, la valeur sera effacée en déplaçant le curseur avec les touches **←** et **→**.

● Touches de sélection de piste

En appuyant sur l'une des cinq touches de sélection de piste R/1-4, la piste de rythmes ou la piste 1, 2, 3 ou 4 peut être sélectionnée. En appuyant sur les mêmes touches tout en maintenant la touche **SHIFT** enfoncée, la piste de tempo, la piste 5, 6, 7 ou 8 est sélectionnée.

Pendant une reproduction normale, l'affectation d'une piste déjà enregistrée assourdira la piste (= pas de sortie de la prise MIDI OUT). Pendant l'enregistrement ou l'édition, les touches de sélection de piste peuvent être utilisées pour affecter une piste.

● Touches de fonction

Ces touches sont principalement utilisées pour la sélection d'une fonction dans le MODE 1. Dans le mode de mémoire disponible ou d'utilitaire, appuyez sur la touche de fonction correspondante tout en maintenant la touche **SHIFT** enfoncée.

En utilisant la touche **MODE**, vous pouvez retourner de n'importe quel mode au mode de sélection de mode. En utilisant la touche **AVAIL MEMO**, vous pouvez retourner de n'importe quel mode au mode de mémoire disponible.

■ EXPLICATION DES TERMES

● EVENEMENT

Chaque message écrit comme données de morceau est appelé un événement (C'est une ligne de message vue dans l'affichage Microscope). Les événements comprennent les messages MIDI tels que Note On ou Pitch Bend ainsi que "Tempo Change" dans la piste de tempo.

● ETAT MIDI

Un ensemble d'événements est appelé un état MIDI. Dans le SUPER-MRC, il y a huit états MIDI : note (NOTE), aftertouch polyphonique (PAf), changement de contrôle (Control Change) (CC), changement de programme (Program Change) (PG), aftertouch de canal (CAf), Changement de Pitch Bend (PB), message "System Exclusive" (EX) et demande de ton (Tune Request) (TU). Cette classification étant la même pour les messages MIDI, nous vous conseillons de vous reporter au livret MIDI séparé pour les détails concernant ces états MIDI.

● DONNEES DE MORCEAU

Les données d'exécution et les fonctions nécessaires qui se trouvent dans la mémoire interne sont appelées des données de morceau. Chaque donnée de morceau possède un numéro différent et, en conséquence, vous pouvez utiliser le même titre de morceau pour plus d'une donnée de morceau.

● FICHIER DE MORCEAU

Les données de morceau sauvegardées sur une disquette sont appelées un fichier de morceau. Les fichiers de morceau sont distingués par les noms de fichier (= titre de morceau) et, en conséquence, deux fichiers de morceau possédant le même nom de fichier ne peuvent être sauvegardés sur une disquette.

● PISTE DE PHRASE

Une piste de phrase est la piste où événements (p.e. les messages de canal reçus par MIDI IN, les messages "System Exclusive", etc.) sont stockés. Il y a huit pistes de phrase dans le SUPER-MRC.

Chaque piste de phrase peut stocker jusqu'à 16 composants indépendants de 1 à 16 canaux MIDI.

● MOTIF RYTHMIQUE

Un motif rythmique est une mesure de données de rythmes. Vous pouvez créer une piste de rythmes en utilisant les motifs rythmiques. Chaque motif rythmique possède un numéro différent et vous pouvez créer une piste de rythmes en affectant les numéros de motif. Les motifs rythmiques peuvent être créés individuellement pour chaque morceau.

Il y a 32 voix de rythme qui peuvent être utilisées pour créer des motifs rythmiques. Vous pouvez créer le motif rythmique individuellement pour chaque voix de rythme.

● PISTE DE RYTHMES

La piste de rythmes peut stocker un morceau complet d'exécution de rythme (motifs rythmiques ou motifs de silence).

La longueur et la synchronisation des données de morceau sont déterminées par les motifs rythmiques ou les motifs de silence utilisés dans la piste de rythmes. (Ceci est similaire à l'écriture des armatures et des barres de mesure). Si une piste de phrase est enregistrée avec une longueur supérieure à la piste de rythmes, des motifs de silence seront automatiquement écrits. (Ceci est similaire à l'écriture des notes et des barres de mesure en même temps).

● PISTE DE TEMPO

La piste de tempo ne contient que les données de tempo. Cette piste ne transmet pas de messages jouant des modules sonores MIDI.

● MESURE, TEMPS, IMPULSION D'HORLOGE

Ce sont les unités qui représentent la durée dans les données de morceau. Une impulsion d'horloge est l'unité la plus petite : 1 impulsion d'horloge est 1/96 d'une noire. Un temps est déterminé par le nombre inférieur de l'armature dans chaque motif rythmique ou motif de silence. Par exemple, un temps de 3/8 est équivalent à 48 impulsions d'horloge. Chaque mesure est déterminée par l'armature. Par exemple, une mesure de 2/4 possède 2 temps, c'est-à-dire 192 impulsions d'horloge (2×96).

● RESOLUTION

C'est l'unité de temps la plus courte qui est utilisée pour l'enregistrement par étape ou la quantification. Par exemple, si la résolution pour la quantification est réglée sur une double-croche (24 impulsions d'horloge), la synchronisation est corrigée en étapes de double-croche.

● DURE D'ETAPE

La durée (nombre d'impulsions d'horloge) nécessaire pour passer d'un événement à un autre est appelée la durée d'étape.

● DUREE DE PORTE

La durée (nombre d'impulsions d'horloge) nécessaire de NOTE ON à NOTE OFF est appelée la durée de porte.

● POINTEUR DE POSITION DE MORCEAU

C'est un message MIDI spécifiant la durée dans les données de morceau, pour communiquer avec un autre appareil MIDI. Le pointeur de position de morceau peut être réglé en étapes de double-croche de 1 à juste avant 1024 mesures (synchronisation 4/4).

●POINT DE LOCALISATION

Les données de localisation (mesure, temps impulsion d'horloge) peuvent être écrites en mémoire comme point de localisation. Les points de localisation peuvent être réglés quelle que soit la longueur des données de morceau ou du temps et ne sont pas affectés par les changements ultérieurs des données de morceau. Les points de localisation peuvent être utilisés non seulement pour sauter directement à la position marquée, mais également pour l'affectation d'une section de données à éditer.

●MAITRE/ESCLAVE dans la Synchronisation MIDI

La synchronisation effectuée via des messages MIDI est appelée synchronisation MIDI. Les messages MIDI utilisés pour la synchronisation MIDI sont Timing Clock, Start, Continue, Stop, Song Position Pointer, Song Select, etc. L'appareil MIDI qui transmet ces messages est appelé l'appareil maître et celui qui les reçoit est l'appareil esclave. La synchronisation MIDI offre des fonctions intéressantes telles que la possibilité de commencer une reproduction au milieu des données de morceau.

●MAITRE/ESCLAVE dans la Synchronisation par Bande

La synchronisation par bande est effectuée via des signaux de synchronisation enregistrés sur un magnétophone multipiste (appelé MTR dans ce manuel). L'appareil maître est un MTR et l'appareil esclave est un séquenceur. Toutefois, aucun signal de synchronisation n'existe sur le MTR et il vous faut donc enregistrer les signaux de synchronisation du MC. La synchronisation par bande peut être efficacement utilisée lorsque les canaux sont courts, pour reproduire toutes les sources sonores MIDI en même temps. La synchronisation par bande n'est pas aussi efficace que la synchronisation MIDI ; p e , elle ne permet pas de commencer ou d'arrêter la reproduction au milieu des données de morceau.

MODE 1

STANDBY (ATTENTE)	19
RECORD (ENREGISTREMENT)	23
PLAY (REPRODUCTION)	47
AVAILABLE MEMORY (MEMOIRE DISPONIBLE)	53
LOCATE POINT (POINT DE LOCALISATION)	59
MIDI	65
FUNC (FONCTION)	71
EDIT (EDITION)	95
MICROSCOPE	125
UTIL (UTILITE)	141
REAL TIME MODIFY (MODIFICATION EN TEMPS REEL)	153

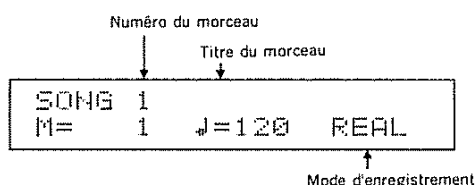
ATTENTE

STANDBY (Attente)	20
TRACK MUTE (Assourdissement de piste)	22

STANDBY (Attente)

Les principales fonctions du SUPER-MRC (Enregistrement, Reproduction, Edition, Microscope, etc.) sont toutes commencées à partir du mode d'attente du MODE 1. Le défaut du SUPER-MRC est cet affichage.

Etape 1 Déplacement du curseur



① Dans le mode d'attente du MODE 1, la position du curseur (clignotement) reste sur un numéro de mesure.

② La position du curseur peut être changée avec les touches et .

Etape 2 Affectation d'un numéro de mesure

① Amenez le curseur sur le numéro de mesure :



② Changez le numéro de mesure :

ou →

Etape 3 Spécification du tempo (changement temporaire)

① Amenez le curseur sur la position du tempo :



②

ou →

Etape 4 Spécification d'un numéro de morceau

① Amenez le curseur sur le numéro de morceau :



② Changez le numéro de morceau :

ou →

③ Pour créer un nouveau morceau, affectez le numéro de morceau avec

ou →

Additions	★ Si le numéro de mesure ne se trouve pas sur une barre de mesure, un signe "+" est indiqué. ★ Quelle que soit la position du curseur, vous pouvez sauter au début des données du morceau (la première mesure) avec la touche RESET, sauter à la fin des données avec la touche SKIP et augmenter ou réduire un numéro de mesure avec les touches PAUSE + (SKIP / RESET). ★ La gamme de tempo indiquée dans l'affichage est de 10 à 250. Tous les changements faits ici sont temporaires et, en conséquence, le tempo de base peut être réinitialisé en tournant le Cadran Alpha. En ce qui concerne le réglage de tempo dans les données de morceau, reportez-vous aux références ☆1 et ☆2. Le tempo pour la reproduction peut être réglé de 5 à 500. ★ Quelle que soit la position du curseur, vous pouvez passer directement à un morceau existant avec SKIP / RESET. ★ Appuyez sur les touches STOP + MIDI si le son n'arrête pas de jouer. ★ Tous les messages à l'exception des messages de note peuvent être transmis à grande vitesse jusqu'au numéro de mesure actuellement indiqué dans l'affichage. Appuyez sur les touches PAUSE + MIDI. SONG 1 M= 10 UPDATING
-----------	--

Note	★ Vous ne pouvez spécifier un numéro de mesure qui n'existe pas dans les données.
------	---

Référence	☆1. P.87 FUNC 9 BASIC TEMPO (Tempo de base) ☆2. P.34 REPLACE REC (Enregistrement avec remplacement)
-----------	--

TRACK MUTE (Assourdissement de piste)

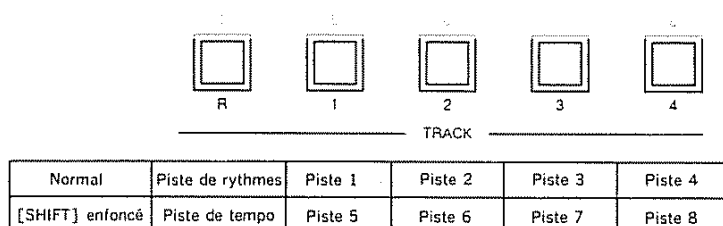
Toutes les pistes peuvent être assourdies (les données d'exécution ne sont pas transmises).

Procédure ● Mettez le MC dans le mode d'attente du MODE 1, mode de reproduction ou d'enregistrement.

■ Vérifiez s'il y a des données dans une piste.

Lorsqu'une piste contient des données, la touche de sélection de piste correspondante est allumée.

En utilisant la touche **SHIFT**, la piste de tempo ou les pistes 5-8 peuvent être vérifiées.



★ Pour assourdir une piste, (piste de rythmes ou piste 1-4), appuyez sur la **touche de sélection** correspondante (le témoin s'éteint). Pour assourdir une piste (5-8) ou la piste de tempo, appuyez sur la **touche de sélection** correspondante tout en maintenant la touche **SHIFT** enfoncée.

Additions ★ La fonction d'assourdissement de piste n'est disponible que lorsqu'il y a des données dans la piste.

★ Si une piste de phrase (1-8) ou la piste de rythmes est assourdie, les données d'exécution ne sont pas transmises de MIDI OUT.

★ Lorsque la piste de tempo est assourdie, le tempo ne change pas. (Le tempo de base indiqué dans l'affichage reste inchangé).

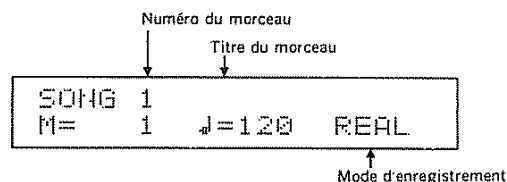
ENREGISTREMENT

REAL TIME RECORDING (Enregistrement en temps réel)	24
RECORD FIELD (Champ d'enregistrement)	26
REPLACE REC (Enregistrement avec remplacement de piste de phrase)	28
MIX REC (Enregistrement par mélange)	30
AUTO PUNCH IN (Enregistrement par Punch In automatique)	32
MAN. PUNCH IN (Enregistrement par Punch In manuel)	33
REPLACE REC TEMPO (Enregistrement avec remplacement de piste de tempo)	34
STEP RECORDING (Enregistrement par étape)	36
R-PTN RECORD 1 (Enregistrement de motif rythmique 1)	38
R-PTN RECORD 2 (Enregistrement de motif rythmique 2)	40
R-PATTERN COPY (Copie de motif rythmique)	42
R-PATTERN ERASE (Effacement de motif rythmique)	43
R-TRACK RECORD (Enregistrement de piste de rythmes)	44

REAL TIME RECORDING (Enregistrement en temps réel)

Les messages MIDI reçus par MIDI IN sont enregistrés en temps réel.

Procédure Premièrement, préparez l'appareil pour un enregistrement en temps réel à partir du mode d'attente du MODE 1 comme suit :



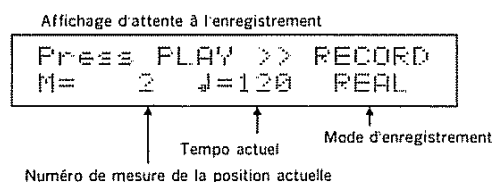
○ Amenez le curseur sur la position "Mode d'enregistrement" puis spécifiez "Real" :
 (**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches**) → **ENTER** (spécifiez par le numéro de mesure) **LOC** → **Clavier de dix touches** → **ENTER** (spécifiez par le point de localisation)

○ Déplacez le curseur sur la position de début pour l'enregistrement :
 (**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches**) → **ENTER**

● Du mode d'attente du MODE 1,

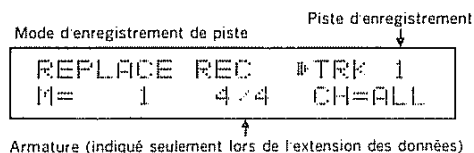
① Sélectionnez le mode d'attente à l'enregistrement :

REC



champ d'enregistrement :

Appuyez encore une fois sur la touche **REC**.



② Sélectionnez une piste pour l'enregistrement :

(**Cadran Alpha** , **Clavier de dix touches** ou **Sélection de piste**) → **ENTER**

③ Commencez l'enregistrement :

PLAY

④ Arrêter l'enregistrement :

STOP

● L'appareil est ramené dans le mode d'attente du MODE 1.

Additions

★ Pour contrôler l'opération d'enregistrement à partir d'un appareil externe, réglez le mode d'horloge de synchronisation (FUNC 1) sur MIDI ou TAPE, selon le type de l'appareil externe.

Reportez-vous à la référence ☆1. De plus, effectuez la procédure suivante après l'affectation d'une piste d'enregistrement à l'étape ② :

■ Lors de l'utilisation d'un appareil MIDI (synchronisation d'horloge réglée sur MIDI)

③ Réglez l'appareil maître à la position du début de l'enregistrement. Si l'appareil maître n'envoie pas le message de pointeur de position de morceau, ce dernier est nécessaire pour correspondre à la position de début des deux appareils.

④ Mettez l'appareil maître en marche.

⑤ Arrêtez l'appareil maître.

Les touches **PLAY** et **STOP** de cet appareil fonctionnent correctement, mais normalement les commandes de démarrage et d'arrêt ne sont pas effectuées sur l'appareil esclave.

■ Lors de l'utilisation d'un magnétophone (Synchronisation d'horloge réglée sur TAPE),

③ Réglez toujours la position du début de l'enregistrement au début des données de morceau (M = 1).

Commencez les données où le signal FSK est enregistré.

④ Commencez l'enregistrement alors que le signal d'amorçage joue encore :

PLAY

L'enregistrement ne s'arrête pas automatiquement, même lorsque la bande est terminée.

⑤ Arrêtez l'enregistrement :

STOP

Référence ☆1 P 73 FUNC 1 SYNC CLOCK (Horloge de synchronisation)
 ☆2 P 52 TAPE SYNC PLAY (Reproduction avec synchronisation de bande)

RECORD FIELD (Champ d'enregistrement)

Cette fonction permet de régler le mode d'enregistrement de piste, une piste d'enregistrement et un temps pour les nouvelles données, etc.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez le mode d'attente à l'enregistrement :

REC

② Passez à l'affichage de champ d'enregistrement :

REC (de nouveau)

③ Sélectionnez le mode d'enregistrement de piste :

Clavier de dix touches → **ENTER**

④ Sélectionnez une piste d'enregistrement :

(**Cadran Alpha** , **Clavier de dix touches** ou **Sélection de piste**) → **ENTER**

⑤ Lors de l'extension des données de morceau, réglez le temps.

Clavier de dix touches → **ENTER**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

Additions ☆ L'affichage de champ d'enregistrement indique les paramètres suivants :

Mode d'enregistrement de piste Piste d'enregistrement

REPLACE REC	TRK 1
M= 1 4/4	CH=ALL

↑
Armature (indiqué seulement lors de l'extension des données)

Alors de l'enregistrement d'une piste de temps, le mode d'enregistrement de piste peut être sélectionné dans l'annuaire de champ d'enregistrement

- (1) REPLACE REC (Enregistrement avec remplacement)
- (2) MIX REC (Enregistrement par mélange)
- (3) AUTO PUNCH IN (Enregistrement par Punch In automatique)
- (4) MAN. PUNCH IN (Enregistrement par Punch In manuel)

☆ L'armature est automatiquement réglée sur celles des motifs rythmiques utilisés dans la piste de rythmes. Vous ne pouvez régler une nouvelle armature que dans le cas de nouvelles données de morceau ou de l'extension des données de morceau.

☆ Lors de l'enregistrement d'une piste de tempo, le mode d'enregistrement avec remplacement est toujours sélectionné et vous pouvez sélectionner si vous désirez contrôler le tempo avec les commandes de panneau sur l'appareil ou les messages MIDI envoyés d'un appareil externe. Reportez-vous à la référence 2

★ Lors de l'enregistrement de données avec un canal de réception MIDI spécifié, reportez-vous à la référence ☆1.

★ En utilisant les touches de sélection de piste, vous pouvez sélectionner une piste pour l'enregistrement, quelle que soit la position actuelle du curseur.

★ Les temps suivants (128 types) sont valides :

1/2—32/2

1/4—32/4

1/8—32/8

1/16—32/1

Référence	☆1	P.67	MIDI 1 RCV CHANNEL (Canal de réception)
	☆2	P.34	REPLACE REC (Enregistrement avec remplacement)

REPLACE REC (Enregistrement avec remplacement de piste de phrase)

Cette fonction vous permet d'enregistrer de nouvelles données de morceau dans une piste de phrase en effaçant toutes les données de morceau précédentes.

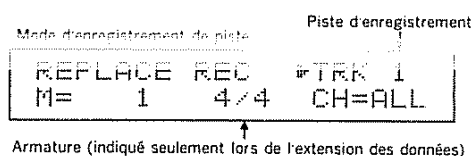
Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez le mode d'attente à l'enregistrement :

REC

② Passez à l'affichage de champ d'enregistrement :

REC



③ Réglez le mode d'enregistrement de piste sur "REPLACE" :

(**Cadran Alpha** ou **1**) → **ENTER**

④ Sélectionnez une piste d'enregistrement :

(**Cadran Alpha** , **Clavier de dix touches** ou **Sélection de piste**) → **ENTER**

⑤ Si vous ajoutez des données de morceau, réglez le temps :

(**Cadran Alpha** , **Clavier de dix touches**) → **ENTER**

Cet appareil est maintenant dans le mode d'attente à l'enregistrement.

⑥ Commencez l'enregistrement :

~~~~~

⑦ Arrêtez l'enregistrement :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

### Additions

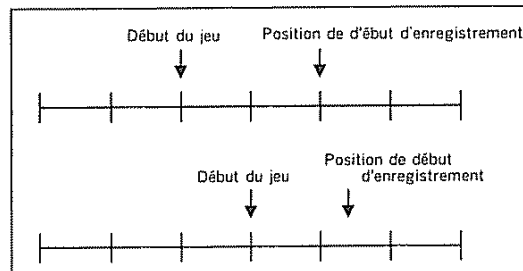
☆ Une nouvelle piste peut être enregistrée sans effacer les données précédentes (sauf pour le canal spécifié) dans la piste en réglant le canal MIDI d'enregistrement avec "MIDI 1". Reportez-vous à Référence ☆1



★ Il y a deux méthodes pour l'enregistrement :

- (1) **REC** → **PLAY** Enregistrement avec décompte

L'appareil commence l'enregistrement après un décompte de deux mesures.



- (2) **REC** → **PAUSE** l'enregistrement Débutant par le Jeu (le témoin de Pause est allumé)

L'appareil commence l'enregistrement immédiatement, à la réception des messages MIDI de MIDI IN, tels que des messages de Note ou Damper. Une pression sur la touche **PLAY** aura le même effet.

★ Chaque fois que la touche **PAUSE** est enfoncée, les modes d'enregistrement avec décompte (= le témoin de Pause s'éteint) et débutant par le jeu, (le témoin de Pause est allumé) sont alternativement sélectionnés.

★ Même si vous commencez à jouer pendant le décompte, ce que vous jouez sera enregistré.

---

Référence ☆ 1. P.67 MIDI 1 RCV CHANNEL (Canal de réception)

## MIX REC (Enregistrement par mélange)

Cette fonction vous permet de superposer les données d'une nouvelle exécution sur les données de morceau préalablement enregistrées dans une piste de phrase.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez le mode d'attente à l'enregistrement :

**REC**

② Passez à l'affichage de champ d'enregistrement :

**REC**

Mode d'enregistrement de piste      Piste d'enregistrement

|             |            |
|-------------|------------|
| REPLACE REC | TRK 1      |
| M= 1        | 4/4 CH=ALL |

↑  
Armature (indiqué seulement lors de l'extension des données)

③ Réglez le mode de piste sur "MIX REC" :

( **Cadran Alpha** ou **2** ) → **ENTER**

④ Spécifiez la piste d'enregistrement :

( **Cadran Alpha**, **Clavier de dix touches** ou **Sélection de piste** ) → **ENTER**

⑤ Si vous ajoutez des données de morceau, réglez le temps :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

Cet appareil est maintenant dans le mode d'attente à l'enregistrement.

⑥ Commencez l'enregistrement :

**PLAY** ou ( **PAUSE** → **PLAY** )

⑦ Arrêtez l'enregistrement :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

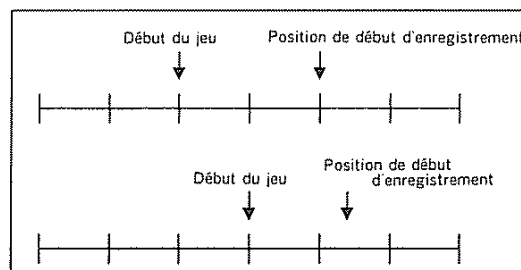
Additions

★ En spécifiant le canal MIDI d'enregistrement avec "MIDI 1", les données de canal spécifiées peuvent être ajoutées.  
Reportez-vous à la Référence ☆1

★ Il y a deux méthodes pour l'enregistrement :

- (1) **REC** → **PLAY** Enregistrement avec décompte

L'appareil commence l'enregistrement après un décompte de deux mesures.



- (2) **REC** → **PAUSE** l'enregistrement Débutant par le Jeu

L'enregistrement commence lorsque les messages Note ON ou Damper ON sont reçus par MIDI IN. Une pression sur la touche **PLAY** aura le même effet.

Chaque fois que la touche **PAUSE** est enfoncée, les modes d'enregistrement avec décompte (= le témoin de Pause s'éteint) et débutant par le jeu, (le témoin de Pause est allumé) sont alternativement sélectionnés.

★ Même si vous commencez à jouer pendant le décompte, ce que vous jouez sera enregistré.

## AUTO PUNCH IN (Enregistrement par Punch In automatique)

L'enregistrement par insertion (punch in) est automatiquement effectué sur la section que vous avez réglée.

**Procédure** ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez le mode d'attente à l'enregistrement :

**REC**

② Passez à l'affichage de champ d'enregistrement :

**REC**

③ Réglez le mode d'enregistrement de piste sur "Auto Punch In" :

( **Cadran Alpha** ou **3** ) → **ENTER**

④ Spécifiez la piste d'enregistrement :

( **Cadran Alpha** , **Clavier de dix touches** ou **Sélection de piste** ) → **ENTER**

⑤ Commencez avant le point d'insertion par Punch In :

**PLAY**

⑥ Arrêtez l'enregistrement après le point de fin d'insertion (Punch Out):

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

### Additions

★ L'enregistrement par Punch In peut être automatiquement effectué selon le réglage du point d'insertion (punch) avec la fonction 6. Reportez-vous à la Référence ☆1. Le réglage de défaut pour le point "Punch In" est le début du morceau et le point "Punch Out" est la fin du morceau.

★ L'enregistrement par Punch In, tout comme l'enregistrement avec remplacement, réécrit les anciennes données de morceau du canal MIDI spécifié. Si vous désirez régler un canal MIDI de réception différent, reportez-vous à la Référence ☆2.

### Référence

☆1 P 81 FUNC 6 PUNCH POINT (Point d'insertion)

☆2 P 67 MIDI 1 RCV CHANNEL (Canal de réception)

---

## MAN. PUNCH IN (Enregistrement par Punch In manuel)

---

L'enregistrement par insertion (punch in) est effectué en utilisant la pédale Punch In/Out ou les commandes du panneau.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez le mode d'attente à l'enregistrement :

**REC**

② Passez à l'affichage de champ d'enregistrement :

**REC**

③ Réglez le mode d'enregistrement de piste sur "MAN. PUNCH IN" :

( **Cadran Alpha** ou **4** ) → **ENTER**

④ Spécifiez le piste d'enregistrement :

( **Cadran Alpha** , **Clavier de dix touches** ou **Sélection de piste** ) → **ENTER**

⑤ Commencez la reproduction :

**PLAY**

⑥ Enregistrement de Punch In (= début de l'enregistrement).

**REC**

⑦ Enregistrement de Punch Out (= fin de l'enregistrement)

**PLAY**

⑧ Les étapes 6 et 7 peuvent être répétées le nombre de fois désiré.

⑨ Arrêtez l'enregistrement :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

Addition

★ Chaque fois que vous appuyez sur la pédale Punch In/Out, Punch In (le témoin REC est allumé) et Punch Out (le témoin REC est éteint) sont alternativement sélectionnés

## REPLACE REC (Enregistrement avec remplacement de piste de tempo)

Cette fonction vous permet d'enregistrer de nouvelles données de tempo, en effaçant les anciennes données de tempo dans la piste de tempo.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez le mode d'attente à l'enregistrement :

**REC**

② Passez à l'affichage de champ d'enregistrement :

**REC**

③ Réglez le mode d'enregistrement de piste sur "REPLACE" :

( **Cadran Alpha** ou **1** ) → **ENTER**

④ Spécifiez la piste de tempo :

( **Cadran Alpha** , **Clavier de dix touches** ou **Sélection de piste** ) → **ENTER**

⑤ Si vous ajoutez des données de morceau, réglez le temps :

( **Cadran Alpha** , **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

```
REPLACE REC  ▶TRK T
M=  1  CTRL = PANEL
```

↑  
Mode de contrôle de tempo

⑥ Sélectionnez le mode de contrôle de tempo (CTRL) :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

L'appareil est maintenant retourné dans le mode d'attente à l'enregistrement.

**PLAY**

⑧ Arrêtez l'enregistrement :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1

## Additions

```
REPLACE REC #TRK T
M= 1 CTRL = PANEL
```

↑  
Mode de contrôle de tempo

★ Avec FUNC 1 et le champ d'enregistrement (CTRL), l'un des modes d'enregistrement suivant peut être sélectionné.

■ Horloge de synchronisation : interne

CTRL = PANEL (Panneau)

Changez le tempo en utilisant le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**

Le **Cadran Alpha** change les valeurs de tempo de manière continue et lors de l'utilisation du **Clavier de dix touches**, la valeur spécifiée est entrée au moment où la **ENTER** est enfoncée. La gamme variable du tempo est 5-500.

CTRL = MIDI

Le tempo peut être changé en utilisant les messages MIDI indiqués ci-dessous. La valeur du tempo change de manière continue selon les messages MIDI de contrôle réglés avec CNFG 6 (reportez-vous à la Référence ☆2). La valeur de tempo la plus élevée ou la plus basse peut être déterminée par (tempo de base) x (gamme de données valide/2) x (taux de variation)

| Messages MIDI de contrôle | Gamme         | Taux de variation pour le tempo de base valide | Valeur du tempo de base |
|---------------------------|---------------|------------------------------------------------|-------------------------|
| NOTE NUMBER               | 36—84 (C2—C6) | Approx 4%                                      | 60 (C4)                 |
| VELOCITY                  | 1—127         | Approx 2%                                      | 64                      |
| CC #                      | 0—127         | Approx 2%                                      | 64                      |
| PB                        | — 128—128     | Approx 2%                                      | 0                       |

■ Horloge de synchronisation : MIDI

Le changement de tempo est enregistré selon l'horloge de l'appareil MIDI externe

■ Horloge de synchronisation : TAPE

Le changement de tempo est enregistré selon les signaux de synchronisation de bande (FSK)

☆ Vous ne pouvez utiliser que l'enregistrement avec décompte

Note ☆ Le mode de contrôle de tempo ne peut être sélectionné que lorsque le mode d'horloge de synchronisation est réglé sur INTERNAL

Référence ☆1 P 73 FUNC 1 SYNC CLOCK (Horloge de synchronisation)  
 ☆2 P 192 CNFG 6 MIDI CONTROL (Contrôle MIDI)

## STEP RECORDING (Enregistrement par étape)

Cette fonction permet d'enregistrer chaque étape d'une partition en utilisant le clavier de dix touches sur l'unité ou un clavier MIDI externe.

**Procédure** Préparez tout d'abord l'appareil pour l'enregistrement par étape à partir du mode d'attente du MODE 1.

```
SONG 1
M= 1  ♩=120 STEP
```

○ Amenez le curseur sur la position de mode d'enregistrement et sélectionnez "STEP".

( **Cadran Alpha** ou **2** ) → **ENTER**

○ Placez le curseur sur "Measure" et passez à la position de début de l'enregistrement ( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) →

**ENTER**

● Du mode d'attente du MODE 1,

① Passez à l'affichage de champ d'enregistrement :

**REC**

```
STEP RECORD  *TRK 1
M= 1  4:4 CH=ALL
```

② Spécifiez la piste d'enregistrement :

( **Cadran Alpha** , **Clavier de dix touches** ou **Sélection de piste** ) →

**ENTER**

③ Si vous ajoutez des données de morceau, spécifiez le temps :

( **Cadran Alpha** , **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

④ Spécifiez la durée d'étape :

( **Cadran Alpha** , **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑤ Spécifiez le canal MIDI pour l'entrée :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑥ Réglez le diapason :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

Lors d'un enregistrement par étape avec un clavier externe, jouez une fois la touche correspondante.

⑦ Entrez la valeur de la vélocité :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑧ Entrez la valeur de durée de porte :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

Répétez les étapes ⑥ à ⑧ le nombre de fois nécessaire



⑨ Arrêter l'enregistrement :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

Additions Procédez comme suit pour entrer un accord :

| Procédure                     | Durée d'étape                                       | Durée de porte de défaut       |
|-------------------------------|-----------------------------------------------------|--------------------------------|
| <b>Clavier de dix touches</b> | Spécification avec des marques de note              | Reportez-vous à la Référence 1 |
| <b>Clavier de dix touches</b> | Spécification directe de la valeur de durée d'étape | Reportez-vous à la Référence 2 |

★ Réglez la durée d'étape à la note la plus courte de toutes les notes que vous allez entrer.

Un accord peut être spécifié avec deux méthodes :

(1) Avec les commandes du panneau sur cet appareil :

① Appuyez sur la touche **PAUSE** et assurez-vous que le témoin Pause s'allume.

② En entrant encore la dernière note de l'accord, appuyez sur la touche **PAUSE** et assurez-vous que le témoin Pause s'éteint.

(2) A partir d'un appareil MIDI externe :

① Jouez l'accord ou jouez chaque note en séquence jusqu'à ce que la grande pédale soit enfoncée, puis relâchez la pédale.

★ Si vous avez fait une erreur, retournez à la note correspondante en appuyant sur la touche **RESET**, puis entrez la note correcte. Une pression sur la touche **RESET** permet de reculer d'une note, en l'effaçant.

★ Il y a deux méthodes différentes pour l'entrée de silence :

| Procédure                                                                           | Fonction                                                                                                     | Description                         |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
|  | Avancez à l'étape suivante sans entrer de données                                                            | Pas d'augmentation de données       |
| <b>9</b>                                                                            | Les données de silence sont entrées à la place d'un diapason, permettant ainsi de passer à l'étape suivante. | Augmentation de données d'une étape |

★ Pour enregistrer une liaison (liaison de note), appuyez sur la touche 

★ Une pression sur la touche **MIDI** (le témoin REC clignote) annulera toute entrée de MIDI IN.

Une nouvelle pression sur cette touche permet de reprendre l'entrée.

Notes

☆ L'enregistrement par étape réécrit toutes les données de morceau dans la piste spécifiée. c'est-à-dire que toutes les données précédentes sont effacées.

☆ La procédure de programmation de liaison ne peut être effectuée avec  ou **RESET**.

Référence

- 1 P 187 CNFG 2 STEP/GATE (Etape/Porte)
- 2 P 189 CNFG 3 GATE RATIO (Rapport de durée de porte)

## R-PTN RECORD 1 (Enregistrement de motif rythmique 1)

Cette fonction vous permet de programmer une mesure de motif rythmique.

**Procédure** Préparez tout d'abord l'appareil pour l'enregistrement de rythme à partir du mode d'attente du MODE 1.

○ Amenez le curseur la position de mode d'enregistrement et sélectionnez "RHYTHM".

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

```
SONG 1
M= 1  ♩=120 RHYTHM
```

↑  
Mode d'attente

● Du mode d'attente du MODE 1,

① Passez à l'affichage de champ d'enregistrement :

**REC**

RECORD R-TRACK

② Spécifiez "R-PTN" :

( **Cadran Alpha** ou **2** ) → **ENTER**

③ Affectez un numéro de motif rythmique :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

④ Spécifiez l'armature :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑤ Spécifiez le numéro d'instrument :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑥ Spécifiez la résolution :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑦ Entrez le numéro de niveau de vitesse sur la grille de motif :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

Pour éditer la résolution, appuyez sur la touche **ENTER**, puis retournez à l'étape ⑥

Pour affecter le numéro d'instrument suivant retournez à l'étape ⑤ avec

**ENTER** → **←**

Pour affecter le numéro de motif suivant retournez à l'étape ③ avec la touche

**ENTER**

⑧ Arrêter l'enregistrement :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1

- 
- Additions
- ★ Lorsque le curseur reste sur le numéro d'instrument, la résolution ou la grille de motif, le numéro d'instrument ne peut être changé en utilisant la touche **SKIP** ou **RESET**.
  - ★ Chaque fois que vous appuyez sur la touche **ENTER**, le curseur se déplace entre la grille de motif et le numéro de motif
  - ★ En appuyant sur la touche **PLAY**, vous pouvez contrôler le motif rythmique actuellement en train d'être programmé, une fois (= sortie MIDI). Le métronome est entendu en même temps
  - ★ En appuyant sur la touche **PLAY**, vous pouvez contrôler le motif rythmique actuellement en train d'être programmé, de manière répétée (contrôle répété). Le métronome est entendu en même temps.  
Appuyez sur la touche **PAUSE** pour arrêter le contrôle répété:
  - ★ Les 128 temps suivants sont valides pour un motif rythmique :
  - ★ La résolution réglée ici est pour la fonction "enregistrement avec quantification" (recording quantize) (une fonction qui enregistre la position des pressions de touche dans le mode d'enregistrement en temps réel et corrige immédiatement la synchronisation)
  - ★ Reportez-vous à la Référence ☆1 en ce qui concerne le code de vitesse
- 

Référence ☆1 P.78 FUNC 4 RHYTHM VELO (Vitesse de rythme)

## R-PTN RECORD 2 (Enregistrement de motif rythmique 2)

Cette fonction vous permet d'enregistrer une mesure de motif rythmique en utilisant une exécution en temps réel d'un appareil MIDI externe.

**Procédure** Préparez tout d'abord l'appareil pour l'enregistrement par étape à partir du mode d'attente du MODE 1.

○ Amenez le curseur sur la position de mode d'enregistrement et sélectionnez "RHYTHM".

( **Cadran Alpha** ou **3** ) → **ENTER**

```
SONG 1
ME 1 J=120 RHYTHM
```

↑  
Mode d'enregistrement

● Du mode d'attente du MODE 1,

① Passez à l'affichage de champ d'enregistrement :

**REC**

② Sélectionnez "Rhythm Pattern Record" (Enregistrement de motif rythmique) :

( **Cadran Alpha** ou **2** ) → **ENTER**

③ Affectez un numéro de motif rythmique :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

④ Spécifiez l'armature :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑤ Spécifiez le numéro d'instrument :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑦ Passez dans le mode de contrôle répété. (le métronome est entendu.)

**PLAY**

⑧ Lorsque le curseur reste sur la grille de motif, l'exécution du clavier externe peut être enregistrée en temps réel. Tous les instruments peuvent être enregistrés, quel que soit le numéro d'instrument indiqué dans l'affichage

Appuyez sur la touche **PAUSE** pour arrêter le contrôle répété

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1

**Additions** ☆ Lorsque le curseur reste sur le numéro d'instrument, la résolution ou la grille de motif, le numéro d'instrument ne peut être changé en utilisant la touche **SKIP** ou **RESET**

★ Chaque fois que vous appuyez sur la touche **ENTER**, le curseur se déplace entre la grille de motif et le numéro de motif.

★ Pendant le contrôle répété, le rythme peut également être entré avec le **Clavier de dix touches**. Sélectionnez le numéro de l'instrument que vous désirez entrer dans la grille et entrez le numéro de niveau de vélocité.

★ Une pression sur la touche **MIDI** (le témoin REC clignote) annule toute entrée de MIDI. Une nouvelle pression sur cette touche permet de reprendre l'entrée.

## Notes

★ Les messages MIDI qui sont reçus sont seulement ceux réglés dans la Référence ☆1

★ Les messages de vélocité reçus et le numéro de niveau de vélocité actuel enregistré dans un motif rythmique sont comme indiqués ci-dessous :

| Vélocité reçue | Code de vélocité enregistré | Vélocité transmise (réglage de défaut) |
|----------------|-----------------------------|----------------------------------------|
| 1 — 24         | 1                           | 16                                     |
| 25 — 40        | 2                           | 32                                     |
| 41 — 56        | 3                           | 48                                     |
| 57 — 72        | 4                           | 64                                     |
| 73 — 88        | 5                           | 80                                     |
| 89 — 104       | 6                           | 96                                     |
| 105 — 119      | 7                           | 112                                    |
| 120 — 127      | 8                           | 127                                    |

Référence ☆1 P.79 FUNC 5 RHYTHM INST (Instrument de rythme)  
 ☆2 P.78 FUNC 4 RHYTHM VELO (Vélocité de rythme)

---

## R-PATTERN COPY (Copie de motif rythmique)

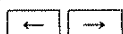
---

Cette fonction permet de copier un motif rythmique dans une adresse différente (numéro de motif) dans le même morceau. De plus, le motif d'un instrument de rythme unique peut également être copié.

Procédure ● Du mode d'enregistrement de motif rythmique,

■ Copie d'un motif rythmique.

① Amenez le curseur sur le numéro de motif rythmique :



② Spécifiez le numéro de motif rythmique destination :

( [ Cadran Alpha ] ou [ Clavier de dix touches ] ) → [ ENTER ]

③ Sélectionnez "Copy" (Copie) :

[ 2 ] → [ ENTER ]

④ Sélectionnez le numéro de motif rythmique source :

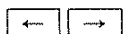
( [ Cadran Alpha ] ou [ Clavier de dix touches ] ) → [ ENTER ]

⑤ Exécutez :

[ REC ]

■ Copie d'un instrument

① Amenez le curseur sur le numéro d'instrument :



② Spécifiez le numéro d'instrument destination :

( [ Cadran Alpha ] ou [ Clavier de dix touches ] ) → [ ENTER ]

③ Sélectionnez "Copy" (Copie) :

[ 2 ] → [ ENTER ]

④ Sélectionnez le numéro d'instrument source :

( [ Cadran Alpha ] ou [ Clavier de dix touches ] ) → [ ENTER ]

⑤ Exécutez :

[ REC ]

## R-PATTERN ERASE (Effacement de motif rythmique)

Cette fonction permet de copier un motif rythmique dans une adresse différente (numéro de motif) dans le même morceau. De plus, le motif d'un instrument de rythme unique peut également être copié.

Procédure ● Du mode d'enregistrement de motif rythmique 1 ou 2,

### ■ Effacement d'un motif rythmique

① Amenez le curseur sur le numéro de motif rythmique :



② Spécifiez le numéro de motif rythmique à effacer :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

③ Sélectionnez "Erase" (Effacement) :

**4** → **ENTER**

④ Exécutez :

**REC**

### ■ Effacement d'un instrument

① Amenez le curseur sur le numéro d'instrument :



② Spécifiez le numéro d'instrument à effacer :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

③ Sélectionnez "Erase" (Effacement) :

**4** → **ENTER**

④ Exécutez :

**REC**

● Du mode d'enregistrement de motif rythmique 2,

### ■ Effacement d'un instrument

1 En maintenant la grande pédale de l'instrument externe enfoncée (message de changement de contrôle MIDI N°64 Hold 1), jouez la note correspondant à l'instrument à effacer

ou

2 En maintenant l'interrupteur à pédale (DP-2) connecté à la prise Punch In/Out enfoncé jouez la note correspondant à l'instrument à effacer

## R-TRACK RECORD (Enregistrement de piste de rythmes)

Cette fonction vous permet de régler la longueur d'un morceau et le temps de chaque mesure, en affectant un motif rythmique ou des données de silence à chaque numéro de mesure.

**Procédure** Préparez tout d'abord l'appareil pour l'enregistrement de rythme à partir du mode d'attente du MODE 1.

○ Amenez le curseur sur la position de mode d'enregistrement et sélectionnez "RHYTHM" :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

SONG 1  
1:00 - 4:20 (min:sec)

● Du mode d'attente du MODE 1

① Passez à l'affichage de champ d'enregistrement :

**REC**

RECORD R-TRACK

② Sélectionnez "R-TRACK" :

( **Cadran Alpha** ou **1** ) → **ENTER**

③ Spécifiez le numéro de mesure :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

■ Pour affecter un motif rythmique :

④ Affectez un numéro de motif rythmique :

⑤ Sélectionnez la polarisation de vitesse :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

■ Pour affecter un motif de silence L :

④ Entrez un motif de silence :

( **Cadran Alpha** ou **0** ) → **ENTER**

⑤ Réglez le temps :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

**Additions** ☆ La polarisation de vitesse est la valeur qui change la vitesse globale d'un motif rythmique (la valeur de polarisation de vitesse est ajoutée à la vitesse actuelle). En utilisant ce paramètre, vous pouvez rendre les mêmes motifs rythmiques graduellement plus forts (ou plus faibles).



- ★ Une pression sur la touche **SKIP** ou **RESET** entrera toutes les valeurs que vous avez spécifiées, puis passera à la mesure suivante ou précédente.
- ★ Une pression sur la touche **PLAY** permettra de contrôler la mesure actuellement indiquée.
- ★ Une pression sur la touche **PLAY** permettra de contrôler la mesure actuellement indiquée de manière répétitive. Appuyez sur la touche **PAUSE** pour arrêter le contrôle.

## ENREGISTREMENT

# REPRODUCTION

|                                                                                 |    |
|---------------------------------------------------------------------------------|----|
| PLAY (Reproduction).....                                                        | 48 |
| BLOCK REPEAT (Répétition de bloc).....                                          | 50 |
| TAPE SYNC SIGNAL OUTPUT (Sortie de signal de<br>synchronisation de bande) ..... | 51 |
| TAPE SYNC PLAY (Reproduction avec synchronisation<br>par bande) .....           | 52 |

## PLAY (Reproduction)

Cette fonction reproduit les données de morceau enregistrées.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

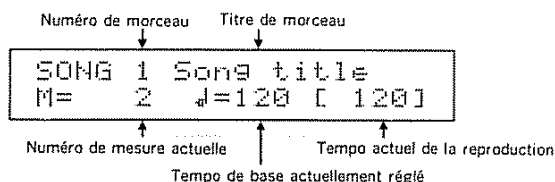
① Passez à la position où vous désirez commencer la reproduction :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER** (spécifiée par le numéro de mesure)

**LOC** → **Clavier de dix touches** → **ENTER** (spécifiée par le point de localisation)

② Commencez la reproduction :

**PLAY**



③ Arrêtez la reproduction :

**STOP**

Additions

★ Pendant la reproduction, les données de morceau dans chaque piste peuvent être assourdies. Reportez-vous à la Référence ☆1.

★ Vous pouvez interrompre la reproduction en appuyant sur la touche **PAUSE**. Toute note jouant lorsque la touche **PAUSE** est enfoncée continue à jouer. Ce fait permet de contrôler un accord, etc. Pour annuler la pause, appuyez de nouveau sur la touche **PAUSE** ou **PLAY**.

(1) les données s'arrêtent immédiatement, ou

(2) les données sont jouées jusqu'à la fin de la mesure.

L'un des deux modes ci-dessus peut être sélectionnés avec la Référence ☆2 Le défaut du SUPER-MRC est la méthode (2)

★ Vous pouvez utiliser une vitesse de reproduction plus rapide (4 fois plus vite) ou plus lente (1/4 de fois) avec **PLAY** + **→** ou **PLAY** + **←**

★ Pendant la reproduction, le curseur reste toujours sur la position de tempo et le tempo peut être changé avec le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**. (pour les détails, voir la Référence 3) de base (Référence 3)

★ Le tempo édité peut être ramené au tempo de base en utilisant le **Cadran Alpha**

★ Le tempo de base actuellement réglée n'est différent du tempo actuel de la reproduction que lorsqu'il y a des données de changement de tempo dans la piste de tempo.

★ Une pression sur la touche **RESET** ou **STOP** permet de ramener les données de morceau au début.

---

|           |     |       |                                                   |
|-----------|-----|-------|---------------------------------------------------|
| Référence | ☆1. | P.22  | TRACK MUTE (Assourdissement de piste)             |
|           | ☆2  | P 186 | MODE 5 CNFG 1 LOCATE MODE (Mode de localisaieion) |
|           | ☆3  | P.87  | FUNC 9 BASIC TEMPO (Tempo de base)                |

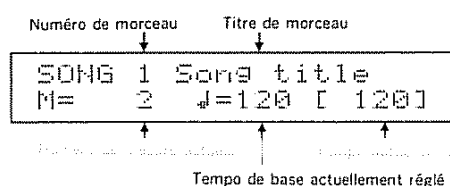
## BLOCK REPEAT (Répétition de bloc)

Cette fonction vous permet de reproduire une certaine partie des données de morceau enregistrées de manière répétée.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Commencez la répétition de bloc :

**PLAY**



La section des données réglée est reproduite de manière répétée.

② Arrêtez la reproduction :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

Additions ★ Les fonctions disponibles pour la fonction de reproduction (PLAY) sont également disponibles.

★ Pour apprendre comment régler la section pour la répétition de bloc, reportez-vous à la Référence ☆ 1. Le défaut du SUPER-MRC est de jouer du début à la fin des données de morceau.

Référence ☆1 P.83 FUNC 7 BLOCK REPEAT (Répétition de bloc)

---

## TAPE SYNC SIGNAL OUTPUT (Sortie de signal de synchronisation de bande)

---

Cette fonction enregistre le signal de synchronisation de bande sur un MTR (magnétophone multipiste) pendant la reproduction des données de morceau.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Raccordez la prise TAPE SYNC OUT sur le MC à l'une des prises d'entrée du MTR.

② Réglez le MTR dans le mode de pause à l'enregistrement, puis ajuster le niveau d'enregistrement du MTR en fonction du niveau des signaux pilotes envoyés du MC.

③ Commencez l'enregistrement sur le MTR, en enregistrant les signaux pilotes pendant 5 à 10 secondes.

④ Reproduisez les données de morceau et enregistrez les signaux de synchronisation de bande sur le MTR :

**PLAY**

⑤ Lorsque les données de morceau sont terminées, arrêtez le MTR après avoir attendu 5 à 10 secondes.

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

Addition ★ Réglez le niveau d'enregistrement des signaux de synchronisation à environ 0 à – 10VU. Si votre MTR ne possède pas de commande de niveau d'enregistrement, ajustez-le en utilisant un mélangeur, etc.

Notes ★ Si FUNC 1 SYNC CLOCK n'est pas réglé sur INTERNAL, aucun signal de synchronisation de bande n'est sorti.

★ N'enregistrez pas de signaux de synchronisation de bande avec un système de réduction de bruit ou d'égalisation. Si un tel système ne peut être évité, utilisez les mêmes réglages pour la reproduction

Référence ☆ 1. P 73 FUNC 1 SYNC CLOCK (Horloge de synchronisation)

---

## TAPE SYNC PLAY (Reproduction avec synchronisation par bande)

---

Cette fonction vous permet de synchroniser le MC avec des signaux de synchronisation sur bande envoyés d'un MTR.

Procédure    ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Raccordez la prise TAPE SYNC IN sur le MC à la prise de sortie de la piste du MTR sur laquelle les signaux de synchronisation de bande ont été enregistrés.

② Commencez la reproduction sur le MTR. (Réglez la piste des signaux de synchronisation de bande dans le mode de reproduction, mais réglez les autres pistes dans le mode d'enregistrement si nécessaire.)

③ Réglez le MC dans le mode d'attente pendant que les signaux pilotes sont encore sortis :

**PLAY**

Au moment où les signaux pilotes changent en signaux de synchronisation par bande, les données de morceau commencent à jouer.

④ Lorsque les signaux de synchronisation de bande sont terminés, arrêtez le MC

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

Notes    ★ Si la FUNC 1 SYNC CLOCK n'est pas réglée sur TAPE, le MC ne se synchronise pas sur l'appareil connecté.

★ Si vous avez enregistré les signaux de synchronisation de bande avec un système de réduction de bruit ou d'égalisation, utilisez les mêmes réglages pour la reproduction.

Référence    ☆1    P.73    FUNC 1 SYNC CLOCK (Horloge de synchronisation)



# MEMOIRE DISPONIBLE

|                                        |    |
|----------------------------------------|----|
| AVAILABLE MEMORY                       |    |
| (MEMOIRE DISPONIBLE) (INTERNE) .....   | 54 |
| AVAILABLE MEMORY                       |    |
| (MEMOIRE DISPONIBLE) (DISQUETTE) ..... | 55 |
| LOAD CURRENT SONG                      |    |
| (Chargement du morceau actuel) .....   | 56 |
| SAVE CURRENT SONG                      |    |
| (Sauvegarde du morceau actuel) .....   | 57 |

## AVAILABLE MEMORY (MEMOIRE DISPONIBLE) (INTERNE)

Cette fonction indique la capacité de mémoire restante, le nombre de morceaux actuellement stockés dans la mémoire et le pourcentage que les données de morceau ont occupé dans la mémoire interne.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez la fonction de mémoire disponible :

**AVAIL MEMO**

|                                                                                                                                                                      |                                                     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| Mémoire restante                                                                                                                                                     | Nombre de morceaux stockés en mémoire               |
| ↓                                                                                                                                                                    | ↓                                                   |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">           MEMORY=xxxxK: SONGs    x<br/>           SONG 1=    1K        x%         </div> |                                                     |
| ↑                                                                                                                                                                    | ↑                                                   |
| Numéro de morceau                                                                                                                                                    | Le pourcentage que chaque morceau occupe en mémoire |

Pour voir le pourcentage de la mémoire des autres données de morceau, affectez le numéro de morceau :

**Clavier de dix touches** ou **Cadran Alpha**

③ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

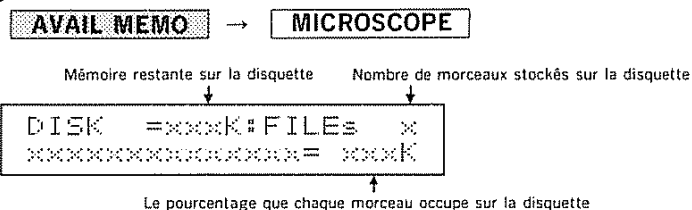
Addition ★ La capacité de mémoire diffère selon l'appareil utilisé.

## AVAILABLE MEMORY (MEMOIRE DISPONIBLE) (DISQUETTE)

Cette fonction indique la capacité de mémoire restante sur une disquette, le nombre de morceaux actuellement stockés sur la disquette et le pourcentage que les données de morceau ont occupé sur la disquette.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez la fonction de mémoire disponible (Disquette) :

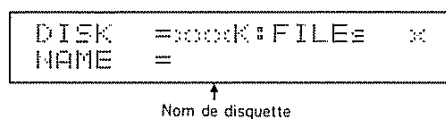


Les fichiers de morceau sont indiqués par leur nom.

② Sélectionnez un fichier de morceau :

**Cadran Alpha**

③ Appuyez sur la touche **FUNC** pour vérifier le nom d'une disquette.



④ Quittez ce mode :

**STOP**

Additions ★ L'appareil retournera dans le mode de mémoire disponible si la disquette est retirée du lecteur de disquette pendant que le témoin du lecteur de disquette est éteint.

★ En appuyant sur la touche **FUNC**, l'affichage indique alternativement le nom de morceau et le pourcentage que le fichier de morceau actuel a occupé sur la disquette. De l'affichage de nom de disquette, vous pouvez passer à l'affichage de pourcentage en utilisant le **Cadran Alpha**.

Note ★ Ne retirez pas la disquette du lecteur de disquette lorsque le témoin est allumé faute de quoi les données sur la disquette peuvent être endommagées de manière définitive.

LOAD CURRENT SONG (Chargement du morceau actuel)

Cette fonction permet de charger un fichier de morceau dans le numéro de morceau actuel sans utiliser la fonction de chargement du MODE 2.

**Procédure**  Du mode d'attente du MODE 2,

①Sélectionnez la fonction de mémoire disponible (Disquette) :

AVAIL MEMO → MICROSCOPE

| Mémoire restante sur la disquette | Nombre de morceaux stockés sur la disquette |
|-----------------------------------|---------------------------------------------|
| 100                               | 1                                           |
| 90                                | 2                                           |
| 80                                | 3                                           |
| 70                                | 4                                           |
| 60                                | 5                                           |
| 50                                | 6                                           |
| 40                                | 7                                           |
| 30                                | 8                                           |
| 20                                | 9                                           |
| 10                                | 10                                          |
| 0                                 | 11                                          |

```
DISK  =xxxK:FILES  x
xxxxxxxxxxxxxxxxxx= xxxK
```

[illegible]

②Affichez le fichier de morceau que vous désirez charger, puis exécutez le processus de chargement :

Cadran Alpha → LOAD

Loading. Please Wait  
XXXXXXXXXXXXXXXXXX▶SONG 1

| Nom de fichier de morceau en train d'être chargé | Numéro de morceau destination |
|--------------------------------------------------|-------------------------------|
| 1                                                | 1                             |
| 2                                                | 2                             |
| 3                                                | 3                             |
| 4                                                | 4                             |
| 5                                                | 5                             |
| 6                                                | 6                             |
| 7                                                | 7                             |
| 8                                                | 8                             |
| 9                                                | 9                             |
| 10                                               | 10                            |
| 11                                               | 11                            |
| 12                                               | 12                            |
| 13                                               | 13                            |
| 14                                               | 14                            |
| 15                                               | 15                            |
| 16                                               | 16                            |
| 17                                               | 17                            |
| 18                                               | 18                            |
| 19                                               | 19                            |
| 20                                               | 20                            |
| 21                                               | 21                            |
| 22                                               | 22                            |
| 23                                               | 23                            |
| 24                                               | 24                            |
| 25                                               | 25                            |
| 26                                               | 26                            |
| 27                                               | 27                            |
| 28                                               | 28                            |
| 29                                               | 29                            |
| 30                                               | 30                            |
| 31                                               | 31                            |
| 32                                               | 32                            |
| 33                                               | 33                            |
| 34                                               | 34                            |
| 35                                               | 35                            |
| 36                                               | 36                            |
| 37                                               | 37                            |
| 38                                               | 38                            |
| 39                                               | 39                            |
| 40                                               | 40                            |
| 41                                               | 41                            |
| 42                                               | 42                            |
| 43                                               | 43                            |
| 44                                               | 44                            |
| 45                                               | 45                            |
| 46                                               | 46                            |
| 47                                               | 47                            |
| 48                                               | 48                            |
| 49                                               | 49                            |
| 50                                               | 50                            |
| 51                                               | 51                            |
| 52                                               | 52                            |
| 53                                               | 53                            |
| 54                                               | 54                            |
| 55                                               | 55                            |
| 56                                               | 56                            |
| 57                                               | 57                            |
| 58                                               | 58                            |
| 59                                               | 59                            |
| 60                                               | 60                            |
| 61                                               | 61                            |
| 62                                               | 62                            |
| 63                                               | 63                            |
| 64                                               | 64                            |
| 65                                               | 65                            |
| 66                                               | 66                            |
| 67                                               | 67                            |
| 68                                               | 68                            |
| 69                                               | 69                            |
| 70                                               | 70                            |
| 71                                               | 71                            |
| 72                                               | 72                            |
| 73                                               | 73                            |
| 74                                               | 74                            |
| 75                                               | 75                            |
| 76                                               | 76                            |
| 77                                               | 77                            |
| 78                                               | 78                            |
| 79                                               | 79                            |
| 80                                               | 80                            |
| 81                                               | 81                            |
| 82                                               | 82                            |
| 83                                               | 83                            |
| 84                                               | 84                            |
| 85                                               | 85                            |
| 86                                               | 86                            |
| 87                                               | 87                            |
| 88                                               | 88                            |
| 89                                               | 89                            |
| 90                                               | 90                            |
| 91                                               | 91                            |
| 92                                               | 92                            |
| 93                                               | 93                            |
| 94                                               | 94                            |
| 95                                               | 95                            |
| 96                                               | 96                            |
| 97                                               | 97                            |
| 98                                               | 98                            |
| 99                                               | 99                            |
| 100                                              | 100                           |

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1

**Addition** ★ Pour charger plus d'un morceau en même temps, reportez-vous à la Référence ☆ 1

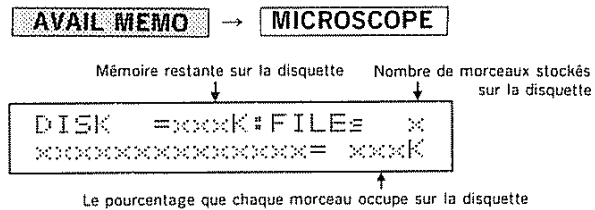
Note ★ Lorsque l'affichage indique le nom de disquette, le chargement ne peut être effectué.

## SAVE CURRENT SONG (Sauvegarde du morceau actuel)

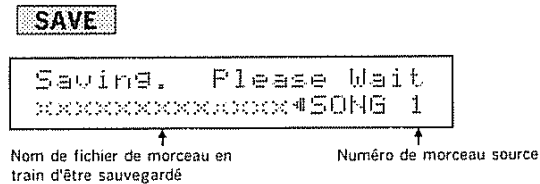
Cette fonction permet de sauvegarder le morceau actuel sur une disquette sans utiliser la fonction de sauvegarde du MODE 2

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez la fonction de mémoire disponible (Disquette) :



② Exécutez le processus de sauvegarde :



● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

Addition ★ Pour sauvegarder plus d'un morceau en même temps, reportez-vous à la Référence ☆1.

Notes ★ Les données de morceau sans titre de morceau ne peuvent être sauvegardées

★ Lorsque le même nom de morceau a déjà été utilisé sur la disquette, l'ancien fichier de morceau est automatiquement remplacé par le nouveau, sans indication d'avertissement. Reportez-vous à la Référence ☆1.

★ Lorsque l'affichage indique le nom de disquette, la sauvegarde ne peut être effectuée

Référence ☆1 P 163 MODE 2 SAVE (Sauvegarde)

MEMOIRE DISPONIBLE

# POINT DE LOCALISATION

|                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------|----|
| SET LOCATE POINT (Réglage de point de localisation) ...        | 60 |
| CLEAR LOCATE POINT (Effacement de point de localisation) ..... | 62 |
| JUMP TO LOCATE POINT (Saut à un point de localisation) .....   | 63 |

### SET LOCATE POINT (Réglage de point de localisation)

Cette fonction vous permet de régler les points de localisation en toute position. Il y a huit points de localisation programmables par l'utilisateur et deux points de localisation de système qui sont les points "début" et "fin" automatiquement réglés (renouvelés), donc en tout 10 points de localisation.

**Procédure** ● Du mode d'attente du mode microscope ou Reproduction,

- ① Réglez le numéro de mesure à la position désirée.
- ② Sélectionnez la fonction de réglage de point de localisation :

LOC → REC

### Affichage de réglage de point de localisation

[illegible]

```
SET      : LOC% nnnnnnnnn
M=       1  d=120  REAL
```

- ③ Spécifiez le numéro de point de localisation :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

Dans le mode de reproduction, l'affichage de réglage de point de localisation est automatiquement sélectionné et, en conséquence, il n'est pas nécessaire d'appuyer sur la touche **REC**.

- L'appareil retourne dans le mode d'attente du mode Microscopie ou Reproduction.

## Additions

- ★ Pour entrer un numéro de point de localisation dans le mode de reproduction, sélectionnez l'affichage de réglage de point de localisation, puis appuyez sur la touche **ENTER** au moment où vous désirez régler le point.

- ★0 à 9 sont valides pour un point de localisation, comme indiqué ci-dessous :

| Numéro de point de localisation | Type de point de localisation                          | Description                                                       |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| 1 – 8                           | Points de localisation programmables par l'utilisateur | Peuvent être réglés en toute position dans les données de morceau |
| 9                               | Point de localisation de système                       | Automatiquement réglé lorsque l'enregistrement se termine         |

- ☆ Le point de localisation est déterminé par les messages de localisation (mesure, temps et impulsion d'horloge) dans toute donnée de morceau
- ☆ Les messages de localisation précédents de point de localisation sont automatiquement réécrits avec de nouvelles données et, en conséquence, il n'est pas nécessaire d'effacer les données précédentes avant d'en régler de nouvelles
- ☆ Les points de localisation réglés ici affectent directement la FUNC 10 Reportez-vous à la Référence --1



★ Dans le mode de réglage de point de localisation, vous pouvez quitter le mode et retourner au mode précédent en appuyant sur la touche **LOC**.

★ N'oubliez pas de nommer chaque point de localisation (Reportez-vous à la Référence ☆2).

---

#### Notes

★ LOC 0 et 9 sont des points de localisation de système qui ne peuvent être réécrits.

★ Lorsque vous réglez la configuration ou lors de l'utilisation de certains paramètres pour les points de localisation, seuls les messages de mesure peuvent être effectifs. Reportez-vous à la Référence ☆2.

---

#### Référence

|     |       |         |                                      |
|-----|-------|---------|--------------------------------------|
| ☆1. | P.88  | FUNC 10 | LOCATE POINT (Point de localisation) |
| ☆2. | P.186 | CNFG 1  | LOCATE MODE (Mode de localisation)   |

## CLEAR LOCATE POINT (Effacement de point de localisation)

Cette fonction efface l'un des points de localisation (programmables par l'utilisateur : 1-8) que vous avez réglés.

**Procédure** ● Du mode d'attente,

① Sélectionnez la fonction d'effacement de point de localisation :

**LOC** → **REC**

Affichage d'effacement de point de localisation

Numéro de point de localisation    Nom de point de localisation

```

CLR  : LOCx nnnnnnnn
M=   1  J=120  REAL
  
```

② Affectez le numéro de point de localisation à effacer :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente.

**Additions**

★ Le point de localisation que vous effacez ici affecte directement la FUNC 10. Reportez-vous à la Référence ☆1.

★ Vous pouvez quitter le mode d'effacement de point de localisation et retourner au mode précédent en appuyant sur la touche **LOC**.

**Notes**

★ LOC 0 et 9 sont des points de localisation de système qui ne peuvent être réécrits.

★ L'effacement d'un point de localisation effacera le nom de point de localisation en même temps.

**Référence**

☆1. P.88 FUNC 10 LOCATE POINT (Point de localisation)

## JUMP TO LOCATE POINT (Saut à un point de localisation)

Cette fonction vous permet de sauter directement à tout point de localisation programmable par l'utilisateur que vous avez préalablement réglé ou à l'un des points de localisation de système.

**Procédure** ● Du mode d'attente du mode Microscope,

① Sélectionnez la fonction de saut à un point de localisation :

**LOC** → **REC**

|        | Número de point de localisation | Nom de point de localisation |
|--------|---------------------------------|------------------------------|
| JUMP : | LOCx                            | nnnnnnnn                     |
| M=     | 1                               | J=120 REAL                   |

② Spécifiez le numéro de point de localisation où vous désirez sauter :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente, dans le mode Microscope ou de reproduction.

**Addition** ★ Si vous n'avez pas encore appuyé sur la touche **ENTER**, vous pouvez quitter la fonction de saut à un point de localisation en appuyant sur la touche **LOC**.

**Notes** ★ Selon le réglage de configuration, seule la valeur de mesure des messages de localisation peut être effective. Reportez-vous à la Référence.

★ Vous ne pouvez sauter à un point de localisation qui n'a pas été réglé.

★ Si les messages de localisation (mesure, temps et impulsion d'horloge) sont réglés sur des valeurs qui dépassent la capacité des données de morceau, le système sautera à la valeur la plus grande possible. Par exemple, si vous essayez de sauter à un point de localisation réglé à la 120ème mesure mais que les données de morceau ne possèdent que 100 mesures, vous sauterez à la 100ème mesure.

★ La fonction de saut n'est pas disponible pendant la reproduction ou l'enregistrement.

**Référence** ❶ P.186 CNFG 1 LOCATE MODE (Mode de localisation)

POINT DE LOCALISATION

MIDI

|        |                                        |
|--------|----------------------------------------|
| MIDI   | 66                                     |
| MIDI 1 | RCV CHANNEL (Canal de réception) 67    |
| MIDI 2 | RCV STATUS (Réception d'état) 68       |
| MIDI 3 | XMT CONDITION (Transmission d'état) 69 |

## MIDI

Trois fonctions sont disponibles pour le réglage de la manière dont les messages MIDI sont transmis ou reçus.

**Procédure** ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez une fonction MIDI

② Réglez chaque fonction MIDI

:

:



● Le SUPER-MRC retourne dans le mode d'attente du mode 1.

**Additions** ★ Les fonctions MIDI que vous avez éditées ne sont effectives que lorsque l'appareil est retourné dans le mode d'attente.

★ Si vous changez le fichier de configuration après avoir réglé des fonctions MIDI, le défaut du système sera ces fonctions MIDI changées. Reportez-vous à la Référence ☆1 et ☆2.

**Notes** ★ Une série de nombres complète peut être entrée simultanément, en utilisant le **Clavier de dix touches**

★ Il n'est possible de sélectionner le mode de réglage de fonction MIDI qu'à partir du mode d'attente et non d'un autre mode (p.e. EDIT).

**Référence** ☆1. P.184 MODE 5 SYSTEM CONFIG (Configuration du système)

☆2. P.183 CONF. 7 SETUP UPDATE (Mise à jour du système)

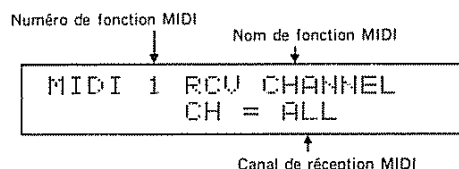
## MIDI 1 RCV CHANNEL (Canal de réception)

Cette fonction permet de régler le canal sur lequel les messages MIDI sont reçus.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "Receive Channel" :

**MIDI** → **1** → **ENTER**



② Spécifiez le canal de réception MIDI :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

③ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

Additions ★ Les valeurs et les canaux de réception actuels correspondent comme indiqué ci-dessous :

|      |      |                                                                                     |
|------|------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 0    | TOUS | Tous les messages de canal MIDI sont reçus                                          |
| 1—16 | 1—16 | Seuls les messages de canal MIDI actuellement indiqués dans l'affichage sont reçus. |

★ Seul le canal réglé ici peut être ré-enregistré. Reportez-vous à la Référence ☆1 et ☆2.

★ Le canal de réception MIDI réglé ici est également effectif pour les messages MIDI qui utilisent Soft Thru

Note ★ Les messages System Exclusive et Tune Request (messages System Common) peuvent être reçus quel que soit le canal MIDI réglé ici.

Référence ☆1 P.28 REPLACE REC (Enregistrement avec remplacement de piste de phrase)  
 ☆2 P.32 AUTO PUNCH IN (Enregistrement par Punch In automatique)  
 P.33 MAN. PUNCH IN (Enregistrement par Punch In manuel)

## MIDI 2 RCV STATUS (Réception d'état)

Cette fonction permet de sélectionner si chaque état MIDI doit être reçu ou non

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "RCV STATUS" :

**MIDI** → **2** → **ENTER**

Numéro de fonction MIDI      Nom de fonction MIDI

MIDI 2 RCV STATUS  
PAf = OFF 0111011

Réglez sur ON ou OFF      Le réglage ON ou OFF pour les sept états peut être vérifié ici

② Réglez sur ON ou OFF pour chaque état MIDI :

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Change les valeurs)  
← → ou **ENTER** (Décale le curseur)

③ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

Additions ★ Les valeurs et les états actuels correspondent comme indiqué ci-dessous. (La valeur peut être directement entrée en utilisant le clavier de dix touches).

|   |     |          |
|---|-----|----------|
| 0 | OFF | Reçu     |
| 1 | ON  | Non reçu |

★ Les sept états MIDI suivants peuvent être réglés

PAf    Aftertouch polyphonique (Polyphonic Key pressure)  
CCa    Changement de contrôle (Control Change) (0-63)  
CCb    Changement de contrôle (Control Change) (64-120), (Local On/Off)  
PG    Changement de programme (Program Change)  
CAf    Aftertouch de canal (Channel Pressure)  
PB    Changement de Pitch Bend  
EX    Message "System Exclusive"

★ Les valeurs réglées sont également effectives pour les messages qui utilisent Soft Thru



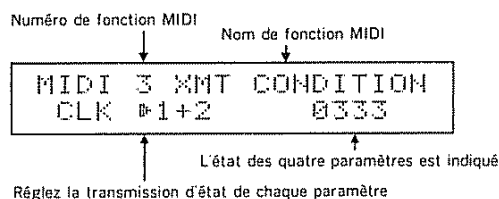
## MIDI 3 XMT CONDITION (Transmission d'état)

Cette fonction permet de régler la transmission d'états des messages MIDI concernant le système.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "XMT CONDITION" :

**MIDI** → **3** → **ENTER**



② Réglez sur ON ou OFF pour chaque message MIDI :

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Change les valeurs)  
**←** **→** ou **ENTER** (Décale le curseur)

③ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

Additions ★ Les valeurs et les états actuels correspondent comme indiqué ci-dessous. (La valeur peut être directement entrée en utilisant le clavier de dix touches).

|   |       |                             |
|---|-------|-----------------------------|
| 0 | OFF   | Non transmis                |
| 1 | OUT 1 | Transmis de MIDI OUT 1      |
| 2 | OUT 2 | Transmis de MIDI OUT 2      |
| 3 | 1 + 2 | Transmis de MIDI OUT 1 et 2 |

★ Les quatre messages MIDI suivants peuvent être envoyés :

#### THRU (Soft Thru)

Réglez ce paramètre sur ON pour envoyer les messages arrivant dans MIDI IN vers MIDI OUT (pour contrôler les données étant enregistrées). Le défaut du système est "2" (OUT 2)

#### CLK (Horloge de synchronisation)

Pour transmettre les messages MIDI ; Début/Continue/Arrêt/Pointeur de position de morceau/Sélection de morceau (pour utiliser l'appareil comme un appareil maître dans le mode de synchronisation MIDI), réglez ce paramètre sur ON. Le défaut du système est "3" (OUT 1 + 2)

#### Aoff (All Notes Off)

Réglez ce paramètre sur OFF pour utiliser l'appareil connecté dans un mode autre que le MODE 3 (OMNI OFF/POLY). Ce paramètre est également effectif pour Soft Thru. Le défaut du système est "3" (OUT 1 + 2).

#### RTRG (Retrigger)

Réglez ce paramètre sur OFF pour transmettre plus d'un message ayant le même numéro de note. Ce paramètre est également effectif pour Soft Thru. Le défaut du système est "3" (OUT 1 + 2).

#### Note

★ Lors de l'utilisation d'un module sonore monophonique, ou lorsque de nombreuses voix sont nécessaires pour l'exécution, réglez le paramètre Retrigger sur ON. Dans le cas contraire, une exécution correcte ne peut être obtenue, p.e. la durée de son est plus courte.

# FONCTION

[illegible]

## FUNC (Fonction)

Cette commande vous permet de régler 14 fonctions différentes pour chaque morceau. Elles sont écrites en mémoire avec les données de morceau.

**Procédure** ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez un numéro de fonction :

**FUNC** → ( **Clavier de dix touches** ou **Cadran Alpha** ) → **ENTER**

:

○ (Suivez la procédure nécessaire pour chaque fonction)

:

○ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

### Additions

★ Lorsque vous utilisez le **Cadran Alpha**, la valeur est directement entrée. Lorsque le **Clavier de dix touches** est utilisé, la valeur n'est entrée que lorsque la touche **ENTER** est enfoncée. Une marque "+" est indiquée lorsque la valeur n'est pas encore entrée.

★ Vous pouvez toujours retourner au mode d'attente en appuyant sur la touche **FUNC**, puis sur la touche **STOP**. Toutefois, dans ce cas, toute valeur non encore entrée sera annulée (effacée).

★ Vous pouvez toujours retourner à l'affichage de sélection de numéro de fonction en appuyant deux fois sur la touche **FUNC**. Dans ce cas, toute valeur non encore entrée sera annulée (effacée).

★ Dans l'affichage de réglage de fonction, toute valeur non encore entrée peut être annulée en appuyant sur la touche **CANCEL**.

★ Les valeurs éditées des paramètres de fonction ne pas effectives tant que la touche **STOP** n'a pas été enfoncée et que l'appareil n'est pas retourné dans le mode

★ Lors de la spécification d'une zone ou d'une position dans les données de morceau en utilisant les paramètres de fonction, vous pouvez sélectionner si vous désirez utiliser les numéros de mesure ou les points de localisation en appuyant sur la touche **MODE**.

★ Dans certaines fonctions (telles que FUNC 11, 12), la valeur est entrée en appuyant simplement sur le clavier de dix touches.

★ Pour passer au réglage de fonction, n'oubliez pas d'appuyer sur la touche **FUNC** dans le mode d'attente

### Note

★ Les valeurs réglées de FUNC 1, 2, 4, 5, 9, 11, 12, 13 et 14 peuvent être copiées dans les données d'un autre morceau. Reportez-vous à la Référence 1

### Référence

1. P.145 UTIL 3 FUNCTION COPY (Copie de fonction)

# FUNC 1 SYNC CLOCK (Horloge de synchronisation)

Cette fonction sélectionne l'horloge qui doit être utilisée pour la synchronisation de l'appareil avec un appareil de contrôle externe.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "SYNC CLOCK" :

**FUNC** → **1** → **ENTER**

② Sélectionnez l'horloge de synchronisation à utiliser :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

Numéro de fonction      Nom de fonction

↓                                  ↓

FUNC 1 SYNC CLOCK  
INTERNAL

③ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

Addition ★ L'horloge de synchronisation est réglée comme indiquée ci-dessous

| Clavier de dix touches | Valeur   | Description                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                      | INTERNAL | Tous les appareils se synchronisent avec l'horloge du MC. Normalement, ceci est le mode utilisé. En suivant la Référence 1, le MC fonctionne comme appareil maître en synchronisation MIDI. Les signaux de synchronisation de bande sont toujours transmis.                            |
| 2                      | MIDI     | Le MC fonctionne comme appareil esclave en synchronisation MIDI. Tous les appareils se synchronisent avec l'horloge MIDI (F8) de l'appareil maître (l'appareil connecté au MC). Le MC est contrôlé par les messages Start, Continue, Stop, Song Position Pointer et Song Select reçus. |
| 3                      | TAPE     | Le MC fonctionne comme un appareil esclave en synchronisation par bande. Tous les appareils se synchronisent avec les signaux de synchronisation de bande reçus à la prise d'entrée Tape Sync In. Reportez-vous à la Référence ☆2 pour le niveau du signal, etc.                       |

Note ☆ Pour effectuer une reproduction ou un enregistrement synchronisé, lisez attentivement l'explication sur la synchronisation dans le mode d'emploi de l'appareil de contrôle.

Référence →1 P 69 MIDI 3 XMT CONDITION (Transmission d'état)  
→2 P 52 TAPE SYNC PLAY (Reproduction avec synchronisation par bande)

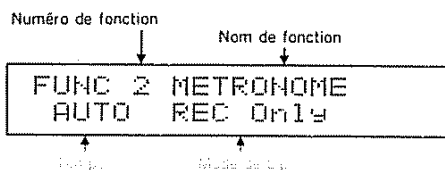
## FUNC 2 METRONOME (Métronomie)

Cette fonction règle le mode de bip (la manière dont joue le métronome) et le temps du métronome.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "METRONOME" :

**FUNC** → **2** → **ENTER**



② Sélectionnez le temps :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

③ Sélectionnez le mode de bip :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

④ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

Additions ★ Les temps sont réglés comme indiqué ci-dessous et l'indicateur de temps sur le panneau clignote pour indiquer le temps réglé.

| Clavier de dix touches | Valeur                                                                              | Description                                                                                                 |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0                      | AUTO                                                                                | Le temps correspond au nombre inférieur de l'armature                                                       |
| 1                      |  | Temps fixé de synchronisation indiqué dans l'affichage (re-joué dans les temps forts d'une barre de mesure) |
| 2                      |  |                                                                                                             |
| 3                      |  |                                                                                                             |
| 4                      |  |                                                                                                             |
| 5                      |  |                                                                                                             |

★ Les modes de bip sont réglés comme indiqué ci-dessous :

| Clavier de dix touches | Valeur     | Description                                      |
|------------------------|------------|--------------------------------------------------|
| 0                      | OFF        | Non joué                                         |
| 1                      | REC Only   | Joué uniquement pendant l'enregistrement         |
| 2                      | REC & PLAY | Joué pendant l'enregistrement et la reproduction |
| 3                      | Always     | Joué même dans le mode d'attente dans le tempo   |

★ Le volume du métronome peut être ajusté avec le bouton de commande de niveau de métronome qui se trouve à l'arrière de l'appareil. Le bouton de contrôle de niveau de métronome change le volume du métronome de la sortie externe en même temps.

#### Note

★ Le bouton de contrôle de niveau de métronome contrôle également le volume du bip d'avertissement et, en conséquence, s'il est réglé trop bas, l'utilisateur ne peut entendre le bip d'avertissement

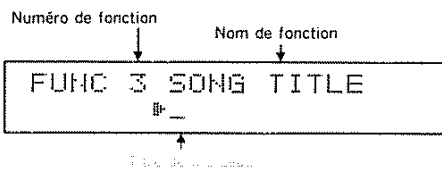
## FUNC 3 SONG TITLE (Titre de morceau)

Cette fonction vous permet de nommer des données de morceau dans la mémoire interne en utilisant jusqu'à 13 lettres.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "SONG TITLE" :

**FUNC** → **3** → **ENTER**



② Sélectionnez le titre de morceau :

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Sélection des caractères)

**←** **→** (Déplacement du curseur)...

③ Entrez le titre de morceau que vous avez fait :

**ENTER**

④ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

Additions ★ Une rotation du **Cadran Alpha** dans le sens des aiguilles d'une montre permet d'appeler les caractères suivants, dans l'ordre :

| Lettres                                |
|----------------------------------------|
| · " * + - / < = > ( ) [ ] ^ _   \$ % @ |

★ Le clavier de dix touches vous permet aussi de sélectionner les chiffres et les lettres majuscules. Chaque fois qu'une touche est enfoncée, les chiffres et les lettres majuscules sont alternativement sélectionnés. Dans ce cas, la lettre est entrée directement, sans utiliser **ENTER**. Si vous appuyez sur une touche de chiffre tout en maintenant la touche **SHIFT** enfoncée, les chiffres et les lettres minuscules peuvent être alternativement sélectionnés (Cas exceptionnel : Le ! devient un ?)

★ **TRCE** : efface une lettre.

★ **SKIP** : efface toutes les lettres de la position du curseur à la fin.



★ Le même nom écrit en majuscules et minuscules est considéré comme deux titres de morceau différents sur une disquette.

---

Notes      ★ Un morceau sans titre de morceau (= vierge) ne peut être sauvegardé sur une disquette.

★ Une disquette ne peut contenir deux fichiers de morceau avec le même titre de morceau. Reportez-vous à la Référence ☆1 et ☆2.

---

Référence    ☆1. P.163    MODE 2 SAVE (Sauvegarde)  
                ☆2. P.57     SAVE CURRENT SONG (Sauvegarde du morceau actuel)

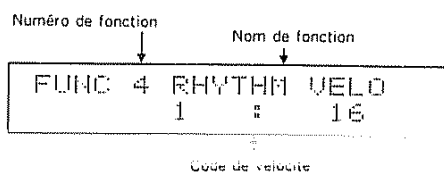
## FUNC 4 RHYTHM VELO (Vélocité de rythme)

Cette fonction règle les codes de vélocité (1-8) pour chaque vélocité (transmis) pendant la programmation de motif rythmique.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "RHYTHM VELO" :

**FUNC** → **4** → **ENTER**



② Sélectionnez une vélocité :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

Répétez l'étape 2 pour le réglage de chaque valeur de vélocité.

③ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

### Additions

- ★ Lorsque vous créez de nouvelles données de morceau (valeurs de défaut), le numéro de niveau de vélocité de chaque vélocité est réglé comme indiqué ci-dessous. Pour l'enregistrement de motif rythmique, reportez-vous à la Référence ☆1 et reportez-vous à la Référence ☆2 pour le changement de vélocité pendant la reproduction.

| Code de vélocité | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7   | 8   |
|------------------|----|----|----|----|----|----|-----|-----|
| Vélocité         | 16 | 32 | 48 | 64 | 80 | 96 | 112 | 127 |

- ★ Vous pouvez déplacer le curseur sur le numéro de niveau de vélocité en utilisant la touche **←**

- ★ Si vous ne désirez pas changer la vélocité, appuyez sur la touche **ENTER** pour passer au numéro de niveau de vélocité suivant.

### Note

- ★ "0" n'est pas valide pour une vélocité

### Référence

- ☆1 P 38 R-PTN RECORD (Enregistrement de motif rythmique)
- ☆2 P 44 R-TRACK RECORD (Enregistrement de piste de rythmes)

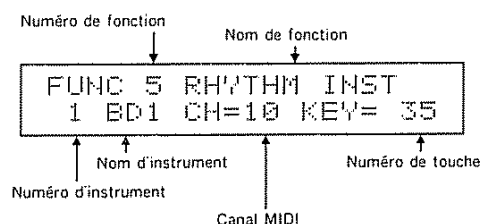
## FUNC 5 RHYTHM INST (Instrument de rythme)

Cette fonction permet d'affecter un nom d'instrument (en utilisant jusqu'à 3 lettres), un canal MIDI et un numéro de touche, pour chaque numéro d'instrument (1-32) utilisé pendant la programmation de motif rythmique.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "RHYTHM INST" :

**FUNC** → **5** → **ENTER**



② Sélectionnez un numéro d'instrument :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

③ Sélectionnez un nom d'instrument pour cet instrument :

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Sélection des caractères)

← → (Déplacement du curseur)

④ Entrez le nom d'instrument que vous avez affecté :

**ENTER**

⑤ Sélectionnez un canal MIDI :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑥ Affectez un numéro de touche :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

Déplacez le curseur sur le numéro d'instrument avec les touches ← →, puis répétez les étapes 2 à 6 pour sélectionner chaque numéro d'instrument

⑦ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1

Additions ☆ Une pression sur la touche **PLAY** transmettra les messages Note on de l'instrument de rythme actuellement indiqué de MIDI OUT pour que vous puissiez contrôler la sélection de l'instrument de rythme. Pour les détails concernant la transmission d'état reportez-vous à la Référence -1

## FONCTION

★ Les valeurs réglées dans la procédure ci-dessus peuvent être utilisées pour tous les motifs rythmiques dans les données de morceau sélectionnées. Reportez-vous à la Référence ☆2 et ☆3.

★ Le nom d'instrument et le numéro de touche pour chaque numéro d'instrument sont réglés par défaut comme suit :

**Affectation des instruments de rythme aux numéros de touche**

|    |                      |    |                      |    |                       |    |                       |    |                |    |                 |    |                  |    |                 |    |                   |    |                    |    |                |    |                |    |                 |    |                 |    |                |    |                   |    |                  |    |                |    |                     |    |                   |    |                |    |                   |    |                |    |                   |    |                |    |                   |    |                |    |                   |    |                |    |                   |    |                |    |                   |    |                |    |                   |    |                |    |                   |    |                |    |                   |    |                |    |                   |
|----|----------------------|----|----------------------|----|-----------------------|----|-----------------------|----|----------------|----|-----------------|----|------------------|----|-----------------|----|-------------------|----|--------------------|----|----------------|----|----------------|----|-----------------|----|-----------------|----|----------------|----|-------------------|----|------------------|----|----------------|----|---------------------|----|-------------------|----|----------------|----|-------------------|----|----------------|----|-------------------|----|----------------|----|-------------------|----|----------------|----|-------------------|----|----------------|----|-------------------|----|----------------|----|-------------------|----|----------------|----|-------------------|----|----------------|----|-------------------|----|----------------|----|-------------------|----|----------------|----|-------------------|
| 35 | Bass Drum 1<br>(BD1) | 36 | Bass Drum 2<br>(BD2) | 37 | Snare Drum 1<br>(SD1) | 38 | Snare Drum 2<br>(SD2) | 39 | Hi-Hat<br>(HH) | 40 | Low Tom<br>(LT) | 41 | High Tom<br>(HT) | 42 | Mid Tom<br>(MT) | 43 | Low Conga<br>(LC) | 44 | High Conga<br>(HC) | 45 | Bongos<br>(BO) | 46 | Shaver<br>(SH) | 47 | Whistle<br>(WH) | 48 | Maracas<br>(MA) | 49 | Claves<br>(CL) | 50 | Castanets<br>(CA) | 51 | Triangle<br>(TR) | 52 | Chimes<br>(CH) | 53 | Steel Drums<br>(SD) | 54 | Handbells<br>(HB) | 55 | Chimes<br>(CH) | 56 | Handbells<br>(HB) | 57 | Chimes<br>(CH) | 58 | Handbells<br>(HB) | 59 | Chimes<br>(CH) | 60 | Handbells<br>(HB) | 61 | Chimes<br>(CH) | 62 | Handbells<br>(HB) | 63 | Chimes<br>(CH) | 64 | Handbells<br>(HB) | 65 | Chimes<br>(CH) | 66 | Handbells<br>(HB) | 67 | Chimes<br>(CH) | 68 | Handbells<br>(HB) | 69 | Chimes<br>(CH) | 70 | Handbells<br>(HB) | 71 | Chimes<br>(CH) | 72 | Handbells<br>(HB) | 73 | Chimes<br>(CH) | 74 | Handbells<br>(HB) |
|----|----------------------|----|----------------------|----|-----------------------|----|-----------------------|----|----------------|----|-----------------|----|------------------|----|-----------------|----|-------------------|----|--------------------|----|----------------|----|----------------|----|-----------------|----|-----------------|----|----------------|----|-------------------|----|------------------|----|----------------|----|---------------------|----|-------------------|----|----------------|----|-------------------|----|----------------|----|-------------------|----|----------------|----|-------------------|----|----------------|----|-------------------|----|----------------|----|-------------------|----|----------------|----|-------------------|----|----------------|----|-------------------|----|----------------|----|-------------------|----|----------------|----|-------------------|----|----------------|----|-------------------|

↑  
Do central

★ Quelle que soit la position du curseur, vous pouvez passer au numéro d'instrument suivant avec la touche **SKIP** et revenir au numéro précédent avec la touche **RESET**.

## Note

★ Lorsque le module sonore de rythme connecté est changé, tous les réglages ci-dessus doivent être de nouveau changés. Toutefois, si d'autres données de morceau existent, vous pouvez les copier. Reportez-vous à la Référence ☆4.

- ☆2. P 38 R-PTN RECORD (Enregistrement de motif rythmique)
- ☆3. P 44 R-TRACK RECORD (Enregistrement de piste de rythmes)
- ☆4. P 145 UTIL 3 FUNCTION COPY (Copie de fonction)

## FUNC 6 PUNCH POINT (Point d'insertion)

Cette fonction vous permet de spécifier la section (mesures ou points de localisation) où vous désirez effectuer un enregistrement avec Punch In (insertion).

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "PUNCH POINT" :

**FUNC** → **6** → **ENTER**

② Spécifiez la section où vous désirez effectuer un enregistrement avec Punch In (insertion).

■ Spécification de la section avec des mesures :

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification de la section)

← → ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

Numéro de fonction      Nom de fonction

```

  ↓          ↓
FUNC 6 PUNCH POINT
FROM M= 17 FOR 16
  
```

Section pour l'enregistrement avec Punch In

■ Spécification de la section avec des points de localisation :

**LOC** (Sélection de l'affichage de réglage de point de localisation)

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification des points de localisation)

← → ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

Numéro de fonction      Nom de fonction

```

  ↓          ↓
FUNC 6 PUNCH POINT
LOC: BTWN 2 AND 6
  
```

Point de Punch In      Point de Punch Out

③ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1

Additions ☆ Les modes de réglage de "mesure" et de "point de localisation" peuvent être alternativement sélectionnés en utilisant la touche **MODE**

■ Spécification de la section avec des mesures :

Pour spécifier la section avec des mesures, réglez le point de punch in (= un numéro de mesure où vous désirez commencer l'insertion (punch in)) et le point de punch out (= le nombre de mesures que vous désirez insérer).

|                    |                                                              |
|--------------------|--------------------------------------------------------------|
| Point de punch in  | La tête de la mesure de début (y compris la barre de mesure) |
| Point de punch out | La tête de la mesure de fin (sans la barre de mesure)        |

★ Si vous désirez régler la dernière mesure des données de morceau en spécifiant un numéro de mesure pour le point de punch out, appuyez simplement sur la touche

**0**.

■ Spécification de la section avec des points de localisation :

Pour spécifier la section avec des points de localisation, réglez le point de punch in (= numéro de point de localisation où vous désirez commencer l'insertion (punch in)) et le point de punch out (= numéro de point de localisation où vous désirez terminer l'insertion (punch out))

|                    |                                                                                  |
|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| Point de punch in  | Le numéro de point de localisation spécifié (0-9, y compris la barre de mesure)  |
| Point de punch out | Le numéro de point de localisation spécifié (0-9, sans le point de localisation) |

Notes

★ Vous ne pouvez régler les points de punch in et de punch out en utilisant simultanément des mesures et des points de localisation. La méthode spécifiée en dernier aura la priorité.

★ Si le point de punch out est réglé à la même position que le point de punch in ou

Référence

- ☆1 P.32 AUTO PUNCH IN (Punch In automatique)
- ☆2 P.88 FUNC 10 LOCATE POINT (Point de localisation)

## FUNC 7 BLOCK REPEAT (Répétition de bloc)

Cette fonction vous permet de spécifier la section (mesures ou points de localisation) que vous désirez répétée.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "BLOCK REPEAT" :

**FUNC** → **7** → **ENTER**

Numéro de fonction      Nom de fonction

↓                                  ↓

```

FUNC 6 PUNCH POINT
FROM M= 17 FOR 16
  
```

↑

Section à répéter

② Spécifiez la section que vous désirez répétée :

■ Spécification de la section avec des mesures :

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification de la section)

**←** **→** ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

■ Spécification de la section avec des points de localisation :

**LOC** (Sélection de l'affichage de réglage de point de localisation)

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification des points de localisation)

**←** **→** ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

Numéro de fonction      Nom de fonction

↓                                  ↓

```

FUNC 7 BLOCK REPEAT
LOC: BTWN 2 AND 6
  
```

↑                                  ↑

Point de fin de répétition      Point de début de répétition

③ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

Additions ☆ Les modes de réglage de "mesure" et de "point de localisation" peuvent être alternativement sélectionnés en utilisant la touche **MODE**

■ Spécification de la section avec des mesures :

Pour spécifier la section avec des mesures, réglez le point de début de répétition (= numéro de mesure où vous désirez commencer la reproduction) et le point de fin de répétition (= le nombre de mesures que vous désirez répéter).

|                              |                                                              |
|------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| Point de début de répétition | La tête de la mesure de début (y compris la barre de mesure) |
| Point de fin de répétition   | La tête de la mesure de fin (sans la barre de mesure)        |

★ Si vous désirez régler la dernière mesure des données de morceau en spécifiant un numéro de mesure pour le point de punch out, appuyez simplement sur la touche



■ Spécification de la section avec des points de localisation :

Pour spécifier la section avec des points de localisation, réglez le point de début de répétition (= numéro de point de localisation où vous désirez commencer la reproduction) et le point de fin de répétition (= numéro de point de localisation où vous désirez marquer la fin du bloc à répéter).

|                              |                                                                                  |
|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| Point de début de répétition | Le numéro de point de localisation spécifié (0-9, y compris la barre de mesure)  |
| Point de fin de répétition   | Le numéro de point de localisation spécifié (0-9, sans le point de localisation) |

Note

★ Même si le point de fin de répétition est réglé à la même position que le point de début de répétition ou avant le point de début de répétition, la reproduction des données de morceau commence à partir du point de début de répétition, mais la reproduction n'est pas répétée.

Référence

- ☆1 P.50 BLOCK REPEAT (Répétition de bloc)
- ☆2 P.88 FUNC 10 LOCATE POINT (Point de localisation)



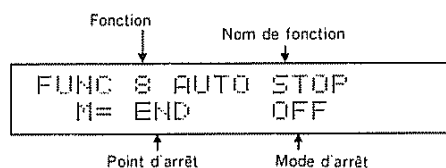
## FUNC 8 AUTO STOP (Arrêt automatique)

Cette fonction vous permet de spécifier le point d'arrêt et le mode d'arrêt pour la reproduction ou l'enregistrement.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "AUTO STOP" :

**FUNC** → **8** → **ENTER**



② Spécifiez le point d'arrêt.

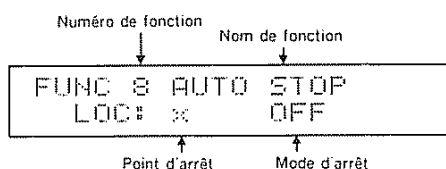
■ Spécification du point d'arrêt avec des mesures :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification des points de localisation)) → **ENTER**

■ Spécification du point d'arrêt avec des points de localisation :

**LOC** (Sélection de l'affichage de réglage de point de localisation)

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification des points de localisation) → **ENTER**



③ Sélectionnez le mode d'arrêt :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

④ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

Additions

☆ Les modes de réglage de "mesure" et de "point de localisation" peuvent être alternativement sélectionnés en utilisant la touche **MODE**

☆ Si vous désirez régler la dernière mesure des données de morceau en spécifiant un numéro de mesure pour le point d'arrêt appuyez simplement sur la touche "0"

## FONCTION

★ Les points d'arrêt sont spécifiés comme indiqué ci-dessous :

| Mesure ou point de localisation | Valeur                                | Description                    |
|---------------------------------|---------------------------------------|--------------------------------|
| Mesure                          | Numéro de mesure                      | Arrêt au début de la mesure    |
| Point de localisation           | Numéro de point de localisation (0-9) | Arrêt au point de localisation |

★ Le mode d'arrêt est réglé comme indiqué ci-dessous :

| Clavier de dix | Valeur     | Dans le mode de reproduction | Dans le mode d'enregistrement |
|----------------|------------|------------------------------|-------------------------------|
| 0              | OFF        | Fin de morceau               | Automatiquement étendu        |
| 1              | PLAY       | Position spécifiée           | Automatiquement étendu        |
| 2              | REC        | Fin de morceau               | Position spécifiée            |
| 3              | REC & PLAY | Position spécifiée           | Position spécifiée            |

### Note

★ Vous ne pouvez régler les points d'arrêt en utilisant simultanément des mesures et des points de localisation. La méthode spécifiée en dernier aura la priorité.

### Référence

★ 1 P.88 FUNC 10 LOCATE POINT (Point de localisation)

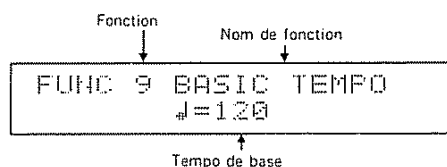
## FUNC 9 BASIC TEMPO (Tempo de base)

Cette fonction vous permet de régler le tempo de base des données de morceau.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "BASIC TEMPO" :

**FUNC** → **9** → **ENTER**



② Spécifiez le tempo de base :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

③ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

Additions ★ Le défaut de toutes les nouvelles données de morceau est le tempo de base = 120.

★ Lorsque des données de morceau sont chargées d'une disquette, le tempo de base est toujours indiqué.

★ Le changement du tempo pendant la reproduction ou dans le mode d'attente, n'affecte pas le réglage du tempo de base

Référence ☆ 1. P 48 PLAY (Reproduction)

## FUNC 10 LOCATE POINT (Point de localisation)

Cette fonction vous permet de régler un point de localisation dans n'importe quelle position. Il y a huit points de localisation programmables par l'utilisateur et deux points de localisation de système qui sont les points de "début" et de "fin" d'enregistrement automatiquement réglés (renouvelés), pour un total de 10 points.

**Procédure**  Du mode d'attente du MODE 1,

①Sélectionnez "Locate Point" :

**FUNC** → **1** → **0** → **ENTER**

Diagram illustrating the structure of the 'Fonction' field in the 'Fonction' table. The field is represented as a 2x16 grid. The first row contains 'FONC10' and 'LOCATE POINT'. The second row contains 'LOC 1 =' and '1-01-000'. Labels with arrows point to specific parts: 'Numéro de fonction' points to 'FONC10', 'Nom de fonction' points to 'LOCATE', 'Numéro de point de localisation' points to 'LOC 1', and 'Point de localisation' points to '1-01-000'.

②Spécifiez le numéro du point de localisation :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

③ Spécifiez la mesure (numéro de mesure) :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

④ Spécifiez le temps :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑤ Spécifiez l'horloge :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑥ Nommer le point de localisation que vous venez de régler :

( **Cadran Alpha** OU **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

Norm de point de localisation  
↓  
FUNCT10 NAME: versée AZ  
LOC 1 = 1-01-000

⑦ Entrez toutes les conditions que vous avez réglées :

ENTER

Après avoir appuyé sur la touche **ENTER**, répétez les étapes 2 à 7 pour spécifier d'autres points de localisation.

8. Quittez ce mode :

STOP

④ L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1

Additions ★ Les points de localisation peuvent également être réglés en changeant le mode de réglage de point de localisation dans le mode d'attente, de microscope et de reproduction.

★ Chaque point de localisation possède les fonctions indiquées ci-dessous :

| Numéro de point de localisation | Type de point de localisation                          | Description                                                       |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| 0                               | Point de localisation de système                       | Automatiquement réglé lorsque l'enregistrement commence           |
| 1 – 8                           | Points de localisation programmables par l'utilisateur | Peuvent être réglés en toute position dans les données de morceau |
| 9                               | Point de localisation de système                       | Automatiquement réglé lorsque l'enregistrement se termine         |

★ Les messages de localisation d'un point de localisation sont automatiquement renouvelés chaque fois qu'ils sont édités.

★ N'oubliez pas de nommer chaque point de localisation.

★ Réglez la mesure à zéro pour annuler un point de localisation.

★ Il est possible de régler le point de localisation à une valeur dépassant la capacité des données de morceau.

Notes ★ Les numéros de point de localisation 0 et 9 sont automatiquement réglés et ne peuvent donc être changés par l'utilisateur.

★ Selon les réglages des paramètres de configuration, seuls les messages de mesure peuvent être effectifs. Reportez-vous à la Référence ☆3

Références ☆1 P.63 JUMP TO LOCATE POINT (Saut à un point de localisation)  
 ☆2 P.60 SET LOCATE POINT (Réglage de point de localisation)  
 ☆3 P.186 MODE 5 : CNFG 1 LOCATE MODE (Mode de localisation)

## FUNC 11 OUTPUT ASSIGN (Affectation de sortie)

Cette fonction vous permet d'affecter chaque piste à une sortie MIDI (MIDI OUT). En d'autres mots, les données de morceau de la piste peuvent être transmises du connecteur de sortie MIDI que vous avez sélectionné.

**Procédure** ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "OUTPUT ASSIGN" :

**FUNC** → **1** → **1** → **ENTER**

```
FUNC11 OUTPUT ASSIGN
Trk1▶1+2 331210023
```

↑ ↑  
Réglez la transmission d'état de chaque piste

② Spécifiez une prise MIDI OUT pour chaque piste :

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification de la valeur)  
← → ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

③ Entrez la prise MIDI OUT que vous avez spécifiée :

**ENTER**

④ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

**Additions** ★ L'affectation de sortie est réglée de la manière indiquée ci-dessous. Lorsque le **Clavier de dix touches** est utilisé pour le changement des valeurs, la valeur peut être entrée sans appuyer sur la touche **ENTER**.

|   |       |                             |
|---|-------|-----------------------------|
| 0 | OFF   | Pas transmis                |
| 1 | OUT 1 | Transmis de MIDI OUT 1      |
| 2 | OUT 2 | Transmis de MIDI OUT 2      |
| 3 | 1 + 2 | Transmis de MIDI OUT 1 et 2 |

★ Les pistes pour lesquelles vous pouvez spécifier les sorties MIDI sont les pistes 1 à 8 et piste de rythmes

★ Les messages MIDI sont également transmis de la manière réglée ci-dessus dans le mode microscope et pendant les procédures de motif rythmique.

**Notes** ★ Les messages MIDI utilisant Soft Thru ne sont pas affectés par le réglage de l'affectation de sortie effectué ici. Reportez-vous à la Référence ★ 1.

★ En ce qui concerne la manière dont circulent les messages MIDI, reportez-vous à la Référence ★ 2.

**Référence** ★ 1 P.69 MIDI 3 XMT CONDITION (Transmission d'état)  
★ 2 P.204 Organigramme MIDI

## FUNC 12 XMT CHANNEL (Canal de transmission)

Cette fonction vous permet de changer le canal MIDI de transmission pour chaque piste de phrase.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "TRANSMIT CH" :

**FUNC** → **1** → **2** → **ENTER**

② Spécifiez le numéro de piste de phrase :

( **Cadran Alpha** , **Clavier de dix touches** ou **SELECTION DE PISTE** ) → **ENTER**

③ Réglez un nouveau numéro pour chaque canal MIDI de transmission à l'aide de l'indication indiquée dans la ligne inférieure de l'affichage.

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches**

④ Entrez la valeur éditée :

**ENTER**

Après avoir appuyé sur la touche **ENTER** , répétez les étapes 2 à 4 pour régler le canal MIDI pour les autres pistes de phrase.

⑤ Quittez ce mode :

**STOP**

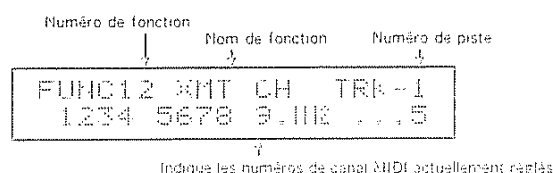
● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

Addition ★ Pour spécifier les canaux MIDI 10 à 16 en utilisant le **Clavier de dix touches** , appuyez sur la touche **0** à **6** .

La valeur sera entrée sans appuyer sur la touche **ENTER** .

★ Les canaux de transmission MIDI sont réglés comme indiqué ci-dessous :

| Clavier de dix touches | Valeur | Description                                                      |
|------------------------|--------|------------------------------------------------------------------|
| 0                      | (OFF)  | Pas transmis                                                     |
| 1—16                   | 1—16   | Transmis sur le nouveau canal MIDI qui est indiqué à l'affichage |



L'exemple ci-dessus est l'affichage lorsque les canaux 10-13 à 15 sont OFF et les événements du canal 16 sont transmis sur le canal 5.

## FUNCTION

- ★ Les pistes pouvant spécifier des canaux MIDI sont les pistes 1 à 8
  - ★ Les messages MIDI sont également transmis comme ils sont réglés ici pendant la procédure microscope.
- 

Notes      ★ Les messages MIDI utilisant Soft Thru sont transmis sur leur propre canal MIDI, quel que soit le canal MIDI réglé ici.

- ★ En ce qui concerne la manière dont circulent les messages MIDI, reportez-vous à la Référence ☆ 1.
- 

Références    ☆ 1.    P.204    Organigramme MIDI



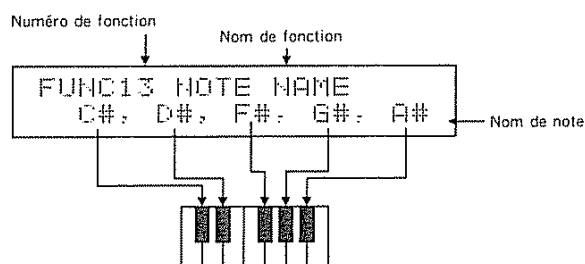
## FUNC 13 NOTE NAME (Nom de note)

Cette fonction vous permet de sélectionner si vous désirez montrer les noms de note du clavier avec des # ou des b.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "NOTE NAME" :

**FUNC** → **1** → **3** → **ENTER**



② Sélectionnez "#" ou "b" pour l'indicateur de nom de note :

**Cadran Alpha** ou **7** / **8** (Changement des valeurs)

**←** **→** ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

③ Répétez l'étape ② pour régler "#" ou "b" pour les autres noms de note

④ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

Additions

★ Lors de l'utilisation du **Clavier de dix touches**, appuyez sur la touche **7** pour sélectionner "b" et sur la touche **8** pour "#"; la valeur sera entrée sans appuyer sur la touche **ENTER**.

★ Si vous désirez programmer des données de morceau en Eb majeur (ou C mineur), faites le réglage comme indiqué ci-dessous :

FUNC13 NOTE NAME  
C# : Eb : F# : Ab : Bb

Note

☆ Cette fonction change la manière dont les notes sont affichées mais n'affecte pas la manière dont les notes sont entrées

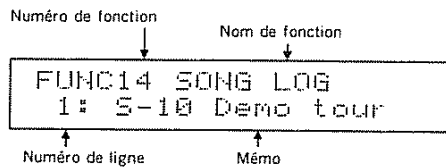
## FUNC 14 SONG LOG (Note sur les morceaux)

Cette fonction vous permet d'écrire un mémo pour chaque morceau.

Procédure ① Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "Song Log" :

**FUNC** → **1** → **4** → **ENTER**



② Spécifiez le numéro de ligne :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

③ Sélectionnez une lettre :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

④ Déplacez le curseur sur la position à écrire :

← →

⑤ Passez à une autre ligne où un mémo doit être écrit :

**SKIP** / **RESET**

Répétez les étapes 4 et 5 le nombre de fois nécessaire

⑥ Entrez les valeurs que vous avez spécifiées :

**ENTER**

**STOP**

⑦ L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

Additions ☆ Jusqu'à 16 lettres peuvent être écrites sur une ligne et jusqu'à 99 lignes peuvent être écrites

☆ Un espace peut être écrit à la position du curseur en appuyant sur **PAUSE** + → et une lettre peut être effacée en appuyant sur **PAUSE** + ←

☆ La touche **RESET** permet de passer à la ligne précédente

☆ La touche **SKIP** permet d'effacer les données de la position du curseur à la fin de la ligne

# EDITION

|                                                        |     |
|--------------------------------------------------------|-----|
| EDIT (Edition)                                         | 96  |
| EDIT 1 ERASE (Effacement)                              | 98  |
| EDIT 2 DELETE (Suppression)                            | 100 |
| EDIT 3 INSERT MEAS (Insertion de mesure)               | 102 |
| EDIT 4 MERGE (Fusion)                                  | 103 |
| EDIT 5 EXTRACT (Extraction)                            | 104 |
| EDIT 6 TRANSPOSE (Transposition)                       | 106 |
| EDIT 7 CHANGE VELO (Changement de vitesse)             | 108 |
| EDIT 8 CHANGE M. CH (Changement de<br>canal MIDI)      | 110 |
| EDIT 9 QUANTIZE (Quantification)                       | 112 |
| EDIT 10 COPY (Copie)                                   | 114 |
| EDIT 11 CHANGE G. T. (Changement de durée<br>de porte) | 116 |
| EDIT 12 SHIFT CLOCK (Décalage d'horloge)               | 118 |
| EDIT 13 DATA THIN (Réduction des données)              | 120 |
| EDIT 14 TRACK EXCHANGE (Echange de piste)              | 122 |
| EDIT 15 MULTI EDIT (Edition multiple)                  | 123 |

## EDIT (Edition)

Ce mode comprend 15 fonctions d'édition différentes pouvant être utilisées pour éditer les événements d'une certaine section des données de morceau.

**Procédure** ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez un numéro de fonction d'édition :

**EDIT** → ( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

:

○ (Procédure nécessaire)

:

○ Quittez le mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1

**Additions** ★ Lorsque le curseur se trouve sur un numéro de piste, vous pouvez sélectionner une piste en utilisant le **Clavier de dix touches** ou les touches de **Sélection de piste** comme indiqué ci-dessous,

| Touche de sélection de piste | Entrée du Clavier de dix touches | Piste             |
|------------------------------|----------------------------------|-------------------|
| <b>1</b>                     | <b>1</b>                         | Piste 1           |
| <b>2</b>                     | <b>2</b>                         | Piste 2           |
| <b>3</b>                     | <b>3</b>                         | Piste 3           |
| <b>4</b>                     | <b>4</b>                         | Piste 4           |
| <b>1</b>                     | <b>5</b>                         | Piste 5           |
| <b>2</b>                     | <b>6</b>                         | Piste 6           |
| <b>3</b>                     | <b>7</b>                         | Piste 7           |
| <b>4</b>                     | <b>8</b>                         | Piste 8           |
| <b>RHYTHM</b>                | <b>9</b>                         | Piste de rythmes  |
| <b>RHYTHM</b>                | <b>9</b>                         | Piste de tempo    |
|                              | <b>0</b>                         | ALL ou Pistes 1-8 |

indiqués ci-dessous :

| Etat MIDI                     | Gamme variable                             |
|-------------------------------|--------------------------------------------|
| All (Tous)                    | Tous les états MIDI                        |
| NOTE (Note)                   | Numéros de note (0-127)                    |
| PAf (Aftertouch Polyphonique) | Numéros de note (0-127)                    |
| CC (Changement de contrôle)   | Numéros de changement de contrôle (0-127)  |
| PG (Changement de programme)  | Numéros de changement de programme (0-127) |
| CAf (Aftertouch de canal)     | (Pas de restriction)                       |
| EX (System Exclusive)         | (Pas de restriction)                       |
| TU (Demande d'accord)         | Numéros d'identification                   |
|                               | (Pas de restriction)                       |

★ Pour déplacer le curseur sans entrer de valeur, utilisez les touches   .  
 S'il y a une valeur que vous n'avez pas encore entrée, elle sera annulée en déplaçant le curseur en utilisant les touches   .

★ Vous pouvez spécifier la localisation ou la section des données à éditer en utilisant soit les mesures, soit les points de localisation. (Sauf pour certaines fonctions d'édition). Normalement, l'appareil est réglé pour l'affichage de réglage de mesure. Pour changer à l'affichage de réglage de points de localisation, appuyez sur la touche **MODE** et pour retourner à l'affichage de réglage de mesure, appuyez de nouveau sur la touche **LOC** .

---

#### Notes

★ Dans certaines conditions, la valeur peut être directement entrée avec le **Clavier de dix touches** , même sans appuyer sur la touche **ENTER** .

★ Il n'est pas possible de passer à un mode autre que le mode d'attente directement de l'affichage d'édition .

★ Lorsque la piste de rythmes doit être éditée, vous ne pouvez utiliser les points de localisation qui ont une résolution plus petite que des barres uniques.

★ Lorsque vous avez édité des données de morceau, il se peut que vous ne puissiez pas restaurer les données d'origine . Sauvegardez toujours les données de morceau d'origine sur une disquette avant de procéder à l'édition.

---

Référence ☆1. P. 88 FUNC 10 LOCATE POINT (Point de localisation)

## EDIT 1 ERASE (Effacement)

Cette fonction permet d'effacer des événements dans une section particulière d'une piste.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "ERASE" :

**EDIT** → **1** → **ENTER**

```
EDIT 1 ERASE
TRK 1-8 CH ALL
```

② Spécifiez la piste à effacer :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

③ Spécifiez le canal MIDI à effacer :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

④ Spécifiez l'état MIDI à effacer :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑤ Spécifiez la section de l'état MIDI à éditer :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑥ Spécifiez la section des données de morceau à effacer :

■ Spécification avec des mesures :

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification de la section)

← → ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

■ Spécification avec des points de localisation :

**LOC** (Sélection de l'affichage du réglage de point de localisation)

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification des points de localisation)

← → ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

⑦ Exécutez :

**REC**

⑧ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1

Additions ☆ Reportez-vous à la Référence 1 en ce qui concerne la manière de spécifier la section à l'étape 5

#### ■ Spécification avec des mesures

Lors de l'utilisation des mesures pour la spécification de la section à effacer, réglez le point de début ( la mesure où l'effacement doit commencer) et le point de fin (le nombre de mesures à effacer).

#### ■ Spécification avec des points de localisation

Lors de l'utilisation de points de localisation pour la spécification de la section à effacer, réglez le point de début (le numéro de point de localisation où l'effacement doit commencer) et le point de fin (le numéro de point de localisation où l'effacement se termine).

- ★ Si vous continuez à enfoncer la touche **ENTER** sans régler la valeur de chaque paramètre, tous les événements MIDI de toutes les pistes à partir de l'emplacement actuel (avant la sélection du mode d'édition) jusqu'à la fin seront effacés, en conservant le même nombre de mesures vides.

- ★ Lorsque la piste de rythmes est effacée, les motifs de rythmiques effacés deviendront des motifs de silence, avec la même synchronisation des motifs rythmiques effacés.

---

Référence ☆ 1. P. 96 EDIT (Edition)

## EDIT 2 DELETE (Suppression)

Cette fonction permet de supprimer les données dans une certaine portion d'une piste, y compris tous les événements.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "DELETE" :

**EDIT** → **2** → **ENTER**

```
EDIT 2 DELETE
TRK ALL
```

② Spécifiez la piste à supprimer :

( **Cadran Alpha** , **Clavier de dix touches** ou **Sélection de piste** ) → **ENTER**

③ Spécifiez la section des données de morceau à supprimer :

■ Spécification avec des mesures :

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification de la section)  
 ← → ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

■ Spécification avec des points de localisation :

**LOC** (Sélection de l'affichage de réglage de point de localisation)  
**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification des points de localisation)  
 ← → ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

④ Exécutez :

**REC**

⑤ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1

Additions

■ Spécification avec des mesures

Lors de l'utilisation des mesures pour la spécification de la section à supprimer, réglez le point de début (la mesure où la suppression doit commencer) et le point de fin (le nombre de mesures à supprimer)

■ Spécification avec des points de localisation

Lors de l'utilisation de points de localisation pour la spécification de la section à supprimer réglez le point de début (le numéro de point de localisation où la suppression doit commencer) et le point de fin (le numéro de point de localisation où la suppression se termine)



★ Si vous continuez à enfoncer la touche **ENTER** sans régler la valeur de chaque paramètre, tous les événements MIDI de toutes les pistes à partir de l'emplacement actuel (avant la sélection du mode d'édition) jusqu'à la fin seront supprimés.

---

Notes      ★ Lorsque vous avez supprimé des données dans une piste de rythmes et qu'elle est devenue plus courte que les pistes de phrase, toutes les données après la fin de la piste de rythmes ne peuvent être jouées. Reportez-vous à la Référence ☆2.

★ Pour supprimer la piste de rythmes (ALL ou RHYTHM TRACK), vous devez affecter les points de localisation aux barres de mesure.

---

Référence    ☆1. P. 102 EDIT 3 INSERT MEAS (Insertion de mesure)  
                  ☆2. P. 150 UTIL 7 DATA REDUCE (Réduction de données)

## EDIT 3 INSERT MEAS (Insertion de mesure)

Cette fonction permet d'insérer des mesures d'espace à la position spécifiée (mesures) dans n'importe quelle piste.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "INSERT MEAS" :

**EDIT** → **3** → **ENTER**

```
EDIT 3 INSERT MEAS
TRK ALL
```

② Spécifiez la piste où les mesures d'espace doivent être insérées :

( **Cadran Alpha** | **Clavier de dix touches** | ou **Sélection de piste** ) → **ENTER**

③ Spécifiez la synchronisation des mesures vides :

( **Cadran Alpha** | ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

④ Spécifiez la section où les mesures d'espace doivent être insérées

■ Spécification avec des mesures :

**Cadran Alpha** | ou **Clavier de dix touches** (Spécification de la section)  
**<** | **>** | ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

⑤ Exécutez :

**REC**

⑥ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

Additions ■ Spécification avec des mesures

Lors de l'utilisation des mesures pour la spécification de la section, réglez le point  
 nombre de mesures à insérer)

★ Si vous continuez à enfoncer la touche **ENTER** sans régler la valeur de chaque paramètre une mesure d'espace (synchronisation 4/4) est insérée à l'emplacement actuel (avant la sélection du mode d'édition).

★ La synchronisation ne peut être réglée que lorsque la piste de rythmes a été sélectionnée

Notes ★ La section à insérer ne peut être spécifiée avec des points de localisation

★ Si vous avez inséré des mesures dans la piste de phrase et que la piste de phrase devient plus longue que la piste de rythmes, toutes les données après la fin de la piste de rythmes ne peuvent être jouées. Reportez-vous à la Référence 1-1

Référence 1-1 P 150 UTIL 7 DATA REDUCE (Réduction de données)

## EDIT 4 MERGE (Fusion)

Cette fonction permet de fusionner deux pistes de phrase (données de morceau) en une piste de phrase unique, laissant l'autre piste vide.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "MERGE" :

**EDIT** → **4** → **ENTER**

```
EDIT 4 MERGE
TRK 8+TRK 1 → TRK 8
```

② Spécifiez deux pistes à fusionner ; l'une à vider et l'autre à conserver.

( **Cadran Alpha** , **Clavier de dix touches** ou **Sélection de piste** ) → **ENTER**

③ Exécutez :

**REC**

④ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

Additions ★ Si vous continuez à enfoncer la touche **ENTER** sans régler la valeur de chaque paramètre, la piste 1 est fusionnée avec la piste 8, les données de la piste 1 étant effacées.

Notes ★ La fonction de fusion (Merge) ne peut être utilisée que dans les pistes de phrase.  
★ Si deux pistes utilisant le même canal MIDI sont fusionnées, elles ne peuvent plus être séparées ultérieurement.

## EDIT 5 EXTRACT (Extraction)

Cette fonction permet d'extraire une certaine portion de données de morceau dans une piste quelconque et de la déplacer à la même position dans une autre piste.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "EXTRACT" :

**EDIT** → **5** → **ENTER**

```
EDIT 5 EXTRACT
TRK 1  ▶ TRK 8
```

② Spécifiez la piste où les données du morceau doivent être extraites et la piste de destination :

( **Cadran Alpha** , **Clavier de dix touches** ou **Sélection de piste** ) → **ENTER** (Répétez)

③ Sélectionnez le mode d'extraction (comment les données doivent être transférées) :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

④ Spécifiez le canal MIDI à extraire :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑤ Spécifiez la section de l'état MIDI à extraire :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑥ Spécifiez la section de l'état MIDI à éditer :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑦ Spécifiez la section des données de morceau à extraire :

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification de la section)  
**←** **→** ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

■ Spécification avec des points de localisation :

**LOC** (Sélection de l'affichage de réglage de point de localisation)

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification des points de localisation)

**←** **→** ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

⑧ Exécutez :

**REC**

⑨ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

Additions ★ Reportez-vous à la Référence ☆1 en ce qui concerne la manière de spécifier la section à l'étape ⑥.

#### ■ Spécification avec des mesures

Lors de l'utilisation des mesures pour la spécification de la section, réglez le point de début (la mesure où l'extraction doit commencer) et le point de fin (le nombre de mesures à extraire).

#### ■ Spécification avec des points de localisation

Lors de l'utilisation de points de localisation pour la spécification de la section, réglez le point de début (le numéro de point de localisation où l'extraction doit commencer) et le point de fin (le numéro de point de localisation où l'extraction se termine).

★ Si vous continuez à enfoncer la touche **ENTER** sans régler la valeur de chaque paramètre, tous les événements dans la piste 1 à partir de la position actuelle (avant la sélection du mode d'édition) jusqu'à la fin sont extraits et transférés dans la piste 8, exactement sur la même section.

★ Les données extraites sont transférées différemment, selon le mode d'édition de piste sélectionné, comme suit :

|              |                                                                                                                                    |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mode REPLACE | Tous les événements du canal MIDI spécifié dans la piste de destination sont effacés, étant remplacés par Les événements extraits. |
| Mode MIX     | Les données de morceau extraites sont mélangées avec les événements dans la piste de destination.                                  |

☆ En réglant le canal MIDI de la piste à extraire au même numéro que la piste de destination, tous les événements MIDI, à l'exception de l'état spécifié dans le canal MIDI spécifié peuvent être effacé

Référence ☆1 P 96 EDIT (Edition)

## EDIT 6 TRANPOSE (Transposition)

Une certaine portion d'événement de note ou des messages de pression de touche (aftertouch) polyphonique, dans n'importe quelle piste de phrase, peut être transposée.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "TRANPOSE" :

**EDIT** → **6** → **ENTER**

```
EDIT 6 TRANPOSE
TRK 1-8 CH ALL
```

② Spécifiez la piste à transposer :

( **Cadran Alpha** , **Clavier de dix touches** ou **Sélection de piste** ) → **ENTER**

③ Sélectionnez le canal MIDI à transposer :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

④ Spécifiez la gamme de son à transposer :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER** (Répétez)

⑤ Spécifiez la section à transposer :

■ Spécification avec des mesures :

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification de la section)  
 ← → ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

■ Spécification avec des points de localisation :

**LOC** (Sélection de l'affichage de réglage de point de localisation)

localisation)

← → ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

⑥ Exécutez :

**REC**

⑦ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1

- 
- Additions**    ★ Vous pouvez transposer le diapason en étapes de demi-ton vers le haut ou le bas, sur deux octaves ( $\pm 24$ )
- Spécification avec des mesures  
Lors de l'utilisation des mesures pour la spécification de la section, réglez le point de début (la mesure où la transposition doit commencer) et le point de fin (le nombre de mesures à transposer).
- Spécification avec des points de localisation  
Lors de l'utilisation de points de localisation pour la spécification de la section, réglez le point de début (le numéro de point de localisation où la transposition doit commencer) et le point de fin (le numéro de point de localisation où la transposition se termine)
- ★ Si vous continuez à enfoncer la touche **ENTER** sans régler la valeur de chaque paramètre, la transposition ne peut être effectuée.
- 
- Note**    ★ Tout numéro de note qui devient inférieur à zéro (ou supérieur à 127) par la transposition sera automatiquement changé en zéro ou 127 et ne peut être ramené à la valeur d'origine.

## EDIT 7 CHANGE VELO (Changement de vitesse)

Cette fonction vous permet de changer les messages de vitesse des événements de note dans la section spécifiée de n'importe quelle piste de phrase.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "CHANGE VELO" :

**EDIT** → **7** → **ENTER**

EDIT 7 CHANGE VELO  
TRK 1-8 CH ALL

② Spécifiez la piste dont la vitesse doit être changée :

( **Cadran Alpha** , **Clavier de dix touches** ou **Sélection de piste** ) → **ENTER**

③ Spécifiez le canal MIDI dont la vitesse doit être changée :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

④ Spécifiez la gamme de son où la vitesse doit être changée :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER** (Répétez)

⑤ Réglez l'agrandissement (MAGNIFY) pour le changement de vitesse :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑥ Réglez le suivi de touche (KF-Key Follow) pour le changement de vitesse :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑦ Réglez la polarisation "BIAS" pour le changement de vitesse :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑧ Réglez la polarisation "BIAS" pour le changement de vitesse :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑨ Spécifiez la section où la vitesse doit être changée :

■ Spécification avec des mesures

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification de la section)

**←** **→** ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

■ Spécification avec des points de localisation

**LOC** (Sélection de l'affichage de réglage de point de localisation)

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification des points de localisation)

**←** **→** ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

⑩ Exécutez :

**REC**



⑪ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

#### Additions

★ Lors de l'utilisation des mesures pour la spécification de la section, réglez le point de début (la mesure où le changement de vitesse doit commencer) et le point de fin (le nombre de mesures qui changeront de vitesse).

★ Lors de l'utilisation de points de localisation pour la spécification de la section, réglez le point de début (le numéro de point de localisation où le changement de vitesse doit commencer) et le point de fin (le numéro de point de localisation où le changement de vitesse se termine).

★ Si vous continuez à enfoncer la touche **ENTER** sans régler la valeur de chaque paramètre, le changement de vitesse ne peut être effectué.

Voici une formule de conversion pour le changement de vitesse :

$$V = (V_0 - 64) \times \text{MAGNIFY} + \{KF \times (\text{Touche \#} - 64) + \text{BIAS}\} \times (\Delta t / \text{SPAN})^N + 64$$

V : Nouvelle valeur de vitesse (après)  
 V<sub>0</sub> : Valeur de vitesse précédente (avant)  
 MAGNIFY : Agrandissement pour le changement de vitesse  
 KF : Valeur de "Key Follow" au changement de vitesse  
 BIAS : Polarisation pour le changement de vitesse  
 N : Mode de conversion par KF et BIAS (0 = immédiat, 1 = graduel)  
 Δt : Nombre d'impulsions d'horloge du point de début d'édition au message de note  
 SPAN : Nombre d'impulsions d'horloge total dans toute la section spécifiée

Lorsque la valeur MAGNIFY est plus grande que 1, le changement de vitesse est accentué et lorsque cette valeur est inférieure à 1, le changement de vitesse est désaccentué.

Lorsque la valeur KF est plus grande que zéro, les sons les plus hauts sont accentués alors que les sons les plus bas sont accentués lorsque cette valeur est plus petite.

Lorsque N = 1 (changement graduel) est sélectionné et que BIAS est plus grand que zéro, un Cresc (effet de crescendo) est obtenu. Lorsque BIAS est inférieur à zéro, un Dim (effet de Diminuendo) est obtenu.

#### Notes

✧ Tout numéro de note dont la vitesse devient inférieure à 1 (ou supérieure à 127) par le changement de vitesse sera automatiquement changé en 1 ou 127 et ne peut être ramené à la valeur d'origine.

✧ Les calculs ci-dessus comptent les fractions de 0.5 et plus comme une unité et retire le reste : en conséquence, la vitesse éditée peut ne pas retourner à la valeur d'origine en faisant les calculs inverses.

## EDIT 8 CHANGE M. CH (Changement de canal MIDI)

Cette fonction vous permet de changer le canal MIDI dans la section spécifiée des événements dans n'importe quelle piste.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "CHANGE MIDI CH" :

**EDIT** → **8** → **ENTER**

EDIT 8 CHANGE M.CH  
TRK 1-8

② Spécifiez la piste dont le canal MIDI doit être changé :

( **Cadran Alpha** , **Clavier de dix touches** ou **Sélection de piste** ) → **ENTER**

③ Spécifiez le canal MIDI d'origine (avant l'édition) et un nouveau canal MIDI (après l'édition) :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER** (Répétez)

④ Spécifiez l'état MIDI dont le canal MIDI doit être changé :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑤ Spécifiez la gamme de l'état MIDI dont le canal MIDI doit être changé :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑥ Spécifiez la section où le changement de canal MIDI doit être exécuté :

■ Spécification avec des mesures

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification de la section)  
← → ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

■ Spécification avec des points de localisation

**LOC** (Sélection de l'affichage de réglage de point de localisation)  
**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification des points de localisation)  
← → ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

⑦ Exécutez :

**REC**

⑧ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1

---

Additions      ★Reportez-vous à la Référence ☆2 en ce qui concerne la sélection de la section à l'étape 5

■Spécification avec des mesures

Lors de l'utilisation des mesures pour la spécification de la section, réglez le point de début (la mesure où le changement de canal MIDI doit commencer) et le point de fin (le nombre de mesures qui changeront de canal MIDI).

■Spécification avec des points de localisation

Lors de l'utilisation de points de localisation pour la spécification de la section, réglez le point de début (le numéro de point de localisation où le changement de canal MIDI doit commencer) et le point de fin (le numéro de point de localisation où le changement de canal MIDI se termine)

★Si vous continuez à enfoncer la touche **ENTER** sans régler la valeur de chaque paramètre, tous les événements dans toutes les pistes de la position actuelle à la fin seront changés dans le canal MIDI 1.

---

Note              ★Si vous mettez deux canaux de données dans le même canal MIDI en utilisant la fonction de changement de canal MIDI, ils ne peuvent plus être séparés par après. Si vous désirez changer les canaux MIDI uniquement pour la reproduction, reportez-vous à la Référence ☆1.

---

Référence      ☆1    P.91   FUNC 12 XMT CHANNEL (Transmission de canal)  
                      ☆2    P.96   EDIT (Edition)

## EDIT 9 QUANTIZE (Quantification)

Cette fonction vous permet de quantifier (corriger) la synchronisation d'une certaine portion des événements de note dans n'importe quelle piste de phrase.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "QUANTIZE" :

**EDIT** → **9** → **ENTER**

EDIT 9 QUANTIZE  
TRK 1-8 ▶ TRK 1-8

② Spécifier la piste source (à quantifier) et la piste destination (si les données quantifiées doivent être écrites) :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

③ Spécifiez le canal MIDI à quantifier :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

④ Réglez la résolution, qui est la note la plus courte utilisée pour la quantification :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑤ Spécifiez le taux de la quantification :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑥ Spécifiez la section où la quantification doit être exécutée :

■ Spécification avec des mesures

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification de la section)

← → ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

**LUC** (Selection de l'affichage de réglage de point de localisation)

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification des points de localisation)

← → ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

⑦ Exécutez :

**REC**

⑧ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1

---

Additions ★ Toutes les données existantes dans la section spécifiée de la piste destination seront effacées.

■ Spécification avec des mesures

Lors de l'utilisation des mesures pour la spécification de la section, réglez le point de début (la mesure où la quantification doit commencer) et le point de fin (le nombre de mesures à quantifier).

■ Spécification avec des points de localisation

Lors de l'utilisation de points de localisation pour la spécification de la section, réglez le point de début (le numéro de point de localisation où la quantification doit commencer) et le point de fin (le numéro de point de localisation où la quantification se termine).

★ Si vous continuez à enfoncer la touche **ENTER** sans régler la valeur de chaque paramètre, toutes les données de morceau dans toutes les pistes de la position actuelle (avant la sélection du mode d'édition) à la fin seront quantifiées avec une résolution de double croche.

★ Le taux de quantification règle le nombre de messages de note à déplacer de leur position d'origine vers la résolution. A 1,0, tous les messages de note sont déplacés vers la position de base et les valeurs plus petites réduisent la quantité de mouvement. Par exemple, à 0,7, ils ne bougent que de 70% vers la position de base.

---

Note ★ Les données de morceau quantifiés ne peuvent être ramenés aux données d'origine. N'oubliez pas de sauvegarder les données de morceau sur une disquette avant d'exécuter la quantification si vous utilisez la même piste pour la destination.

## EDIT 10 COPY (Copie)

Cette fonction vous permet de copier les événements d'un canal MIDI spécifié dans une piste sur une position quelconque des données du morceau actuel.

Procédure ④ Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "COPY" :

**EDIT** → **1** → **0** → **ENTER**

```
EDIT10 COPY
SONG 1 ► SONG 1
```

② Spécifiez le numéro de morceau source :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

③ Spécifiez une piste source et une piste destination :

( **Cadran Alpha** , **Clavier de dix touches** ou **Sélection de piste** ) → **ENTER** (Répétez)

④ Sélectionnez l'un des modes de copie (la manière de copier) :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑤ Spécifiez le canal MIDI à copier :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑥ Spécifiez la section à copier :

■ Spécification avec des mesures

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification de la section)  
**←** **→** ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

■ Spécification avec des points de localisation

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification des points de localisation)  
**←** **→** ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

⑦ Spécifiez la position dans la destination

⑧ Spécifiez le nombre de fois que les données doivent être copiées :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑨ Exécutez :

**EXEC**

⑩ Quittez ce mode :

**STOP**

④ L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1

---

**Additions**
**■ Spécification avec des mesures**

Lors de l'utilisation des mesures pour la spécification de la section, réglez le point de début (la mesure où la copie doit commencer) et le point de fin (le nombre de mesures à copier).

**■ Spécification avec des points de localisation**

Lors de l'utilisation de points de localisation pour la spécification de la section, réglez le point de début (le numéro de point de localisation où la copie doit commencer) et le point de fin (le numéro de point de localisation où la copie se termine).

★ Si vous continuez à enfoncer la touche **ENTER** sans régler la valeur de chaque paramètre, tous les événements dans toutes les pistes de la position actuelle à la fin seront copiés une fois à la fin des données de morceau.

★ Si la piste de rythmes est copiée dans une piste de phrase, le canal MIDI → affectation de numéro de touche réglée dans FUNC 5 et la durée de porte (résolution/2) correspondant à la résolution de chaque motif rythmique seront également copiés.

★ La fonction de copie est exécutée de manière différente, selon le mode de copie, comme suit :

**Mode REPLACE :** Tous les événements du canal MIDI spécifié dans la piste de destination sont effacés, étant remplacés par les événements extraits

**Mode MIX :** Les événements sources sont mélangés avec les événements dans la piste destination.

---

**Notes**

★ La procédure ci-dessus ne peut copier la piste de rythmes dans un morceau dans un autre morceau. Pour utiliser la piste de rythmes ou les motifs rythmiques dans des données de morceau différent, reportez-vous à la Référence ☆2.

★ La piste de tempo ou la piste de rythmes ne peut être copiée dans le mode MIX

★ Si vous copiez sans la piste de rythmes et que la piste de phrase ou la piste de tempo devient plus longue que la piste de rythmes, un nombre de motifs de silence sera ajouté à la piste de rythmes et en conséquence, les données copiées peuvent être jouées jusqu'à la fin

★ La fonction de copie ne peut être obtenue entre différents types de pistes (p.e. entre une piste de phrase et la piste de tempo, la piste de rythmes et la piste de tempo)

---

**Référence**

- ☆1 P 146 UTIL 4 R-PTN COPY (Copie de motif rythmique)
- ☆2 P 170 MODE 3 LINK (Liaison de morceau)

## EDIT 11 CHANGE G.T. (Changement de durée de porte)

Cette fonction vous permet de changer la durée de porte de la section spécifiée dans n'importe quelle piste de phrase.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "CHANGE G. T." :

**EDIT** → **1** → **1** → **ENTER**

EDIT11 CHANGE G.T.  
TRK 1-8 CH ALL

② Spécifiez la piste dont la durée de porte doit être changée :

( **Cadran Alpha** , **Clavier de dix touches** ou **Sélection de piste** ) → **ENTER**

③ Spécifiez le canal MIDI dont la durée de porte doit être changée :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

④ Spécifiez la gamme de son dont la durée de porte doit être changée :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER** (Répétez)

⑤ Réglez l'agrandissement (MAGNIFY) pour le changement de durée de porte :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑥ Réglez le suivi de touche (KF-Key Follow) pour le changement de durée de porte :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑦ Réglez la polarisation (BIAS) pour le changement de durée de porte :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑧ Sélectionnez le mode d'affichage :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑨ Spécifiez la section où la durée de porte doit être changée :

■ Spécification avec des mesures

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification de la section)

← → ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

■ Spécification avec des points de localisation

**LOC** (Sélection de l'affichage de réglage de point de localisation)

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification des points de localisation)

← → ou **ENTER** (Déplacement du curseur)



⑩ Exécutez :

**REC**

⑪ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

## Additions

### ■ Spécification avec des mesures

Lors de l'utilisation des mesures pour la spécification de la section, réglez le point de début (la mesure où le changement de durée de porte doit commencer) et le point de fin (le nombre de mesures dont la durée de porte va changer)

### ■ Spécification avec des points de localisation

Lors de l'utilisation de points de localisation pour la spécification de la section, réglez le point de début (le numéro de point de localisation où le changement de durée de porte doit commencer) et le point de fin (le numéro de point de localisation où le changement de durée de porte se termine).

★ Si vous continuez à enfoncer la touche **ENTER** sans régler la valeur de chaque paramètre, le changement de durée de porte ne peut être exécuté.

Voici une formule de conversion pour le changement de durée de porte :

$$G = G_0 \times \text{MAGNIFY} + \{KF \times (\text{Touche \#} - 64) + \text{BIAS}\} \times (\Delta t / \text{SPAN})^N$$

|                  |                                                                               |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| G :              | Nouvelle valeur de durée de porte (après)                                     |
| G <sub>0</sub> : | Valeur de durée de porte précédente (avant)                                   |
| MAGNIFY :        | Agrandissement pour le changement de durée de porte                           |
| KF :             | Valeur de "Key Follow" du changement de durée de porte                        |
| BIAS :           | Polarisation pour le changement de durée de porte                             |
| N :              | Mode de conversion par KF et BIAS (0 = immédiat, 1 = graduel)                 |
| Δt :             | Nombre d'impulsions d'horloge du point de début d'édition aux données de note |
| SPAN :           | Nombre d'impulsions d'horloge total dans toute la section spécifiée           |

## Notes

☆ Toute durée de porte qui devient inférieure à 1 (ou supérieure à 65535) par le changement de durée de porte sera automatiquement changé en 1 (ou 65535) et ne peut être ramenée à la valeur d'origine

☆ Les calculs ci-dessus comptent les fractions de 0.5 et plus comme une unité et retire le reste : en conséquence les durées de porte éditées peuvent ne pas retourner à la valeur d'origine en faisant les calculs inverses

## EDIT 12 SHIFT CLOCK (Décalage d'horloge)

Cette fonction vous permet de décaler la synchronisation des événements dans la section spécifiée d'une piste de phrase ou de la piste de tempo en utilisant des étapes d'impulsion d'horloge.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "SHIFT CLOCK" :

**EDIT** → **1** → **2** → **ENTER**

EDIT12 SHIFT CLK  
TRK 1-8 CH ALL

② Spécifiez la piste dont l'horloge doit être décalée :

( **Cadran Alpha** , **Clavier de dix touches** ou **Sélection de piste** ) → **ENTER**

③ Spécifiez le canal MIDI dont l'horloge doit être décalée :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

④ Spécifiez l'état MIDI dont l'horloge doit être décalée :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER** (Répétez)

⑤ Spécifiez la gamme d'état MIDI dont l'horloge doit être décalée :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑥ Réglez la polarisation (BIAS) pour le décalage d'horloge :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑦ Spécifiez la section où l'horloge doit être décalée :

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification de la section)  
← → ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

■ Spécification avec des points de localisation

**LOC** (Sélection de l'affichage de réglage de point de localisation)

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification des points de localisation)

← → ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

⑧ Exécutez :

**REC**

⑨ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1

---

**Additions**
**■ Spécification avec des mesures**

Lors de l'utilisation des mesures pour la spécification de la section, réglez le point de début (la mesure où le décalage d'horloge doit commencer) et le point de fin (le nombre de mesures dont l'horloge doit être décalée).

**■ Spécification avec des points de localisation**

Lors de l'utilisation de points de localisation pour la spécification de la section, réglez le point de début (le numéro de point de localisation où le décalage d'horloge doit commencer) et le point de fin (le numéro de point de localisation où le décalage d'horloge se termine).

Si vous continuez à enfoncer la touche **ENTER** sans régler la valeur de chaque paramètre, le décalage d'horloge ne peut être effectué.

★ Si la polarisation (Bias) est réglée sur une valeur "+" (ou "-"), les données sont décalées vers l'avant (ou vers l'arrière).

---

**Notes**

★ Vous ne pouvez décaler les données plus que le début d'un morceau. Pour décaler davantage, insérez une mesure d'espace au début du morceau. Reportez-vous à la Référence ☆1.

★ Si vous décalez un événement plus que la fin des données de morceau, l'événement ne sera pas joué. Pour le jouer, étendez la piste de rythmes. Reportez-vous à la Référence ☆1.

---

**Référence**

- ☆1. P.102 EDIT 3 INSERT MEAS (Insertion de mesure)
- ☆2. P.96 EDIT (Edition)

## EDIT 13 DATA THIN (Réduction des données)

Cette fonction vous permet de retirer certaines portions des données de morceau dans une piste en utilisant une formule arithmétique. Cette fonction vous permet d'utiliser la mémoire interne de manière plus efficace.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "DATA THIN" :

**EDIT** → **1** → **3** → **ENTER**

EDIT13 DATA THIN  
TRK 1-8 CH 1

② Spécifiez la piste où la fonction Data Thin doit être exécutée :

( **Cadran Alpha** , **Clavier de dix touches** ou **Sélection de piste** ) → **ENTER**

③ Spécifiez le canal MIDI où la fonction Data Thin doit être exécutée :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

④ Spécifiez l'état MIDI où la fonction Data Thin doit être exécutée :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER** (Répétez)

⑤ Spécifiez la gamme d'état MIDI où la fonction Data Thin doit être exécutée :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑥ Réglez le "taux de changement le plus petit" pour la fonction Data Thin :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER** (Valeur)

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER** (Durée)

⑦ Spécifiez la section où la fonction Data Thin doit être exécutée :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) (Spécification de la section)

← → ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

■ Spécification avec des points de localisation

**LOC** (Sélection de l'affichage de réglage de point de localisation)

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification des points de localisation)

← → ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

⑧ Exécutez :

**OFF**

⑨ Quittez ce mode :

**STOP**

⑩ L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1

- Additions
- ★ Les messages de Pitch Bender et d'Aftertouch d'un clavier MIDI consommeront une grande quantité de mémoire dans le MC. Pour sauvegarder la mémoire, vous pouvez retirer des événements sans provoquer de changement audible. Le rapport optimum pour ce traitement arithmétique varie en fonction de l'exécution. Il se peut que vous deviez faire plusieurs essais.
  - ★ Les données qui peuvent utiliser la fonction Data Thin possèdent des événements PAF, CC, CAF ou PB.
  - ★ Reportez-vous à la Référence ☆1 en ce qui concerne la section spécifiée à l'étape 5.
  - ★ Les valeurs de Pitch Bender peuvent être réglées de -8191 à 8192 (14 bits), mais l'affichage de microscope indique ces valeurs de -128 à 128 (8 bits).  
La fonction Data Thin traite les données de Pitch Bender avec une précision de 10 bits et en conséquence, 1 correspond à approximativement 2,3 centièmes lorsque la gamme de Bender de la source sonore est réglée sur 12 demi-tons (= 1 octave).
  - Spécification avec des mesures  
Lors de l'utilisation des mesures pour la spécification de la section, réglez le point de début (la mesure où la fonction Data Thin doit commencer) et le point de fin (le nombre de mesures pour lesquelles la fonction Data Thin doit être exécutée).
  - Spécification avec des points de localisation  
Lors de l'utilisation de points de localisation pour la spécification de la section, réglez le point de début (le numéro de point de localisation où la fonction Data Thin doit commencer) et le point de fin (le numéro de point de localisation où la fonction Data Thin se termine).
  - ★ Si vous continuez à enfoncer la touche **ENTER** sans régler la valeur de chaque paramètre, les données de pression de canal dans toutes les pistes de phrase seront retirées (= Data Thin ou Réduction des Données) de la position actuelle à la fin des données du morceau actuellement sélectionné.

---

Référence ☆1 P 96 EDIT (Edition)

---

## EDIT 14 TRACK EXCHANGE (Echange de piste)

---

Cette fonction vous permet d'échanger des données entre deux pistes de phrases quelconques.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "TRACK EXCHANGE" :

**EDIT** → **1** → **4** → **ENTER**

EDIT14 TRK EXCHANGE  
TRK 1 ↔ 8

② Affectez les pistes à échanger :

( **Cadran Alpha** , **Clavier de dix touches** ou **Sélection de piste** ) →  
**ENTER**

③ Exécutez :

**REC**

④ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

Addition ★ Les réglages de FUNC 11 et FUNC 12 sont également échangés.

## EDIT 15 MULTI EDIT (Edition multiple)

Cette fonction comprend 10 fonctions d'édition uniques différentes.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "MULTI EDIT" :

**EDIT** → **1** → **5** → **ENTER**

```
EDIT15 MULTI EDIT
TRK 1-8 CH ALL
```

② Affectez la piste où la fonction d'édition multiple (Multi Edit) doit être effectuée :

( **Cadran Alpha** , **Clavier de dix touches** ou **Sélection de piste** ) → **ENTER**

③ Spécifiez le canal MIDI où la fonction d'édition multiple (Multi Edit) doit être effectuée :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

④ Sélectionnez le mode pour l'édition multiple :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

■ Lorsque vous avez sélectionné MODIFY (Modification des données)

⑤ Affectez l'état MIDI à modifier :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑥ Spécifiez la section de l'état MIDI à modifier :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER** (Répétez)

⑦ Sélectionnez Compand ou Reserse :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑧ Si vous avez sélectionné Compand, affectez l'agrandissement pour l'action de "Companding".

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

■ Lorsque vous avez sélectionné SHIFT # (Décalage de données)

⑤ Affectez l'état MIDI à décaler :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑥ Affectez la valeur (numéro) de l'état MIDI de source :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑦ Affectez la valeur (numéro) de l'état MIDI de destination :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑧ Spécifiez la section où la fonction Multi Edit doit être exécutée :

■ Spécification avec des mesures

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification de la section)

← → ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

■ Spécification avec des points de localisation

**LOC** (Sélection de l'affichage de réglage de point de localisation)

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Spécification des points de localisation)

← → ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

⑨ Exécutez :

**REC**

⑩ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

## Additions

★ Lors de l'utilisation de mesures pour la spécification de la section, réglez le point de début (la mesure où la fonction Multi Edit doit commencer) et le point de fin (le nombre de mesures à éditer).

## MODIFY (Modification des données : Edition de type multiple)

Une certaine donnée dans un événement est "compand" ou inversée.

| Valeur | Données          | Description                                                                                                                 |
|--------|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| NOTE   | Numéro de note   | La gamme peut être réglée. Les numéros de note de NOTE et PAf peuvent être changés en même temps avec la valeur de base 64. |
| VELO   | Vélocité Note On | La gamme peut être changée avec la valeur de base "0"                                                                       |

|     |                                  |                                                       |
|-----|----------------------------------|-------------------------------------------------------|
| CC  | Valeur de changement de contrôle | La gamme peut être changée avec la valeur de base "0" |
| CAF | Valeur d'aftertouch              | La valeur de base est 0                               |
| PB  | Valeur de Pitch bend             | La valeur de base est 0                               |

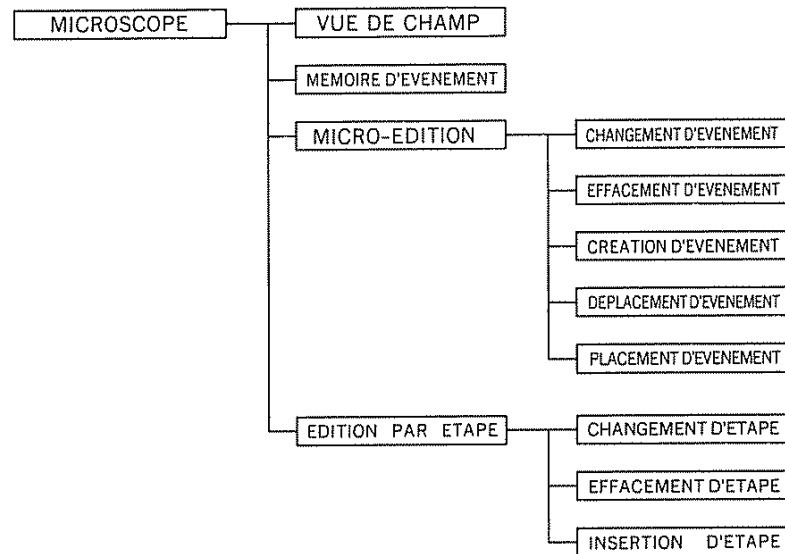
## SHIFT # (Décalage de données : Edition de type addition)

Une certaine donnée dans un événement est décalée pour changer à une valeur différente.

| Valeur  | Données                           | Description                                                                                                                      |
|---------|-----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| NOTE #  | Numéro de note                    | Seul le diapason spécifié est altéré. Les numéros de note de NOTE et PAf sont changés en même temps.                             |
| ALL Oct | Numero de note                    | Tous les paramètres sont décalés en affichant la même note. Les numéros de note de NOTE et PAf sont changés en même temps.       |
| CC      | Numéro de changement de contrôle  | Par exemple, ceci peut être utilisé pour changer les données d'Expression (CTRL = 11) en données de Volume (CTRL = 7).           |
| PG      | Numéro de changement de programme | Lorsque la même voix est utilisée en plusieurs positions, elles peuvent toutes être changées en une voix différente en une fois. |



# MICROSCOPE



|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| MICROSCOPE                          | 126 |
| VUE DE CHAMP                        | 127 |
| MEMOIRE D'EVENEMENT                 | 129 |
| μ EDIT / S-EDITION (Micro Edition / |     |
| Edition par étape)                  | 130 |
| μ EDIT 1 CHANGEMENT D'EVENEMENT     | 132 |
| μ EDIT 2 EFFACEMENT D'EVENEMENT     | 133 |
| μ EDIT 3 CREATION D'EVENEMENT       | 134 |
| μ EDIT 4 DEPLACEMENT D'EVENEMENT    | 135 |
| μ EDIT 5 PLACEMENT D'EVENEMENT      | 136 |
| S-EDIT 1 CHANGEMENT D'ETAPE         | 137 |
| S-EDIT 2 EFFACEMENT D'ETAPE         | 138 |
| S-EDIT 3 INSERTION D'ETAPE          | 139 |

## MICROSCOPE

Ce mode vous permet de vérifier en détails les événements dans une piste de phrase ou une piste de tempo.

**Procédure** ● Du mode Microscope,

○ (Suivez la procédure nécessaire)

● L'appareil retourne dans le mode Microscope

**Additions** ★ Spécifiez un paramètre avec les touches   et déplacez le curseur avec le **Cadran Alpha**.

| Position du curseur | Fonction du Cadran Alpha                                                                               |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Piste               | Sélection de piste                                                                                     |
| Mesure              | Décalage d'une mesure                                                                                  |
| Temps               | Décalage d'un temps                                                                                    |
| Impulsion d'horloge | Décalage d'un événement vers l'avant ou vers l'arrière<br>(Transmission de l'événement de note actuel) |

★ Quel que soit l'endroit où se trouve le curseur, les touches **RESET** ou **SKIP** fonctionnent comme le **Cadran Alpha** lorsque le curseur se trouve à la position Horloge.

★ Vous pouvez changer les pistes en utilisant les touches de sélection de piste quelle que soit la position où se trouve le curseur.

★ L'événement de note est affiché et pendant ce temps, les messages de note sont transmis de MIDI OUT pendant une certaine durée de porte. Reportez-vous aux Références ☆1 et ☆2 pour régler les conditions de transmission.

**PLAY** : Quel que soit l'événement de note, l'événement Note ON est transmis lorsque la touche **PLAY** est enfoncée et Note OFF est transmis lorsque la touche est relâchée. Reportez-vous aux Références ☆1 et ☆2 pour régler les conditions de transmission.

★ En réglant le champ de vue, les événements spécifiés peuvent être vérifiés. Reportez-vous à la Référence ☆3

**Note** ★ Les pistes de rythmes et les motifs rythmiques ne peuvent utiliser la fonction Microscope

**Référence**

- ☆1 P 90 FUNC 11 OUTPUT ASSIGN (Affectation de sortie)
- ☆2 P 91 FUNC 12 XMT CHANNEL (Canal de transmission)
- ☆3 P 127 MICROSCOPE VIEW FIELD (Champ de vue de microscope)

## MICROSCOPE VIEW FIELD (Champ de vue de microscope)

Cette fonction vous permet de spécifier les types (champ de vue) d'événement que vous désirez voir dans l'affichage de Microscope.

Procédure ● Du mode Microscope,

① Sélectionnez la fonction "MICROSCOPE VIEW FIELD" :

**MICROSCOPE**

VIEW FIELD CH = 1  
NOTE = OFF 0111001

② Spécifiez le canal MIDI que vous désirez vérifier :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

③ Affectez la zone de l'état MIDI que vous désirez vérifier :

**Cadran Alpha** → **←** **→** ou **Clavier de dix touches**

④ Quittez ce mode :

**ENTER** ou **MICROSCOPE**

● L'appareil retourne dans le mode Microscope.

Additions

★ La valeur de défaut de la fonction de champ de vue de microscope est que seuls les événements de note dans tous les canaux sont affectés.

|      |      |                                                |
|------|------|------------------------------------------------|
| 0    | ALL  | Tous les canaux sont indiqués dans l'affichage |
| 1—16 | 1—16 | Seuls les canaux spécifiés sont affichés       |

★ La valeur de champ de vue de l'état MIDI est affichée comme indiqué ci-dessous et peut être entrée directement avec le clavier de dix touches.

|   |     |                              |
|---|-----|------------------------------|
| 0 | OFF | Indiqué dans l'affichage     |
| 1 | ON  | Non indiqué dans l'affichage |

☆ Les sept paramètres suivants peuvent être réglés dans le champ de vue de microscope :

NOTE : Événement de note  
PAf : Aftertouch polyphonique (pression de touche polyphonique)  
CC : Changement de contrôle (0-121) Messages de mode de canal  
PG : Changement de programme  
CAf : Aftertouch de canal (pression de canal)  
PB : Changement de Pitch Bend  
EX : Messages System Exclusive

★ Dans le mode microscope, vous pouvez libérer le champ de vue de microscope (c'est-à-dire l'état où tous les événements peuvent être vus) en faisant tourner le **Cadran Alpha** tout en maintenant la touche **SHIFT** enfoncée.

★ Si vous renouvelez le fichier de configuration avec la valeur de champ de vue que vous avez réglé, l'appareil sera amorcé avec les données renouvelées. Reportez-vous à la Référence ☆1.

#### Notes

★ Le champ de vue est automatiquement annulé pendant l'édition par étape (S-EDIT).

★ TU (Tune request) n'est indiqué que lorsque le champ de vue est annulé.

★ Les données de piste de tempo sont toujours indiquées dans l'affichage, quel que soit le champ de vue.

#### Référence

☆1. P. 193 CNFG 7 SETUP UPDATE (Mise à jour du réglage)

## EVENT MEMORY (Mémoire d'événement)

Cette fonction mémorise les événements dans l'affichage Microscope, les plaçant dans une mémoire d'événement. Il y a neuf mémoires d'événement pour l'utilisateur et une pour le système.

**Procédure** ● Du mode Microscope,

① Faire apparaître l'événement à mémoriser à l'affichage.

② Spécifiez le numéro de la mémoire d'événement :

**REC** → **Clavier de dix touches** → **ENTER**

Le numéro de la mémoire d'événement

```

EVENT MEMORY 1
1 C 4 60 72 48
  
```

● L'appareil retourne dans le mode Microscope.

**Additions** ★ Les mémoires d'événement sont classées comme indiquée ci-dessous de 0 à 9.

| Numéro de mémoire             | Mémoire d'événement                        | Description                                                                                                                                                                         |
|-------------------------------|--------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0<br>(Système)                | Le dernier événement                       | Chaque fois que la fonction $\mu$ EDIT 2 est exécutée, un nouvel événement effacé est écrit (Non programmable par l'utilisateur) Le message System Exclusive ne peut être mémorisé. |
| 1 – 8<br>(Pour l'utilisateur) | Les événements autres que System Exclusive | System Exclusive ne peut être écrit                                                                                                                                                 |
| 9<br>(Pour l'utilisateur)     | System Exclusive                           | Seul System Exclusive peut être mémorisé (jusqu'à 600 octets)                                                                                                                       |

★ Les données d'une mémoire d'événement peuvent être PLACÉES (écrites) dans une piste de phrase le nombre de fois désiré. Reportez-vous à la Référence.

★ Les données dans une mémoire d'événement peuvent être renouvelées en étant ré-enregistrées.

★ Les données dans une mémoire d'événement sont conservées jusqu' à ce que l'appareil soit éteint

**Note** ★ Les données de piste de tempo ne peuvent être écrites dans une mémoire d'événement

**Référence** -1 P 136  $\mu$ EDIT 5 PLACE Event (Placement d'événement)

## $\mu$ EDIT/S-EDIT (Micro-édition/Édition par étape)

Il y a huit fonctions prévues dans ce mode pour l'édition d'un événement. Vous pouvez choisir l'un des deux types de modes d'édition suivants :

### ■ Mode d'édition unique

L'appareil est ramené dans le mode microscope après l'édition d'un événement.

### ■ Mode d'édition continue

L'appareil continue à éditer jusqu'à ce que le mode d'édition soit annulé.

## Procédure ● Du mode Microscope,

⤴ Sélectionnez la fonction Micro-Edit/Step Edit :

### ■ Micro-Edit

**EDIT** → **Clavier de dix touches** → **ENTER** (Mode d'édition unique)  
**EDIT** → **Clavier de dix touches** → **ENTER** (Mode d'édition continue)  
 (Le Cadran Alpha peut également être utilisé)

### ■ Edition par étape

**EDIT** → **Clavier de dix touches** → **ENTER** (Mode d'édition unique)  
**EDIT** → **Clavier de dix touches** → **ENTER** (Mode d'édition continue)

○ (Procédure d'édition)

○ **ENTER**

○ Annulation du mode d'édition continue :

**MICROSCOPE**

● L'appareil retourne dans le mode Microscope.

## ADDITION

★ La différence entre le mode de micro-édition et d'édition par étape :

La micro-édition fonctionne sur les événements spécifiés, séparément et, en conséquence, les autres événements ne sont pas affectés (décalés).

L'édition par étape affectent les autres événements en éditant un événement particulier. Le réglage de champ de vue pendant l'édition par étape et les événements qui suivent sont tous déplacés.

---

Notes

★ $\mu$  EDIT 4 ne contient pas le mode d'édition continue.

★Pendant le mode de micro-édition ou d'édition par étape, une pression sur la touche **MICROSCOPE** annulera le mode d'édition affecté à l'événement actuellement affiché et permet de revenir au mode microscope.

★Pendant l'édition, toute valeur qui n'a pas encore été entrée peut être ramenée à la valeur précédente en appuyant sur la touche **CANCEL**.

★Dans le mode d'édition continue, lorsque les conditions nécessaires pour l'édition ne sont pas satisfaites, le MC quitte automatiquement le mode d'édition et retourne dans le mode microscope.

## μEDIT 1 CHANGE Event (Changement d'évènement)

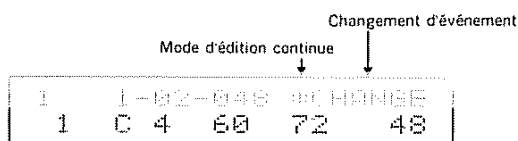
Cette fonction édite chaque paramètre dans un évènement.

Procédure ● Du mode Microscope,

① Faire apparaître l'évènement à éditer à l'affichage

② Sélectionnez "CHANGE" :

**EDIT** → **1** → **ENTER** (Mode d'édition unique)  
**EDIT** → **1** → **ENTER** (Mode d'édition continue)



③ Déplacez le curseur sur les données que vous désirez éditer, puis changez les valeurs.

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches**

④ Pour entrer toutes les valeurs réglées, entrez les données situées à l'extrême droite de l'évènement à changer.

**ENTER**

⑤ Lorsque le mode d'édition continue a été sélectionné, annulez-le :

**MICROSCOPE**

● L'appareil retourne dans le mode Microscope.

### Additions

★ Dans le mode d'édition continue, il est possible d'entrer l'évènement en utilisant les touches **RESET** ou **SKIP**, quelle que soit la position du curseur. Lorsque la touche **RESET** est utilisée, il passe à l'évènement suivant. Lorsque la touche **SKIP** est utilisée, il passe à l'évènement suivant.

★ CH REST (donnée de silence) est inclu comme évènement de note. Il est possible de changer CH REST pour une note et vice versa.

### Notes

★ Ce mode d'édition ne comprend pas le changement d'état, tel que le changement d'un message de changement de programme en un message System Exclusive. Pour faire de tels changements, programmer les évènements nécessaires avec la fonction μ EDIT 3, puis effacer les évènements inutiles avec la fonction μ EDIT 2.

★ Les messages Exclusive dépassant 600 octets ne peuvent être édité.



## μ EDIT 2 ERASE Event (Effacement d'événement)

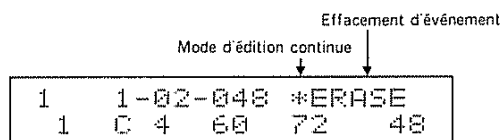
Cette fonction permet d'effacer un événement.

Procédure ● Du mode Microscope,

① Faire apparaître l'événement à effacer à l'affichage.

② Sélectionnez "ERASE" :

**EDIT** → **2** → **ENTER** (Mode d'édition unique)  
**EDIT** → **2** → **ENTER** (Mode d'édition continue)



③ Exécutez.

**REC**

Dans le mode d'édition continue, répétez l'étape 3 le nombre de fois nécessaire.

④ Lorsque le mode d'édition continue a été sélectionné, annulez-le.

**MICROSCOPE**

● L'appareil retourne dans le mode Microscope

### Additions

★ Dans le mode d'édition continue, il est possible de déplacer l'événement en utilisant les touches **RESET** ou **SKIP**, quelle que soit la position du curseur. Lorsque vous utilisez la touche **RESET**, le curseur passe à l'événement précédent et lorsque la touche **SKIP** est utilisée, il passe à l'événement suivant, sans effacer l'événement.

★ L'événement effacé est mémorisé dans la mémoire d'événement **0**.

### Note

★ Les messages System Exclusive ne sont pas mémorisés dans la mémoire d'événement **0** lorsqu'ils sont effacés.

## **μ EDIT 3 CHEATE Event (Création d'événement)**

Cette fonction permet de créer un nouvel événement. Un accord peut être entré en utilisant cette fonction.

**Procédure** ● Du mode Microscope,

① Amenez le curseur sur la position où vous désirez créer un événement.

② Sélectionnez "CREATE" :

**EDIT** → **3** → **ENTER** (Mode d'édition unique)  
**EDIT** → **3** → **ENTER** (Mode d'édition continue)

Création d'événement

```

1      1-02-048 *CREATE
1      C 4 60 72 48
  
```

③ Spécifiez l'état de l'événement que vous désirez créer :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

④ Réglez les données en séquence pour créer un événement.

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER** (Répétez)

Dans le mode d'édition continue, répétez l'étape 4 le nombre de fois nécessaire.

⑤ Lorsque le mode d'édition continue a été sélectionné, annulez-le.

**MICROSCOPE**

● L'appareil retourne dans le mode Microscope.

**Additions** ★ Le réglage de défaut est que l'état de l'événement à créer est "NOTE".

evenement non encore entre sera annule

★ Si un événement quelconque est actuellement indiqué, l'événement créé viendra après.

**Note** ★ Les messages System Exclusive ne peuvent être créés avec plus de 600 octets

---

## $\mu$ EDIT 4 MOVE Event (Déplacement d'événement)

---

Cette fonction permet de déplacer des événements dans une piste.

Procédure ● Du mode Microscope,

① Faire apparaître l'événement à déplacer à l'affichage.

② Sélectionnez "MOVE" :

**EDIT** → **4** → **ENTER** (Mode d'édition unique)

Déplacement d'événement

↓

|   |          |       |
|---|----------|-------|
| 1 | 1-02-048 | MOVE  |
| 1 | C 4 60   | 72 48 |

③ Affectez la destination (mesure/temps/impulsion d'horloge) :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

④ L'entrée de la valeur d'horloge réglera la destination.

● L'appareil retourne dans le mode Microscope.

Additions ★ Cette fonction n'est valide que pour le mode d'édition unique

★ Le curseur est toujours situé à la position "horloge". Si vous désirez utiliser le temps ou la mesure pour affecter la destination, déplacez le curseur en utilisant la touche **←**. Dans ce cas, la destination ne peut être réglée tant que la valeur d'horloge n'est pas entrée.

Note ★ Lors du déplacement de l'événement dans une piste différente, écrivez l'événement dans une mémoire d'événement (ou effacez l'événement), puis exécutez la procédure de placement d'événement ( $\mu$  EDIT 5).

## μ EDIT 5 PLACE Event (Placement d'événement)

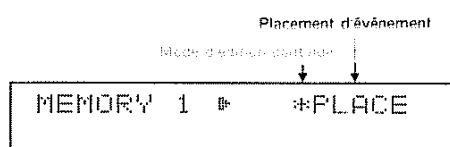
Cette fonction permet de placer un événement écrit dans une mémoire d'événement dans une piste de phrase.

Procédure ● Du mode Microscope,

① Amenez l'événement à la position où vous désirez le placer.

② Sélectionnez "PLACE" :

**EDIT** → **5** → **ENTER** (Mode d'édition unique)  
**EDIT** → **5** → **ENTER** (Mode d'édition continue)



③ Affectez le numéro de la mémoire d'événement que vous désirez placer :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

Dans le mode d'édition continue, répétez l'étape 3 le nombre de fois nécessaire.

④ Lorsque le mode d'édition continue a été sélectionné, annulez-le.

**MICROSCOPE**

● L'appareil retourne dans le mode Microscope.

Addition ★ Lorsqu'un événement est actuellement indiqué, l'événement sera placé après lui.

## S-EDIT 1 CHANGE Step (Changement d'étape)

Cette fonction permet de changer la durée d'étape d'un événement.

Procédure ● Du mode Microscope,

① Faire apparaître l'événement dont vous désirez changer la durée d'étape. Si la durée d'étape est plus grande que 1000 ("FAR" est indiqué), passez à une position de sorte qu'elle devienne inférieure à 999

② Sélectionnez "ST" :

**EDIT** → **1** → **ENTER** (Mode d'édition unique)  
**EDIT** → **1** → **ENTER** (Mode d'édition continue)

Changement d'étape  
 ↓  
 Mode d'édition continue

|   |          |      |    |
|---|----------|------|----|
| 1 | 1-02-048 | *ST= | 48 |
| 1 | C 4 60   | 72   | 48 |

③ Changez la durée d'étape :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

Dans le mode d'édition continue, répétez l'étape 3 le nombre de fois nécessaire.

④ Lorsque le mode d'édition continue a été sélectionné, annulez-le.

**MICROSCOPE**

● L'appareil retourne dans le mode Microscope.

Additions ★ L'exécution de la fonction de changement d'étape annulera le champ de vue et tous les événements (seulement dans la piste spécifiée) qui suivent l'événement édité seront décalés

★ Dans le mode continu, vous pouvez utiliser les touches **SKIP** ou **RESET** pour déplacer un événement.

Note ☆ Si "FAR" ou "END" est indiqué à la durée d'étape, la fonction de changement d'étape ne peut être exécutée. Si cette indication apparaît dans le mode d'édition continue, le MC quitte automatiquement ce mode.

## S-EDIT 2 DELETE Step (Effacement d'étape)

Cette fonction permet d'effacer un événement, y compris les données de durée d'étape.

Procédure ● Du mode Microscope,

① Faire apparaître l'événement que vous désirez effacer à l'affichage.

② Sélectionnez "DELETE" :

**EDIT** → **2** → **ENTER** (Mode d'édition unique)  
**EDIT** → **2** → **ENTER** (Mode d'édition continue)

Effacement d'étape

```

      1-02-048 *DELETE
1  1  C 4  60  72  48
  
```

③ Effacez l'événement :

**REC**

Dans le mode d'édition continue, répétez l'étape 3 le nombre de fois nécessaire.

④ Lorsque le mode d'édition continue a été sélectionné, annulez-le.

**MICROSCOPE**

● L'appareil retourne dans le mode Microscope.

### Additions

★ Dans le mode d'édition continue, l'événement peut être déplacé en utilisant les touches **RESET** ou **SKIP**, quelle que soit la position du curseur. Lorsque vous utilisez la touche **RESET**, l'on passe à l'événement précédent et lorsque la touche **SKIP** est utilisée, l'on passe à l'événement suivant, sans effacer l'événement.

★ L'exécution de la fonction d'effacement d'étape annulera les réglages de champ de vue et tous les événements (seulement dans la piste spécifiée) qui suivent l'événement édité seront décalés.

### Note

★ L'événement effacé est mémorisé dans la mémoire d'événement 0

## S-EDIT 3 INSERT Step (Insertion d'étape)

Cette fonction permet d'insérer un événement, y compris les données de durée d'étape dans une piste de phrase.

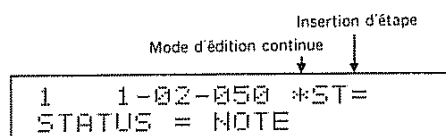
Procédure ● Du mode Microscope,

① Amenez l'événement à la position où vous désirez effectuer l'insertion.

② Sélectionnez "ST (Insertion d'Etape)" :

**EDIT** → **3** → **ENTER** (Mode d'édition unique)

**EDIT** → **3** → **ENTER** (Mode d'édition continue)



③ Réglez la durée d'étape de l'événement à insérer :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

④ Affectez l'état de l'événement à insérer :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

⑤ Réglez les données nécessaires pour l'événement dans la séquence :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

Dans le mode d'édition continue, répétez les étapes 3 à 5 le nombre de fois nécessaire.

⑥ Lorsque le mode d'édition continue a été sélectionné, annulez-le.

**MICROSCOPE**

● L'appareil retourne dans le mode Microscope

Additions ☆ L'exécution de la fonction d'insertion d'étape annulera les réglages de champ de vue et tous les événements (seulement dans la piste spécifiée) qui suivent l'événement édité seront décalés

☆ L'état de défaut de l'événement à insérer est NOTE

☆ Une pression sur la touche **MIDI** permet de changer l'état MIDI, mais tout événement non encore entré sera annulé.

☆ Pour insérer plus d'un événement en même temps, réglez la durée d'étape à zéro

☆ Dans le mode continu, vous pouvez utiliser les touches **SKIP** ou **RESET** pour déplacer la position sans insérer d'étapes

☆ Si un événement quelconque est actuellement indiqué l'événement inséré viendra avant lui

MICROSCOPE



# UTILITAIRE

|                                              |     |
|----------------------------------------------|-----|
| UTILITY (Utilitaire)                         | 142 |
| UTIL 1 SONG DELETE (Effacement de morceau)   | 143 |
| UTIL 2 TIME CALC (Calcul de durée)           | 144 |
| UTIL 3 FUNCTION COPY (Copie de fonction)     | 145 |
| UTIL 4 R-PTN COPY (Copie de motif rythmique) | 146 |
| UTIL 5 SONG EXCHANGE (Echange de morceau)    | 147 |
| UTIL 6 DATA CHECK (Vérification des données) | 148 |
| UTIL 7 DATA REDUCE (Réduction des données)   | 150 |
| UTIL 8 TUNE (Accord)                         | 151 |

---

## UTILITY (Utilitaire)

---

Ce mode contient huit utilitaires tels que l'édition d'un morceau, l'accord de l'instrument de musique utilisé, etc.

---

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez UTILITY.

**UTIL** → **Clavier de dix touches** → **ENTER**

:

○ (Suivez la procédure nécessaire)

:

○ **STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente de MODE 1.

---

### Notes

★ Lors de l'entrée d'une rangée de nombres, vous pouvez régler la valeur directement avec le clavier de dix touches.

★ De n'importe quel mode autre que le mode d'attente du MODE 1, tel que le mode EDIT, vous ne pouvez passer dans le mode de réglage d'utilitaire.

## UTIL 1 SONG DELETE (Effacement de morceau)

Cette fonction permet d'effacer des données de morceau de la mémoire interne.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "SONG DELETE" :

**UTIL** → **1** → **ENTER**

```
UTIL 1 SONG DELETE
SELECT SONG#1.3**6.8
```

② Spécifiez le(s) numéro(s) de morceau que vous désirez effacer :

**Clavier de dix touches** → **ENTER**

③ Exécutez :

**REC**

④ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

Additions ★ Si vous ne spécifiez pas de numéro de morceau, le numéro du morceau actuellement utilisé sera effacé

★ Voici les numéros et les signes indiqués dans l'affichage pendant le réglage de numéro :

| Affichage | Description                                                                                                       |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| .         | Aucune données de morceau n'existe dans le numéro de morceau spécifié et en conséquence, rien ne peut être effacé |
| *         | "Delete" n'est pas affecté au numéro de morceau correspondant                                                     |
| 1—8       | "Delete" est affecté au numéro de morceau correspondant                                                           |

★ Lorsque vous spécifiez un numéro de morceau, vous pouvez décider directement si vous désirez effacer le morceau ou non en utilisant le clavier de dix touches

| Entrée des dix touches | Description                                                                                 |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1—8                    | Sélectionnez ou annulez le numéro de morceau à effacer                                      |
| 0                      | Sélectionnez ou annulez tous les numéros de morceau qui contiennent des données de morceau. |

✕ Les valeurs des paramètres MIDI et de configuration ne changent pas dans ce mode

## UTIL 2 TIME CALC (Calcul de durée)

Cette fonction vous permet de vérifier la durée nécessaire pour le jeu d'une certaine section du morceau actuel.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "TIME CALC" :

**UTIL** → **2** → **ENTER**

```
UTIL 2 TIME CALC
FROM M= 1 FOR ALL
```

② Spécifiez la section à calculer :

■ Spécification avec des mesures

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (spécification de la section)  
**←** **→** ou **ENTER** (déplacement du curseur)

■ Spécification avec des points de localisation

**LOC** (Sélection de l'affichage de réglage de point de localisation)  
**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (réglage du point de localisation)  
**←** **→** ou **ENTER** (déplacement du curseur)

Les données sont "durée calculée" selon le tempo réglé dans le mode d'attente.

```
UTIL 2 TIME CALC
5m 22.0s J=120
```

③ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

également calculés.

★ Si vous changez le tempo avec le **Cadran Alpha** alors que la durée d'exécution est affichée, l'affichage indique la nouvelle durée, avec le tempo édité

■ Spécification avec des mesures

Lors de l'utilisation de mesures pour spécifier la section réglez le point de départ (la mesure où le calcul arithmétique commence) et le point de fin (le nombre de mesures sur lesquelles le calcul arithmétique doit être exécuté)

■ Spécification avec des points de localisation

Pour spécifier la section avec des points de localisation, réglez le point de départ (le numéro de point de localisation où vous désirez commencer le calcul arithmétique) et le point de fin (le point de localisation où le calcul arithmétique doit s'arrêter)

## UTIL 3 FUNCTION COPY (Copie de fonction)

Cette fonction vous permet de copier les réglages de fonction d'un morceau dans un autre morceau.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "FUNCTION COPY" :

**UTIL** → **3** → **ENTER**

```
UTIL 3 FUNCTION COPY
SONG 1 « 2
```

↑ Numéro de morceau source  
↑  
Numéro de morceau actuel

② Spécifiez le numéro de morceau source :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

③ Exécutez :

**REC**

④ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

Additions ★ Voici les fonctions qui peuvent être copiées :

FUNC 1 SYNC CLOCK (Horloge de synchronisation)  
 FUNC 2 METRONOME (Métronomie)  
 FUNC 4 RHYTHM VELO (Vélocité de rythme)  
 FUNC 5 RHYTHM INST (Instrument de rythme)  
 FUNC 9 BASIC TEMPO (Tempo de base)  
 FUNC 11 OUTPUT ASSIGN (Affectation de sortie)  
 FUNC 12 XMT CHANNEL (Canal de transmission)  
 FUNC 13 NOTE NAME (Nom de note)  
 FUNC 14 SONG LOG (Note sur les morceaux)

## UTIL 4 R-PTN COPY (Copie de motif rythmique)

Cette fonction permet de copier les données de motif rythmique d'un morceau dans un autre morceau.

**Procédure** ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "R-PTN COPY" :

**UTIL** → **4** → **ENTER**

|                   |
|-------------------|
| UTIL 4 R-PTN COPY |
| SONG 1 « 1        |

↑ Numéro de morceau source  
 ↑ Numéro de morceau actuel

② Spécifiez le numéro de morceau source :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

③ Exécutez :

**REC**

④ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

**Addition** ★ Tout motif rythmique écrit dans les morceaux source et destination sera effacé en exécutant cette fonction de copie. Toutefois, tout motif rythmique qui n'existe pas dans le morceau source sera conservé.

**Procédure** ● Du mode d'attente du MODE 1,

UTIL → 5 → ENTER

Numéro de morceau actuel

Numéro de morceau destination

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

REC

STOP

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

## UTIL 6 DATA CHECK (Vérification des données)

Cette fonction vous permet de vérifier les données dans une section spécifiée des données de morceau, en affichant l'état actuel de chaque état. Cette fonction indique également si la piste de phrase est plus longue que la piste de rythmes.

**Procédure** ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "DATA CHECK" :

**UTIL** → **6** → **ENTER**

```
UTIL 6 DATA CHECK
FROM M= 1 FOR ALL
```

② Spécifiez la section où vous désirez effectuer la vérification des données, puis exécutez la fonction de vérification de données :

■ Spécification avec des mesures

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (spécification de la section)

← → ou **ENTER** (déplacement du curseur)

■ Spécification avec des points de localisation

**LOC** (Sélection de l'affichage de réglage de point de localisation)

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (réglage du point de localisation)

← → ou **ENTER** (déplacement du curseur)

③ Spécifiez la piste et les paramètres à vérifier :

← → (déplacement du curseur)

**Cadran Alpha** (Sélection d'une piste/état)

④ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

### Additions

■ Spécification avec des mesures

Lors de l'utilisation de mesures pour spécifier la section, réglez le point de départ (la mesure où la vérification commence) et le point de fin (le nombre de mesures sur lesquelles la vérification doit être exécutée).

■ Spécification avec des points de localisation

Lors de l'utilisation de points de localisation pour spécifier la section, réglez le point de départ (le numéro de point de localisation où la vérification doit commencer) et le point de fin (le point de localisation où la vérification doit se terminer).



★ Le résultat de la vérification des données sera classifié comme indiqué ci-dessous :

| Paramètre de vérification      | Affichage et description                                                                                                                                                                                        |
|--------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| WHOLE (Tous les états)         | L'état correspondant indique le canal MIDI d'enregistrement                                                                                                                                                     |
| NOTE                           |                                                                                                                                                                                                                 |
| PAf (Aftertouch polyphonique)  |                                                                                                                                                                                                                 |
| CC (Changement de contrôle)    |                                                                                                                                                                                                                 |
| PG (Changement de programme)   |                                                                                                                                                                                                                 |
| CAf (Aftertouch de canal)      |                                                                                                                                                                                                                 |
| PB (Pitch Bend)                |                                                                                                                                                                                                                 |
| MODE (Messages de mode)        | Vérifie si les données sont enregistrées.<br>Compris : les données sont enregistrées<br>Pas trouvé : les données ne sont pas enregistrées                                                                       |
| EX (Messages System Exclusive) |                                                                                                                                                                                                                 |
| TU (Demande d'accord)          | Vérifie si la piste de phrase est plus longue que la piste de rythmes<br>Normal : Elle n'est pas plus longue que la piste de rythmes.<br>Plus longueur que TRK-R : Elle est plus longue que la piste de rythmes |
| SPAN                           |                                                                                                                                                                                                                 |

---

**UTIL 7 DATA REDUCE (Réduction des données)**

---

Cette fonction vous permet d'effacer des données de silence que vous avez préalablement entrées ou de corriger des données si la piste de phrase est plus longue que la piste de rythmes.

**Procédure**    ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "DATA REDUCE" :

**UTIL** → **7** → **ENTER**

UTIL 7 DATA REDUCE  
REDUCE CH.REST ON

② Sélectionnez si vous désirez effacer les données de silence ou non :

( **Cadran Alpha** ou **0** / **1** ) → **ENTER**

③ Sélectionnez si vous désirez corriger la longueur de la piste de phrase :

( **Cadran Alpha** ou **0** / **1** ) → **ENTER**

④ Exécutez :

**REC**

⑤ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1.

---

**Additions**    ★ Vous pouvez effacer les silences (CH REST) écrits par enregistrement par étape ou microscope.

★ Corrigez la longueur de la piste de phrase si elle est plus longue que la piste de

★ Si la vitesse de mouvement dans l'affichage de microscope est lente, par exemple, après l'édition d'un grand nombre d'événements, vous pouvez l'améliorer en utilisant la fonction de réduction des données

## UTIL 8 TUNE (Accord)

Cette fonction transmet des messages de demande d'accord (Tune Request) et Note On (A4 = numéro de touche 69) sur tous les canaux MIDI. Tous les instruments connectés peuvent ainsi être accordés en même temps.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 1,

① Sélectionnez "TUNE" :

**UTIL** → **8** → **ENTER**

UTIL 8 TUNE  
Press PLAY to tune

② Transmettez un son maintenu ou non maintenu :

**PLAY** (Son maintenu)

**PLAY** (Son non maintenu)

③ Arrêtez la transmission du son :

**PAUSE**

④ Quittez le mode d'accord :

**ENTER**

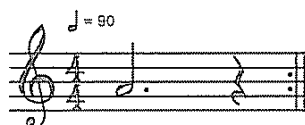
⑤ Arrêtez la procédure :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 1

Additions ★ La transmission de son non maintenu se fait aux intervalles indiqués ci-dessous :

Note On : 2,0 secondes, Note Off : 0,67 seconde



☆ La vélocité de Note On est 64 (Valeur moyenne) et, en conséquence, elle peut être utilisée pour l'ajustement du niveau de mixage ou pour les connexions MIDI et audio



# MODIFICATION EN TEMPS REEL

|                                                     |     |
|-----------------------------------------------------|-----|
| REAL TIME MODIFY (Modification en temps réel) ..... | 154 |
| MODIFY FIELD (Champ de modification) .....          | 156 |
| REWRITE VELOCITY (Réécriture de vitesse) .....      | 157 |
| REWRITE STEP (Réécriture de durée d'étape) .....    | 158 |

## REAL TIME MODIFY (Modification en temps réel)

Cette fonction permet d'éditer le rythme ou la vélocité des données enregistrées dans une piste de phrase pendant leur reproduction.

Procédure ■ Préparation à la modification en temps réel dans le mode d'attente.

① Réglez le mode d'enregistrement sur "REAL".

② Passez à la position où vous désirez commencer la modification.

● Mode d'attente

③ Passer dans le mode d'attente à la modification

**REC**

```
Press PLAY >> MODIFY
M= 1 J=120 REAL
```

● Appelez l'affichage de champ de modification si vous désirez changer le champ de modification :

**REC**

```
REWRITE VELO *TRK 1
M= 1 4/4 CH=ALL
```

④ Sélectionnez la piste à modifier avec la touche de sélection de piste :

⑤ Commencez la modification :

**PLAY**

```
SONG 1 Modifying 1
M= 1 120 F 120
```

⑥ Quittez le mode de modification :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente

---

Additions    ★ Si FUNC 1 est réglée sur autre chose que INTERNAL, procédez comme suit.  
Reportez-vous à la Référence.

#### ■ MIDI

② Passez à la position où vous désirez commencer la modification sur l'appareil maître (si l'appareil maître ne transmet pas de message Song Position Pointer, vous devez faire correspondre les positions actuelles des deux appareils).

⑤ Mettez l'appareil maître en marche.

⑥ Arrêter l'appareil maître.

**STOP** et **PLAY** sur le MC fonctionnent normalement, mais pendant la modification de synchronisation MIDI, la commande Marche/Arrêt n'est pas effectuée sur un appareil esclave.

#### ■ BANDE

② Passez au début des données de morceau ( $M = 1$ )

● Mettez la bande en marche à l'endroit où le signal FSK est enregistré

⑤ Pendant que le signal d'amorce est encore entendu,

**PLAY**

⑥ La modification ne s'arrête pas automatiquement lorsque la bande est terminée

**PLAY**

---

Référence    ☆ 1. P 73    FUNC 1 SYNC CLOCK (Horloge de synchronisation)

## MODIFY FIELD (Champ de modification)

Cette fonction permet de spécifier le mode de modification et la piste de modification

Procédure ● Du mode d'attente,

① Passez dans le mode d'attente à la modification (MODIFY) :

**REC**

② Appelez l'affichage de champ de modification :

**REC**

③ Réglez le mode de modification :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) **ENTER**

④ Sélectionnez la piste à modifier :

( **Cadran Alpha** , **Clavier de dix touches** ou **Sélection de piste** ) → **ENTER**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente à la modification.

Additions ★ L'affichage de champ de modification indique les paramètres suivants :

| Mode de modification | Piste de modification |
|----------------------|-----------------------|
| REWRITE VELO         | TRK 1                 |
| M= 1 4-4             | CH=ALL                |

★ Les deux modes de modification suivants sont disponibles :

1. REWRITE VELO (Réécriture de vitesse)
2. REWRITE STEP (Réécriture de durée d'étape)

★ La réécriture de la piste de modification :

se fait enregistrement, même dans le mode d'attente à la modification ou lorsque le curseur ne se trouve pas sur la piste à modifier dans l'affichage de champ de modification de piste

Notes ★ Le canal MIDI de modification peut être réglé comme expliqué dans la section de référence

★ La piste de tempo ne peut être modifiée

Référence 1. P 67 MIDI 1 RCV CHANNEL (Canal de réception)



## REWRITE VELOCITY (Réécriture de vitesse)

La vitesse des données enregistrées dans une piste de phrase peut être réécrite en utilisant l'enregistrement en temps réel.

Procédure ①Sélectionnez le mode d'attente à la modification :

**REC**

②Sélectionnez l'affichage de champ de modification :

**REC**

③Réglez le mode de modification sur "REWRITE VELO" :

( **Cadran Alpha** ou **1** ) → **ENTER**

④Sélectionnez la piste à modifier :

( **Cadran Alpha** , **Clavier de dix touches** ou **Sélection de piste** ) → **ENTER**

⑤Commencez la modification :

**PLAY** ou ( **PAUSE** → **PLAY** )

⑥Quittez ce mode :

**STOP**

●L'appareil retourne dans le mode d'attente.

Additions ★En utilisant les messages MIDI suivants, la valeur de vitesse peut être entrée.

| Message MIDI pour le contrôle des données | Gamme variable des données | Gamme variable de la vitesse | La valeur qui permet d'obtenir une vitesse de 64 |
|-------------------------------------------|----------------------------|------------------------------|--------------------------------------------------|
| NOTE NUMBER                               | 36—84<br>(C2 — C6)         | 4 —124<br>(C4)               | 64                                               |
| VELOCITY                                  | 1 — 127                    | 1 — 127                      | 64                                               |
| CC                                        | 0 — 127                    | 1 — 127                      | 64                                               |
| PB                                        | - 128 — 128                | 1 — 127                      | 0                                                |

Référence ☆1 P 192 CNFG 6 MIDI CONTROL (Contrôle MIDI)

## REWRITE STEP (Réécriture de durée d'étape)

Le rythme (durée d'étape) enregistré dans une piste de phrase peut être réécrit en utilisant l'enregistrement en temps réel.

Procédure ① Sélectionnez le mode d'attente à la modification :

**REC**

② Sélectionnez l'affichage de champ de modification :

**REC**

③ Réglez le mode de modification sur "REWRITE STEP" :

( **Cadran Alpha** ou **2** ) → **ENTER**

④ Sélectionnez la piste à modifier :

( **Cadran Alpha** , **Clavier de dix touches** ou **Sélection de piste** ) → **ENTER**

● Du mode d'attente à la modification :

⑤ Commencez la modification :

**PLAY** ou ( **PAUSE** → **PLAY** )

⑥ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente.

Additions ★ Vous Pouvez procéder à la modification en jouant le clavier avec un doigt tout en écoutant les données. Vous pouvez utiliser n'importe quelle gamme sur le clavier.

★ CNFG 6 (reportez-vous à la Référence ☆1) est réglé de sorte que la durée de porte ou la vélocité ne peut être réécrite en changeant la durée d'étape. Le défaut est que la durée de porte et la vélocité sont changées en même temps.

Note ★ Cette fonction ne permet pas d'étendre la longueur d'un morceau. Pour étendre la longueur d'un morceau, reportez-vous à la Référence ☆2.

Référence ☆1. P.191 CNFG 5 REWRITE MODE (Réécriture de Mode)  
 ☆2. P.102 EDIT 3 INSERT MEAS (Insertion de mesure)

## MODE 2

|                                        |     |
|----------------------------------------|-----|
| MODE 2 DISK (DISQUETTE)                | 160 |
| 1 LOAD (CHARGEMENT)                    | 161 |
| 2 SAVE (SAUVEGARDE)                    | 163 |
| 3 DELETE (EFFACEMENT)                  | 165 |
| 4 RENAME (NOUVELLE AFFECTATION DE NOM) | 166 |
| 5 VERIFY (VERIFICATION)                | 167 |

---

## MODE 2 DISK (Disquette)

---

Ce mode vous permet de sauvegarder ou de charger des données de morceau entre la mémoire interne et une disquette, ainsi que d'arranger les fichiers de morceau sur une disquette.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 2,

MODE 2 DISK  
 1 LOAD [SONG FILE]

① (Sélectionnez la fonction)

:

② (Effectuez la procédure nécessaire)

:

○ (Exécutez)

● Lorsque la fonction est terminée, l'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 2.

Addition ★ Dans ce mode, les cinq fonctions sont valides.

| Nom de fonction             | Fonction                                                                            |
|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Chargement                  | Mémoire interne ← disquette                                                         |
| Sauvegarde                  | Mémoire interne → disquette                                                         |
| Affacement                  | Efface un fichier de morceau sur une disquette                                      |
| Nouvelle affectation de nom | Change le titre du morceau sur une disquette                                        |
| Vérification                | Compare les données de morceau dans la mémoire interne avec celles sur la disquette |

Note ▲ Lisez le mode d'emploi de l'appareil utilisé en se référant à manie les disquettes.

## 1 LOAD (Chargement)

Le fichier de morceau sur une disquette peut être chargé dans la mémoire interne.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 2,

① Placez la languette de protection sur la disquette sur la position PROTECT et insérez la disquette dans le lecteur de disquette.

② Sélectionnez la fonction "LOAD" :

**1** → **ENTER**

```
LOAD SONG FROM DISK
SELECT SONG#1.....
```

③ Affectez le numéro de morceau destination :

**Clavier de dix touches** → **ENTER**

```
LOAD 1.....# DISK
SONG 1#
```

④ Affectez le fichier de morceau à charger (fichier de morceau source) :

**Cadran Alpha** → **ENTER**

⑤ Exécutez :

**LOAD**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 2.

### Additions

★ La sélection de la fonction de chargement affectera automatiquement le numéro de morceau le plus petit sans données stockées. S'il n'y a pas de morceau vide, aucun numéro de morceau ne sera affecté

★ L'affichage de sélection de numéro de morceau comprend les paramètres suivants :

| Affichage | Description                                                                                                                   |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|           | "Load" n'est pas affecté au numéro de morceau correspondant<br>(Il n'y a pas de données de morceau dans ce numéro de morceau) |
| *         | "Load" n'est pas affecté au numéro de morceau correspondant<br>(Il y a des données de morceau dans ce numéro de morceau)      |
| 1 - 8     | Load est affecté au numéro de morceau correspondant                                                                           |

- ★ Dans l'affichage de sélection de numéro de morceau, le numéro affecté avec le clavier de dix touches sera entré sans utiliser la touche Enter. Donc, vous n'avez pas besoin d'appuyer sur la touche Enter chaque fois que vous renouveler le numéro.

| Clavier de dix touches | Description                                     |
|------------------------|-------------------------------------------------|
| 1 – 8                  | Sélection ou annulation d'un numéro de morceau. |
| 0                      | Sélection de tous les numéros de morceau        |
| <b>0</b>               | Annulation de tous les numéros de morceau       |

- ★ Pour charger plus d'un morceau en même temps, affectez les numéros de morceau dans l'étape ③, puis appuyez sur la touche **ENTER** à la place de l'étape ④.
- ★ Dans l'affichage de sélection de numéro de morceau, vous pouvez utiliser les touches **←** **→** pour changer les réglages de fichier de morceau.
- ★ Dans l'affichage de sélection de numéro de morceau, même si vous n'affectez pas de fichiers de morceau à tous les numéros de morceau sélectionnés, une pression sur la touche **LOAD** chargera les fichiers de morceau affectés jusqu'à maintenant.

---

Référence ☆ 1. P.56 LOAD CURRENT SONG (chargement du morceau actuel)

## 2 SAVE (Sauvegarde)

Les données de morceau dans la mémoire interne peuvent être sauvegardées sur une disquette.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 2,

① Placez la languette de protection sur la disquette sur la position WRITE et insérez la disquette dans le lecteur de disquette

② Sélectionnez "SAVE" :

**2** → **ENTER**

```
SAVE SONG ONTO DISK
SELECT SONG#1.....
```

③ Spécifiez le numéro de morceau que vous désirez sauvegarder :

**Clavier de dix touches** → **ENTER**

```
SAVE 1.....# DISK
SONG 1#
```

↑  
Titre de morceau

④ Donnez un titre de morceau aux données de morceau que vous avez spécifiées :

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Sélection des caractères)

**←** **→** (Déplacement du curseur)

⑤ Entrez le titre :

**ENTER**

⑥ Exécutez :

**SAVE**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 2

Additions ☆ L'affichage de sélection de numéro de morceau comprend les paramètres suivants :

| Affichage | Description                                                                                                                 |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|           | Save'' ne peut être affecté au numéro de morceau correspondant Il n'y a pas de données de morceau dans ce numéro de morceau |
| *         | Save ' n'est pas affecté au numéro de morceau correspondant Il y a des données de morceau dans ce numéro de morceau         |
| 1 - 8     | Save ' est affecté au numéro de morceau correspondant                                                                       |

- ★ Dans l'affichage de sélection de numéro de morceau, le numéro affecté avec le clavier de dix touches sera entré sans utiliser la touche Enter. Donc, vous n'avez pas besoin d'appuyer sur la touche Enter chaque fois que vous renouveler le numéro.

| Clavier de dix touches | Description                                                                                                                                                         |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 – 8                  | Une pression sur chaque touche permet de sélectionner ou d'annuler le numéro de morceau                                                                             |
| 0                      | Sélection de tous les morceaux contenant des données de morceau. Lorsque tous les morceaux ont été sélectionnés, seul le numéro de morceau actuel sera sélectionné. |

- ★ La sélection de la fonction de sauvegarde affectera automatiquement le numéro de morceau affiché dans le MODE 1.

- ★ Pour sauvegarder plus d'un fichier de morceau en même temps, affectez les numéros de morceau dans l'étape ③, puis appuyez sur la touche **ENTER** à la place de l'étape ④.

- ★ Si la disquette contient un fichier de morceau avec le même nom, l'affichage suivant apparaîtra après l'étape ④. Pour sauvegarder les deux fichiers de morceau, changez le nom du fichier de morceau, puis appuyez sur la touche **ENTER** et passez à l'étape suivante.

```
Same Name on DISK
RENEW?▶
```

↑  
Nom de fichier de morceau

#### Notes

- ★ Si plus d'un morceau possède le même titre de morceau, ils ne peuvent être sauvegardés en même temps.

- ★ Des données de morceau sans titre de morceau ne peuvent être sauvegardées.

#### Référence

- ☆1. P.57 SAVE CURRENT SONG (Sauvegarde du morceau actuel)  
☆2. P.76 FUNC 3 SONG TITLE (Titre de morceau)



### 3 DELETE (Effacement)

Cette fonction permet d'effacer un fichier de morceau d'une disquette.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 2,

① Placez la languette de protection sur la disquette sur la position WRITE et insérez la disquette dans le lecteur de disquette.

② Sélectionnez "DELETE" :

**3** → **ENTER**

```
DELETE SONG ON DISK
TITLE #
```

↑  
Nom de fichier de morceau

③ Affectez le fichier de morceau à effacer :

**Cadran Alpha** → **ENTER**

④ Exécutez :

**SAVE**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 2.

Addition ★ Un seul fichier peut être effacé à la fois.

## 4 RENAME (Nouvelle affectation de nom)

Cette fonction permet d'affecter un nouveau nom à un fichier de morceau sur une disquette.

**Procédure** ● Du mode d'attente du MODE 2,

① Placez la languette de protection sur la disquette sur la position WRITE et insérez la disquette dans le lecteur de disquette.

② Sélectionnez "RENAME" :

**4** → **ENTER**

RENAME SOME ON DISK  
TITLE →

↑  
Nom de fichier de morceau

③ Affectez le fichier de morceau auquel vous désirez affecter un nouveau nom :

**Cadran Alpha** → **ENTER**

④ Changez le nom du fichier du morceau que vous avez spécifié :

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Sélection des caractères)

← → (Déplacement du curseur)

⑤ Exécutez :

**SAVE**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 2.

**Addition** ★ Un seul fichier de morceau peut être renommé à la fois.

**Note** ★ Lorsque la disquette contient un fichier de morceau qui a le même titre de morceau être effectuée

## 5 VERIFY (Vérification)

Cette fonction permet de vérifier les données de morceau dans la mémoire interne avec un fichier de morceau sur une disquette.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 2,

① Placez la languette de protection sur la disquette sur la position WRITE et insérez la disquette dans le lecteur de disquette

② Sélectionnez "VERIFY" :

**5** → **ENTER**

```

  VERIFY SONG ON DISK
  SONG 1▶
  
```

↑                      ↑  
 Numéro de morceau    Titre de morceau

③ Affectez le numéro de morceau que vous désirez vérifier :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

```

          Titre de morceau
          ↓
  SONG ▶
  DISK =
  
```

↑  
 Nom de fichier de morceau

④ Affectez le fichier de morceau que vous désirez vérifier :

**Cadran Alpha** → **ENTER**

Le résultat de la vérification est affiché.

⑤ Quittez le mode de vérification :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 2.

Additions ☆ Un seul morceau peut être vérifié à la fois

☆ La fonction de vérification peut vérifier toutes les données à l'exception du titre de morceau

☆ L'affichage indique "SONG VERIFIED" ou "SONG DIFFERS", selon que les données sont correctes ou non

MODE 2

# MODE 3

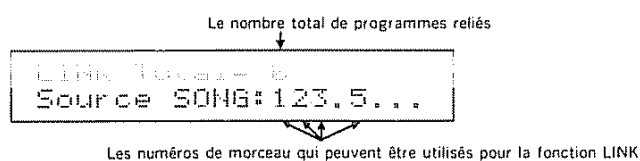
|                                           |     |
|-------------------------------------------|-----|
| MODE 3 LINK (Liaison de morceau) .....    | 170 |
| LINK PROGRAM (Programme de liaison) ..... | 171 |

## MODE 3 LINK (Liaison de morceau)

Cette fonction permet de relier plus d'un morceau ensemble, pour faire un morceau.

- Procédure
- ① Chargez les fichiers de morceau à relier dans le MODE 2.
  - ② Passez dans le MODE 3 et déterminez l'ordre des morceaux à relier
  - ③ Retournez dans le MODE 2 et sauvegardez les données reliées sur une disquette.

Additions Affichage de mode d'attente du MODE 3



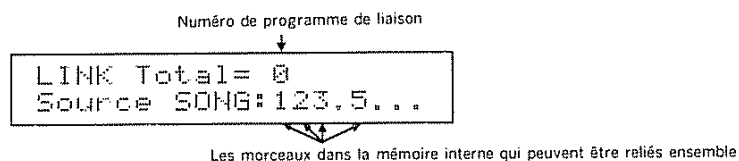
★ Lorsque la fonction LINK est exécutée, les motifs rythmiques dans chaque donnée de morceau seront automatiquement réarrangés et, en conséquence, les numéros de motif rythmique seront différents des numéros.

- Notes
- ★ Si vous passez dans un mode autre que le MODE 3 avant l'exécution de la liaison, l'ordre de la liaison que vous avez réglé sera effacé.
  - ★ Dans le mode d'attente du MODE 3, la fonction de mémoire disponible ne peut être utilisée que lorsque l'ordre de la liaison n'a pas été réglé.

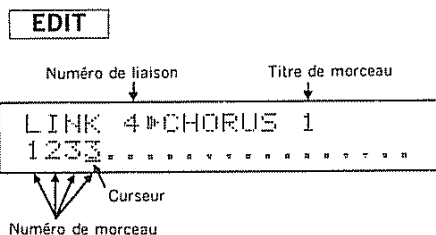
## LINK PROGRAM (Programme de liaison)

Cette fonction permet de régler l'ordre des morceaux à relier.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 3,



① Sélectionnez le mode de programmation de liaison :



② Réglez les numéros de morceau dans l'ordre désiré :

**Clavier de dix touches** → **ENTER** (Répétez)

③ Exécutez :

**REC** → **ENTER**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 3.

Additions ★ Si vous appuyez sur la touche **STOP** pendant la programmation de la liaison, l'appareil retournera dans le mode d'attente du MODE 3. Toutefois, l'ordre des morceaux que vous avez réglé n'est pas effacé.

★ Dans l'affichage de programmation de liaison, les fonctions suivantes sont disponibles :

|                                                                        |                                                                                           |
|------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>←</b> <b>→</b>                                                      | Déplacement du curseur                                                                    |
| <b>PAUSE</b> + <b>←</b> → <b>ENTER</b>                                 | Effacement du numéro de morceau à la position du curseur                                  |
| <b>PAUSE</b> + <b>→</b> → <b>Clavier de dix touches</b> → <b>ENTER</b> | Affectation du numéro de morceau à la position du curseur avec le clavier de dix touches. |
| <b>SKIP</b>                                                            | Tous les numéros de morceau stockés après la position du curseur sont effacés             |
| <b>ENTER</b>                                                           | Les numéros de morceau sont effacés                                                       |
| <b>CANCEL</b>                                                          | Annule l'insertion ou l'effacement (avant la pression sur la touche <b>ENTER</b> )        |

Le nombre maximum de morceaux pouvant être reliés est de 20. Le même numéro de morceau peut être utilisé plusieurs fois dans cette limite.

---

Notes

- ★ Lorsque la fonction de liaison est exécutée, les données de morceau reliées sont écrites dans le numéro de morceau 1, effaçant toutes les données de morceau préalablement stockées.
- ★ Avant l'exécution, l'appareil vérifie si la liaison est possible ou pas. Si la liaison ne peut être effectuée, un message d'avertissement apparaîtra dans l'affichage.



## MODE 4

|                                                 |     |
|-------------------------------------------------|-----|
| MODE 4 DISK UTILITY (Utilitaire pour disquette) | 174 |
| 1 INITIALIZE (Initialisation de disquette)      | 175 |
| 2 BACK UP (Copie de sauvegarde de disquette)    | 177 |
| 3 XFER (Transfert de fichier de morceau)        | 178 |
| 4 CONVERT (Conversion de données de morceau)    | 179 |
| 5 DISK NAME (Nom de disquette)                  | 180 |
| 6 RESTART (Redémarrage)                         | 181 |

## MODE 4 DISK UTILITY (Utilitaire pour disquette)

Ce mode permet les opérations concernant les disquettes, telles que la création d'une disquette de système et la copie de sauvegarde de disquette.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 4,

① (Sélection de la fonction)

:

② (Effectuez la procédure nécessaire)

:

○ (Exécutez)

○ **STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 4.

Addition ★ Dans ce mode, les six fonctions suivantes peuvent être utilisées

| Nom de fonction                         | Description                                                                                      |
|-----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Initialize 1 (Initialisation 1)         | Initialisation d'une disquette pour créer une disquette de système                               |
| Initialize 2 (Initialisation 2)         | Initialisation d'une disquette pour créer une disquette pour la sauvegarde de données de morceau |
| Backup (Copie de sauvegarde)            | Copie d'une disquette                                                                            |
| Transfer (Transfert)                    | Copie de tous les fichiers de morceau sur une disquette                                          |
| Data Convert<br>(Conversion de données) | Conversion des fichiers de morceau programmés sur le MRC pour le SUPER-MRC                       |
| Disk Name (nom de disquette)            | Affectation d'un nom à une disquette                                                             |
| Redémarrage                             | Nouvel amorçage de l'appareil avec le programme de système                                       |

Note ★ Pour exécuter la fonction, l'appareil peut devoir effacer toutes les données de  
n'oubliez pas de sauvegarder les données de morceau sur une disquette

Référence ☆ 1. P.163 MODE 2 SAVE (Sauvegarde)

## 1 INITIALIZE (Initialisation de disquette)

Cette fonction permet d'initialiser une disquette toute neuve pour en faire une disquette de système SUPER-MRC ou une disquette pour la sauvegarde des données de morceau.

Procédure 1 ● Du mode d'attente du MODE 4,

① Sélectionnez "INITILIAZE" :

**1** → **ENTER**

```
1>Make SYSTEM DISK
2 Make DATA DISK
```

② Sélectionnez le mode de disquette de système :

**1** → **ENTER**

Cette procédure effacera toutes les données de morceau dans la mémoire interne. Toutefois, avant l'effacement des données, l'affichage demande s'il est possible de procéder à l'effacement.

```
Clear SONG data. OK?
Yes:ENTER    NO:STOP
```

③ Effacez les données de morceau dans la mémoire interne :

**ENTER**

④ Placez la languette de protection de la disquette à initialiser sur la position WRITE, insérez la disquette dans le lecteur de disquette, puis exécutez l'initialisation :

**ENTER**

⑤ Placez la languette de protection de la disquette système sur la position PROTECT, insérez-la dans le lecteur de disquette, puis chargez le programme de système :

**ENTER**

⑥ Placez la languette de protection de la disquette à initialiser sur la position WRITE, insérez-la dans le lecteur de disquette, puis sauvegardez le programme de système :

**ENTER**

Sur le MC-500/300, répétez les étapes 5 et 6 jusqu'à ce que l'affichage suivant (affichage de terminaison) apparaisse

⑦ Pour initialiser une autre disquette, répétez la procédure à partir de l'étape 4.

**ENTER**

⑧ Quittez le mode d'initialisation :

**STOP**

L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 4.

---

Procédure 2 ② Du mode d'attente du MODE 4,

① Sélectionnez "INITILIAZE" :

**1** → **ENTER**

```
1>Make SYSTEM DISK
2 Make DATA DISK
```

② Sélectionnez le mode de disquette de données :

**2** → **ENTER**

③ Placez la languette de protection de la disquette à initialiser sur la position WRITE, insérez la disquette dans le lecteur de disquette pour exécuter l'initialisation :

**ENTER**

④ Quittez le mode d'initialisation :

**STOP**

② L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 4

---

#### Additions

★ Si la disquette que vous désirez initialiser a été utilisée avec un MC-500/MC-300/MC-500MKII ou S-50/S-550, l'affichage suivant apparaît après l'étape 4 dans la procédure 1 ou l'étape 3 dans la procédure 2 ; appuyez simplement sur la touche **ENTER**

```
Remake into S-MRC?
Yes:ENTER    NO:STOP
```

★ Une disquette de données peut être créée sans impliquer l'effacement des données

---

#### Notes

★ Lors de la création d'une disquette de système, toutes les données de morceau dans la mémoire interne sont effacées.

★ Une disquette initialisée (formatée) avec une machine de traitement de texte ou un ordinateur (à l'exception des cas de caractéristiques standards) sera automatiquement initialisée sans indication d'avertissement.

## 2 BACK UP (Copie de sauvegarde de disquette)

Cette fonction crée une disquette de sauvegarde en copiant les données, y compris le programme de système et tous les fichiers de morceau.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 4,

① Sélectionnez "BACK UP" :

**2** → **ENTER**

Cette procédure effacera toutes les données de morceau dans la mémoire interne. Toutefois, avant l'effacement des données, l'affichage demande s'il est possible de procéder à l'effacement

```
Clear SONG data, OK?
Yes: ENTER    NO: STOP
```

② Effacez les données de morceau dans la mémoire interne :

**ENTER**

③ Placez la languette de protection de la disquette source sur la position PROTECT et insérez la disquette dans le lecteur de disquette, puis chargez les données :

**ENTER**

④ Placez la languette de protection de la disquette destination sur la position WRITE, insérez-la dans le lecteur de disquette, puis sauvegardez les données :

**ENTER**

⑤ Répétez les étapes 3 et 4 jusqu'à ce que l'affichage suivant apparaisse :

```
BACK UP Complete!
Press STOP
```

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 4.

Addition ☆ Si la disquette source a été utilisée avec un MC-500/MC-300/MC-500MKII ou S-50/S-500, l'affichage suivant apparaît après l'étape 4 ; appuyez simplement sur la touche **ENTER**

```
Renake into S-MRC?
Yes: ENTER    NO: STOP
```

Note ✎ Lors de la création d'une disquette de sauvegarde, toutes les données de morceau dans la mémoire interne sont effacées

### 3 XFER (Transfert de fichier de morceau)

Cette fonction permet de copier tous les fichiers de morceau sur une disquette sur une autre disquette, en conservant toutes les données de morceau d'un nom de fichier différent sur la disquette destination.

**Procédure** ● Du mode d'attente du MODE 4,

① Sélectionnez "XFER" :

**3** → **ENTER**

Cette procédure effacera toutes les données de morceau dans la mémoire interne. Toutefois, avant l'effacement des données, l'affichage demande s'il est possible de procéder à l'effacement

```
Clear SONG data. OK?
Yes:ENTER    NO:STOP
```

② Effacez les données de morceau dans la mémoire interne :

**ENTER**

③ Placez la languette de protection de la disquette source sur la position PROTECT et insérez la disquette dans le lecteur de disquette, puis chargez les fichiers de données sur la disquette :

**ENTER**

④ Placez la languette de protection de la disquette destination sur la position WRITE, insérez-la dans le lecteur de disquette, puis sauvegardez les fichiers de données dans la mémoire interne :

**ENTER**

⑤ Répétez les étapes 3 et 4 jusqu'à ce que l'affichage suivant apparaisse :

```
Press STOP
```

⑥ Quittez le mode de transfert :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 4

**Addition** ☆ Utilisez toujours une disquette initialisée pour le SUPER-MRC

**Note** ▲ La fonction de transfert de fichier efface toutes les données de morceau dans la mémoire interne

## 4 CONVERT (Conversion de données de morceau)

Les fichiers de morceau programmés sur le MRC-500 peuvent être convertis en fichiers de morceau pour le SUPER-MRC.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 4,

① Sélectionnez "CONVERT" :

**4** → **ENTER**

Cette procédure effacera toutes les données de morceau dans la mémoire interne. Toutefois, avant l'effacement des données, l'affichage demande s'il est possible de procéder à l'effacement

```
Clear SONG data. OK?
Yes: ENTER    NO: STOP
```

② Effacez les données de morceau dans la mémoire interne :

**ENTER**

③ Placez la languette de protection de la disquette MRC-500 sur la position WRITE et insérez la disquette dans le lecteur de disquette, puis sélectionnez la fonction de conversion de disquette :

**ENTER**

```
Rewrite into S-MRC?
Yes: ENTER    NO: STOP
```

④ Exécutez :

**ENTER**

⑤ Quittez la fonction de conversion :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 4.

Additions ☆ La procédure de conversion effacera toutes les données de morceau dans la mémoire interne

☆ Les données de morceau converties pour le SUPER-MRC ne peuvent être reconverties pour le MRC-500. Faites toujours une copie de sauvegarde de la disquette MRC-500 sur le système MRC-500.

## 5 DISK NAME (Nom de disquette)

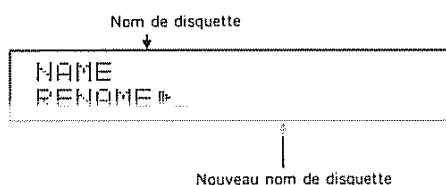
Cette fonction vous permet de nommer une disquette en utilisant jusqu'à 13 lettres

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 4,

① Sélectionnez "DISK NAME" :

**5** → **ENTER**

Le nom actuel de la disquette est affiché.



② Changez le nom de la disquette :

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Sélection des caractères)  
**←** **→** ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

③ Sauvegardez le nom de disquette :

**SAVE**

Additions

★ Une disquette de sauvegarde aura le même nom de disquette que la disquette source. Pour éviter toute confusion vous pouvez ultérieurement changer le nom de disquette. (Par exemple, vous pouvez nommer la disquette avec 11 lettres, puis ajouter "B" pour le nom de la disquette de sauvegarde)

★ Le nom de disquette est optionnel ; il n'y a pas de problème si vous ne nommez pas une disquette

morceau dans la mémoire interne

Note

★ Un nom de disquette n'est pas mis sur une disquette initialisé.



---

## 6 RESTART (Redémarrage)

---

Cette fonction permet de ré-amorcer de nouveau l'appareil avec le programme de système.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 4,

① Sélectionnez "RESTART" :

**6** → **ENTER**

Cette procédure effacera toutes les données de morceau dans la mémoire interne. Toutefois, avant l'effacement des données, l'affichage demande s'il est possible de procéder à l'effacement.

```
Clear SONG data. OK?  
Yes: ENTER    NO: STOP
```

② Effacez les données de morceau dans la mémoire interne :

**ENTER**

③ Exécutez :

**ENTER**

Le programme de système est de nouveau chargé.

MODE 4

# MODE 5

|                                                 |     |
|-------------------------------------------------|-----|
| MODE 5 SYSTEM CONFIG (Configuration du système) | 184 |
| 1 CHANGE CONFIG (Changement de configuration)   | 185 |
| CNFG 1 LOCATE MODE (Mode de localisation)       | 186 |
| CNFG 2 STEP/GATE (Etape/Porte)                  | 187 |
| CNFG 3 GATE RATIO (Rapport de durée de porte)   | 189 |
| CNFG 4 MIDI UPDATE (Mise à jour MIDI)           | 190 |
| CNFG 5 REWRITE MODE (Mode de réécriture)        | 191 |
| CNFG 6 MIDI CONTROL (Contrôle MIDI)             | 192 |
| CNFG 7 SETUP UPDATE (Mise à jour de réglage)    | 193 |
| 2 LOAD CONFIG (Chargement de configuration)     | 194 |
| 3 SAVE CONFIG (Sauvegarde de configuration)     | 195 |
| 4 INIT CONFIG (Initialisation de configuration) | 196 |

---

## MODE 5 SYSTEM CONFIG (Configuration du système)

---

Cette fonction vous permet de rassembler huit paramètres de configuration et un nom de morceau pour un chargement automatique dans un fichier de configuration et sa sauvegarde. De cette manière, l'amorçage du système est grandement simplifié.

---

**Procédure** En utilisant la fonction "Save Configuration", sauvegardez les valeurs de configuration et le nom du fichier de morceau à auto-charger (comme fichier de configuration) sur une disquette.

● Du mode d'attente du MODE 5,

↑ Régler les valeurs de configuration avec la fonction "CHANGE (CONFIG)".

② Si vous désirez charger un fichier de morceau au moment de l'amorçage (auto-chargement), vous devez charger le fichier de morceau dans la mémoire interne maintenant.

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 5.

## 1 CHANGE CONFIG (Changement de configuration)

Cette fonction indique et change la configuration actuelle dans la mémoire.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 5,

```
MODE 5 SYSTEM CONFIG
1 CHANGE [CONFIG]
```

① Sélectionnez "CHANGE(CONFIG)" :

**1** → **ENTER**

```
CNFG 1 LOCATE MODE
STOP = JUST 00
```

② Affectez le paramètre à régler.

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

③ Réglez la valeur de chaque paramètre.

④ Quittez le mode de changement de configuration :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 5.

Addition ★ Dans le mode de changement de configuration, vous pouvez sélectionner d'éditer les neuf paramètres suivant avant la sauvegarde

■ Les paramètres qui peuvent être édités dans ce mode sont :

Locate Mode  
Step/Gate  
Gate Time Ratio  
MIDI Updata  
Rewrite Mode  
MIDI Control

■ Les paramètres qui ne peuvent pas être édités dans ce mode sont :

Auto Load File  
MIDI 1/2/3  
Microscope View Field

## CNFG 1 LOCATE MODE (Mode de localisation)

Cette fonction vous permet de déterminer la manière dont l'appareil réagit lorsque la touche d'arrêt est enfoncée pendant l'enregistrement ou la reproduction ou la destination de la fonction Locate Jump.

**Procédure** ● Du mode d'attente du MODE 5,

① Sélectionnez "CHANGE (CONFIG)" :

**1** → **ENTER**

② Sélectionnez LOCATE MODE :

**1** → **ENTER**

```
CNFG 1 LOCATE MODE
STOP = JUST 00
```

③ Affectez les modes Locate Jump :

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** (Changement des valeurs)

**←** **→** ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

④ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 5.

**Addition** ★ La valeur de chaque paramètre et les résultats actuels sont indiqués ci-dessous :

|              | Clavier de dix touches | Valeur | Description                                                                                                                              |
|--------------|------------------------|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mode d'arrêt | 0                      | JUST   | Une pression sur la touche d'arrêt pendant l'enregistrement en temps réel ou le jeu arrêtera immédiatement les données.                  |
|              | 1                      | MEAS   | Une pression sur la touche d'arrêt pendant l'enregistrement en temps réel ou le jeu arrêtera les données au début de la mesure suivante. |
| Mode Jump    | 0                      | JUST   | du point de localisation.                                                                                                                |
|              | 1                      | MEAS   | Locate Jump permet de sauter au début de la mesure qui contient le point de localisation.                                                |

**Note** ★ Le réglage "Stop Mode = Measure" n'est effectif que lorsque l'horloge de synchronisation est réglée sur INTERNAL.

## CNFG 2 STEP/GATE (Etape/Porte)

Cette fonction vous permet de régler les durées d'étape et les durées de porte des marques de note (10 touches) qui sont utilisées pour l'enregistrement par étape.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 5,

① Sélectionnez "CHANGE (CONFIG)" :

**1** → **ENTER**

② Sélectionnez STEP/GATE :

**2** → **ENTER**

③ Affectez une marque de note :

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** → **ENTER**

④ Spécifiez la durée d'étape :

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** → **ENTER**

⑤ Spécifiez la durée de porte :

**Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** → **ENTER**

⑥ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 5

Additions ★ Les valeurs de défaut du système sont indiquées ci-dessous :

| Note | Clavier de dix touches | Durée d'étape | Durée de porte |
|------|------------------------|---------------|----------------|
|      | 1                      | 6             | 4              |
|      | 2                      | 12            | 9              |
|      | 3                      | 16            | 12             |
|      | 4                      | 24            | 19             |
|      | 5                      | 32            | 26             |
|      | 6                      | 48            | 41             |
|      | 7                      | 60            | 56             |
|      | 8                      | 96            | 86             |
|      | 9                      | 192           | 178            |



★La valeur maximum pour la durée de porte et la durée d'étape est 999 Il est possible de régler une durée de porte plus longue que la durée d'étape.

---

Référence ☆ 1. P.36 STEP RECORDING (Enregistrement par étape)



## CNFG 3 GATE RATIO (Rapport de durée de porte)

Cette fonction permet de régler le rapport de durée de porte lorsqu'une durée d'étape dont les mesures n'ont pas été réglées sur les marques de note (10 touches) est utilisée pour l'enregistrement en temps réel.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 5,

① Sélectionnez "CHANGE (CONFIG)" :

**1** → **ENTER**

② Sélectionnez "Gate Ratio" :

**3** → **ENTER**

CNFG 3 GATE RATIO  
75%

③ Spécifiez le rapport de durée de porte :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

④ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 5.

Additions ★ La valeur de défaut du rapport de durée de porte est 75%.

★ La gamme variable du rapport de durée de porte est de 1 à 200%.

Référence ☆1 P.36 STEP RECORDING (Enregistrement par étape)

## CNFG 4 MIDI UPDATE (Mise à jour MIDI)

Cette fonction vous permet de recevoir les messages de pointeur de position de morceau (Song Position Pointer) et de transmettre des messages "History" (tous les messages à l'exception de NOTE) jusqu'à cette position de morceau.

**Procédure** ● Du mode d'attente du MODE 5,

① Sélectionnez "CHANGE (CONFIG)" :

**1** → **ENTER**

② Sélectionnez "MIDI UPDATE" :

**4** → **ENTER**

CNFG 4 MIDI UPDATE  
UPDATE TRIG = OFF

③ Sélectionnez si vous désirez transmettre les messages MIDI "history" ou pas.

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

④ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 5.

**Additions** ★ La valeur que vous avez réglée entraîne les résultats indiqués ci-dessous :

| Clavier de dix touches | Valeur | Description                                                                                                |
|------------------------|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0                      | OFF    | Même lorsque le message "Song Position Pointer" est reçu, les messages "History" ne peuvent être transmis. |
| 1                      | SPP    | Lorsque le message "Song Position Pointer" est reçu, les messages "History" sont transmis.                 |

★ Pour transmettre manuellement les messages "History", appuyez sur la touche **REVERSE** ★

★ Lorsque vous utilisez cette fonction, réglez l'horloge de synchronisation = MIDI. Reportez-vous à la Référence ★2

**Référence** ★1. P.19 STANDBY (Attente)

★2. P.73 FUNC 1 SYNC CLOCK (Horloge de synchronisation)

## CNFG 5 REWRITE MODE (Mode de réécriture)

Lors de la réécriture des étapes avec Real Time Modify, cette fonction permet de sélectionner si l'on change la durée de porte et/ou la vitesse.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 5,

① Sélectionnez "CHANGE (CONFIG)" :

**1** → **ENTER**

② Sélectionnez le mode "REWRITE" :

**5** → **ENTER**

```
CHFG 5 REWRITE MODE
GATE TIME = ON  11
```

③ Sélectionnez si vous désirez changer la durée de porte et/ou la vitesse dans la réécriture par étape :

**Clavier de dix touches** ou **Cadran Alpha** (Changement des valeurs)

**←** **→** ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

④ **ENTER**

⑤ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 5

Addition ★ Les valeurs que vous avez réglées entraînent les résultats indiqués ci-dessous :

| Paramètre      | Clavier de dix touches | Valeur | Description                            |
|----------------|------------------------|--------|----------------------------------------|
| Durée de porte | 0                      | OFF    | La durée de porte ne peut être changée |
|                | 1                      | ON     | La durée de porte peut être changée    |
| Vitesse        | 0                      | OFF    | La vitesse ne peut être changée        |
|                | 1                      | ON     | La vitesse peut être changée           |

Référence → 1 P.158 REWRITE STEP (Réécriture de durée d'étape)

## CNFG 6 MIDI CONTROL (Contrôle MIDI)

Lors d'un enregistrement de tempo ou de la réécriture de vélocité, cette fonction permet de sélectionner les messages MIDI qui doivent être reçus pour le contrôle du MC.

**Procédure** ● Du mode d'attente du MODE 5,

① Sélectionnez "CHANGE (CONFIG)" :

**1** → **ENTER**

② Sélectionnez "MIDI CONTROL" :

**6** → **ENTER**

CNFG 6 MIDI CONTROL  
NOTE#

③ Spécifiez les messages MIDI qui doivent contrôler l'appareil :

( **Cadran Alpha** ou **Clavier de dix touches** ) → **ENTER**

④ Lorsque vous avez sélectionné les messages Control Change, affectez le numéro de changement de contrôle ici.

⑤ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 5.

**Additions** ★ Les quatre messages MIDI suivants sont disponibles pour le contrôle de l'appareil :

1 NOTE # (Numéro de note : 36-84 (C2-C6)

Le jeu des notes plus hautes entrera des valeurs plus rapides (plus fortes)

2 VEO (Vélocité) Le jeu d'une touche plus forte entrera des valeurs plus rapides (plus fortes)

3 CC (Numéro de contrôle : 0-127) Les valeurs plus élevées régleront des valeurs plus rapides (plus fortes)

4 PB (Pitch Bend) Une augmentation du pitch Bend réglera des valeurs plus rapides (plus fortes)

★ Pour voir comment ces messages MIDI fonctionnent en pratique sur l'appareil, reportez-vous aux Référence ★1 et ★2

**Référence** ★1 P.34 REPLACE REC (Enregistrement avec remplacement de piste de tempo)

★2 P.157 REWRITE VELOCITY (Réécriture de vélocité)

## CNFG 7 SETUP UPDATE (Mise à jour de réglage)

Lors de la sauvegarde d'un fichier de configuration, cette fonction permet de sélectionner si l'on met à jour les réglages de défaut d'auto-chargement, de chargement de fichier, MIDI 1/2/3 et Champ de vue de microscope aux conditions actuelles.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 5,

① Sélectionnez "CHANGE (CONFIG)" :

**1** → **ENTER**

② Sélectionnez "SETUP UPDATE" :

**7** → **ENTER**

```
CHFG 7 SETUP UPDATE
A-LOAD = OFF    000
```

③ Sélectionnez si vous désirez mettre à jour ou pas ces paramètres :

**Clavier de dix touches** ou **Cadran Alpha** (Changement des valeurs)

**←** **→** ou **ENTER** (Déplacement du curseur)

④ Quittez ce mode :

**STOP**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 5.

Addition ★ Les valeurs que vous avez réglées entraînent les résultats indiqués ci-dessous :

| Paramètre | Clavier de dix touches | Valeur | Description                                                                                                                                  |
|-----------|------------------------|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A – LOAD  | 0                      | OFF    | Le nom du fichier d'auto-chargement n'est pas renouvelé.                                                                                     |
|           | 1                      | ON     | Tous les titres de morceau dans la mémoire interne sont enregistrés dans un fichier de configuration comme nom de fichier d'auto-chargement. |
|           | 2                      | ORG    | Efface tous les noms de fichier.                                                                                                             |
| MIDI      | 0                      | OFF    | Les réglages MIDI ne sont pas renouvelés                                                                                                     |
|           | 1                      | ON     | Les réglages MIDI 1/2/3 sont enregistrés dans un fichier de configuration.                                                                   |
| μ – VIEW  | 0                      | OFF    | Le champ de vue n'est pas renouvelé                                                                                                          |
|           | 1                      | ON     | La fonction Locate Jump permettra de sauter à la position du point de localisation.                                                          |

---

## 2 LOAD CONFIG (Chargement de configuration)

---

Cette fonction charge un fichier de configuration d'une disquette, changeant les valeurs des paramètres de configuration actuellement utilisée.

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 5,

① Insérez la disquette contenant le fichier de configuration que vous désirez utiliser.

② Sélectionnez "LOAD (CONFIG)" :

**2** → **ENTER**

Le nom de la disquette est indiqué dans l'affichage.

Press the disquette  
↓

NAME :  
Sure? >> Press LOAD

③ Chargez le fichier de configuration :

**LOAD**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 5.

---

### Note

★ L'auto-chargement d'un fichier de morceau n'est exécuté qu'au moment de l'amorçage du système et, en conséquence, aucun fichier de morceau n'est chargé dans la procédure ci-dessus.

### 3 SAVE CONFIG (Sauvegarde de configuration)

Cette fonction sauvegarde les valeurs actuelles des paramètres de configuration sur une disquette, dans un fichier de configuration.

**Procédure** ● Du mode d'attente du MODE 5,

① Insérez la disquette dont vous désirez renouveler le fichier de configuration, sans le lecteur de disquette :

**ENTER**

② Sélectionnez "SAVE (CONFIG)" :

**3** → **ENTER**

Nom de disquette

NAME :  
Sure? >> Press SAVE

Le nom de la disquette est indiqué dans l'affichage.

③ Sauvegardez le fichier de configuration :

**SAVE**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 5.

**Addition** ★ Les réglages CNFG 1 à 6 peuvent être stockés dans un fichier de configuration, renouvelant les données CNFG 7 existantes.

**Référence** ☆1 P.193 CNFG 7 SETUP UPDATE (Mise à jour de réglage)

---

## 4 INIT CONFIG (Initialisation de configuration)

---

Cette fonction ramène les valeurs des paramètres de configuration actuellement utilisés aux valeurs de défaut (valeurs réglées dans le programme de système)

---

Procédure ● Du mode d'attente du MODE 5,

① Sélectionnez "INIT (CONFIG)" :

**4** → **ENTER**

INITIALIZE CONFIG  
Sure? >> Press REC

② Initialisez les valeurs de configuration :

**REC**

● L'appareil retourne dans le mode d'attente du MODE 5.

---

Addition ★ Cette fonction ne ramène la valeur que dans la mémoire.



## Attention (Indication d'avertissement)

### ■MODE 1

```
Attn! NO DISK
Insert DISK & ENTER
```

- [Cause] Vous utilisez un MC-500 ou MC-300, mais la disquette de système SUPER-MRC n'est pas correctement insérée.
- [Remède] Insérez correctement la disquette SUPER-MRC et appuyez sur la touche **ENTER**

```
Attn! WRONG DISK
Change DISK & ENTER
```

- [Cause] Vous utilisez un MC-500 ou MC-300, mais une disquette autre qu'une disquette de système SUPER-MRC est insérée.
- [Remède] Insérez une disquette SUPER-MRC et appuyez sur la touche **ENTER**

```
Attn! CANNOT READ
Change DISK & ENTER
```

- [Cause] Vous utilisez un MC-500 ou MC-300 avec le SUPER-MRC, mais le programme de système ne peut être correctement lu.
- [Remède] Insérez une autre disquette de système SUPER-MRC et appuyez sur la touche **ENTER**  
Si le même message est de nouveau indiqué, n'utilisez pas la disquette.

```
Attn! LACK of LENGTH
Press STOP
```

- [Cause] L'exécution de la fonction actuelle va faire dépasser la longueur maximum des données de morceau.
- [Remède] Appuyez sur la touche **STOP** et changez les réglages de sorte que la longueur ne dépasse pas la longueur maximum des données de morceau

### ■CHARGEMENT/SAUVEGARDE DU MORCEAU ACTUEL

```
Attn! WRONG DISK
Press STOP
```

- [Cause] La disquette insérée a été initialisée avec un système autre que le SUPER-MRC et ne permet donc pas de sauvegarder ou de charger des données
- [Remède] Appuyez sur la touche **STOP**  
Insérez une disquette initialisée avec SUPER-MRC

```
Attn! LACK of MEMORY
Press STOP
```

- [Cause] Le fichier de morceau que vous essayez de charger est trop grand pour la mémoire interne.
- [Remède] Appuyez sur la touche **STOP**.  
S'il y a des données inutiles dans la mémoire interne, effacez-les.

```
Attn! NO DISK SPACE
Press STOP
```

- [Cause] Les données de morceau que vous essayez de sauvegarder sont trop grandes pour l'espace restant de la disquette que vous utilisez.
- [Remède] Appuyez sur la touche **STOP**.  
Utilisez une autre disquette. Si vous n'avez pas d'autre disquette, créez une disquette de données avec MODE 4, puis sauvegardez.

```
Attn! PROTECTED
Press STOP
```

- [Cause] La languette de protection sur la disquette est placée sur la position "Protect" et, en conséquence, la sauvegarde n'est pas possible.
- [Remède] Appuyez sur la touche **STOP**.  
Changez la position de la languette de protection sur la position "Write", puis répétez toute la procédure.

## ■ MODE 2

```
Attn! NO DISK
Insert DISK & ENTER
```

- [Cause] Aucune disquette n'est insérée et, en conséquence, les données ne peuvent être chargées ou sauvegardées.
- [Remède] Insérez une disquette qui a été initialisée avec SUPER-MRC et appuyez sur la touche **ENTER**.

```
Attn! WRONG DISK
Change DISK & STOP
```

- [Cause] La disquette insérée a été initialisée avec un système autre que SUPER-MRC et en conséquence, ne peut pas permettre de sauvegarder ou de charger des données.
- [Remède] Appuyez sur la touche **STOP**.  
Utilisez une disquette initialisée avec SUPER-MRC.

Attn! LACK of MEMORY  
Press STOP

- [Cause]** Le fichier de morceau que vous essayez de charger est trop grand pour la mémoire interne.
- [Remède]** Appuyez sur la touche **STOP**.  
Si vous essayez de charger plus d'un fichier de morceau, réduisez le nombre de fichiers jusqu'à ce qu'ils soient plus petits que l'espace restant de la mémoire interne. S'il y a des données inutiles dans la mémoire interne, effacez-les.

Attn! NO DISK SPACE  
Press STOP

- [Cause]** Les données de morceau que vous essayez de sauvegarder sont trop grandes pour l'espace restant sur la disquette que vous utilisez.
- [Remède]** Changez de disquette, puis appuyez sur la touche **ENTER**.  
Si vous n'avez pas d'autre disquette, créez une disquette de données avec MODE 4, puis sauvegardez.

Attn! PROTECTED  
Change DISK & STOP

- [Cause]** La languette de protection sur la disquette est placée sur la position "Protect" et, en conséquence, les fonctions de sauvegarde, d'effacement ou d'affectation d'un nouveau nom ne sont pas possibles.
- [Remède]** Appuyez sur la touche **STOP**.  
Changez la position de la languette de protection sur la position "Write", puis répétez toute la procédure.

Attn! 2 Versions  
SONG :XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

- [Cause]** Vous essayez de sauvegarder plus d'un morceau ayant le même titre de morceau.
- [Remède]** Changez le titre de morceau, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

Attn! 2 Versions  
DUPLICATIONXXXXXXXXXXXXX

- [Cause]** Le nouveau nom du fichier de morceau que vous essayez de renommer existe déjà sur la disquette.
- [Remède]** Changez le nom du fichier de morceau, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

### ■MODE 3

Attn! Rhythm Mismatch  
CANNOT LINK @ SONG x

[Cause] Les réglages de FUNC 4 et 5 des morceaux que vous essayez de relier sont différents.

[Remède] Faites correspondre les réglages en utilisant UTIL 3.

Attn! LACK of MEMORY  
CANNOT LINK @ LINKxx

[Cause] Les données de morceau après avoir été reliées dépasseraient la capacité de mémoire restante.

[Remède] Réduisez le nombre de morceaux à relier.

Attn! LACK of R-PTN  
CANNOT LINK @ SONG x

[Cause] Le nombre des motifs rythmiques dépasseraient 240 si les morceaux étaient reliés.

[Remède] Réduisez le nombre de morceaux à relier.

Attn! LACK of LENGTH  
CANNOT LINK @ LINKxx

[Cause] Les données de morceaux reliés dépasseraient la longueur maximum.

[Remède] Réduisez le nombre de morceaux à relier.

### ■MODE 4

Attn! PROTECTED  
Change DISK & STOP

[Cause] La languette de protection sur la disquette est placée sur la position "Protect" et, en conséquence, l'écriture ne peut être exécutée.

[Remède] Appuyez sur la touche **STOP**.  
Changez la position de la languette de protection sur la position "Write", puis répétez toute la procédure.

Attn! NO DISK SPACE  
Change DISK & ENTER

[Cause] La disquette est pleine.

[Remède] Changez de disquette et appuyez sur la touche **ENTER**.

## ■MODE 5

Attn! NO DISK  
Insert DISK & ENTER

[Cause] Aucune disquette n'est insérée et, en conséquence, le fichier de configuration ne peut être chargé ou sauvegardé.

[Remède] Insérez une disquette SUPER-MRC et appuyez sur la touche **ENTER**.

Attn! WRONG DISK  
Change DISK & STOP

[Cause] La disquette insérée n'est pas pour SUPER-MRC.

[Remède] Utilisez une disquette SUPER-MRC et appuyez sur la touche **ENTER**.

## ■MIDI

Attn! BUFFER FULL  
Press STOP

[Cause] Une grande quantité de messages MIDI a été envoyée en un temps court et, conséquence, ne peut être complètement reçue.

[Remède] Appuyez sur la touche **STOP**.  
Si vous désirez recevoir les mêmes messages, ralentissez le taux de transmission des messages MIDI. Dans le cas contraire, réduisez la quantité de messages MIDI.

Attn! MIDI ERROR  
Press STOP

[Cause] L'appareil a reçu des signaux autres que des messages MIDI et, en conséquence, a arrêté l'enregistrement.

[Remède] Appuyez sur la touche **STOP**.

Attn! MIDI OFF LINE  
Press STOP

[Cause] Le Active Sensing de l'appareil MIDI externe arrête au milieu et, en conséquence, l'appareil arrête l'enregistrement.

(Ceci s'applique aux unités qui peuvent recevoir Active Sensing)

[Remède] Appuyez sur la touche **STOP**.

## ERREUR (Messages d'erreur)

ERROR 1 RAM CHECK  
See Owner's manual

- [Cause]        Quelque chose ne va pas avec la mémoire interne.  
[Remède]      Consultez votre centre de service Roland local ou le revendeur chez qui vous avez acheté cet appareil.

ERROR 2 ILLEGAL DISK  
See Owner's manual

- [Cause]        La disquette de système que vous utilisez n'est pas une disquette pour la série MC-500  
[Remède]      Utilisez une disquette de système pour le MC-500, c.-à-d. SUPER-MRC.

ERROR 3 DISK I/O  
See Owner's manual

- [Cause]        La disquette de système est endommagée ou n'a pas encore été initialisée et, en conséquence, ne permet pas d'amorcer l'appareil.  
[Remède]      Utilisez une disquette de système correcte.

ERROR 4 MEMORY FULL  
Press STOP

- [Cause]        La mémoire interne est pleine et, en conséquence, l'enregistrement ne peut être continué.  
[Remède]      Appuyez sur la touche **STOP** et effacez les données inutiles.

ERROR12 DISK I/O  
See Owner's manual

- [Cause]        La disquette SUPER-MRC est endommagée ou n'a pas encore été initialisée et en conséquence, ne permet pas de sauvegarder ou de charger des données de morceau.  
[Remède]      Appuyez sur la touche **STOP**  
Si la disquette est endommagée, jetez-la  
Si la disquette n'est pas initialisée, initialisez-la

ERROR22 DISK I/O  
See Owner's manual

- [Cause]** La disquette SUPER-MRC est endommagée ou n'a pas encore été initialisée et en conséquence, ne permet pas de lire ou d'écrire correctement des données.
- [Remède]** Appuyez sur la touche **STOP**.  
Si la disquette est endommagée, jetez-la.  
Si la disquette n'est pas initialisée, initialisez-la.

ERROR32 DISK I/O  
See Owner's manual

- [Cause]** La disquette que vous utilisez n'est pas pour SUPER-MRC ou n'a pas encore été initialisée et en conséquence, ne permet pas de sauvegarder ou de charger les fichiers de configuration.
- [Remède]** Appuyez sur la touche **STOP**.  
Si la disquette est endommagée, jetez-la.  
Si la disquette n'est pas initialisée, initialisez-la.

ERROR99 DISK I/O xxx  
See Owner's manual

- [Cause]** Une erreur imprévue d'E/S (entrée/sortie) de disquette est survenue.
- [Remède]** Appuyez sur la touche **STOP**.  
Notez le numéro indiqué dans le coin supérieur droit de l'affichage et la condition de l'emplacement de l'appareil de sorte que Roland puisse utiliser ces informations pour déterminer la cause du problème.





Model SUPER — MRC **Tableau d'Implémentation MIDI**

| Function ...     |                                               | Transmitted                       | Recognized                              | Remarks      |
|------------------|-----------------------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------------|--------------|
| Basic Channel    | Default Changed                               | All Ch<br>×                       | All Ch<br>1 - 16 each                   | not BASIC ch |
| Mode             | Default Messages Altered                      | Mode 3<br>OMNI OFF, POLY<br>***** | ×                                       | * 2          |
| Note Number      | True Voice                                    | 0 - 127<br>*****                  | 0 - 127<br>0 - 127                      |              |
| Velocity         | Note ON<br>Note OFF                           | ○<br>× 9n, v = 0                  | ○<br>×                                  |              |
| After Touch      | Key's<br>Ch's                                 | ○<br>○                            | * 1<br>* 1                              |              |
| Pitch Bender     |                                               | ○                                 | * 1                                     |              |
| Control Change   | 0 - 63                                        | ○                                 | * 1                                     |              |
|                  | 64 - 120                                      | ○                                 | * 1                                     |              |
|                  | 121                                           | ○                                 | ×                                       |              |
|                  |                                               |                                   |                                         |              |
| Prog Change      | True #                                        | ○<br>*****                        | * 1<br>0 - 127                          |              |
| System Exclusive |                                               | ○                                 | * 1                                     |              |
| System Common    | Song Pos<br>Song Sel<br>Tune                  | * 1<br>* 1<br>○                   | ○ (SYNC = MIDI)<br>○ (SYNC = MIDI)<br>○ |              |
| System Real Time | Clock<br>Commands                             | * 1<br>* 1                        | ○ (SYNC = MIDI)<br>○ (SYNC = MIDI)      |              |
| Aux Message      | Local ON/OFF<br>All Notes OFF<br>Active Sense | ○<br>* 1 (123)<br>○<br>×          | * 1<br>○ (123 - 127)<br>○<br>×          |              |

Notes

\* 1 Peut être manuellement réglé sur ○ ou ×

\* 2 Lorsque la SUPER-MRC est amorcé, des messages OMNI OFF, POLY ON sont envoyés sur tous les canaux (1-16)

## 1. DONNEES RECUES RECONNUES

## 1.1 Messages mémorisés dans le mode d'enregistrement (RECORD)

## Message de voix de canal

## ● Note off

| Status | Second | Third |
|--------|--------|-------|
| 8nH    | kkH    | vvH   |
| 9nH    | kkH    | 00H   |

n = MIDI channel number : 0H~FH (0~15) 0 = ch.1 15 = ch.16  
 kk = Note number : 00H~7FH (0~127)  
 vv = Velocity : 00H~7FH (0~127)

\* 8n kk vv is memorized as 9n kk 00.

## ● Note on

| Status | Second | Third |
|--------|--------|-------|
| 9nH    | kkH    | vvH   |

n = MIDI channel number : 0H~FH (0~15) 0 = ch.1 15 = ch.16  
 kk = Note number : 00H~7FH (0~127)  
 vv = Velocity : 01H~7FH (1~127)

## ● Polyphonic key pressure

| Status | Second | Third |
|--------|--------|-------|
| AnH    | kkH    | vvH   |

n = MIDI channel number : 0H~FH (0~15) 0 = ch.1 15 = ch.16  
 kk = Note number : 00H~7FH (0~127)  
 vv = Value : 00H~7FH (0~127)

\* Received and memorized when PAI in MIDI 2 RCV STATUS is ON

## ● Control change

| Status | Second | Third |
|--------|--------|-------|
| BnH    | kkH    | vvH   |

n = MIDI channel number : 0H~FH (0~15) 0 = ch.1 15 = ch.16  
 kk = Control number : 00H~7FH (0~127)  
 vv = Value : 00H~7FH (0~127)

\* Received and memorized when CCA (control number 0~63) and CCb (control number 64~120) in MIDI 2 RCV STATUS are ON

## ● Program change

| Status | Second |
|--------|--------|
| CnH    | ppH    |

pp = Program number : 00H~7FH (0~127)

\* Received and memorized when PG in MIDI 2 RCV STATUS is ON

## ● Channel pressure

| Status | Second |
|--------|--------|
| DnH    | vvH    |

n = MIDI channel number : 0H~FH (0~15) 0 = ch.1 15 = ch.16  
 vv = Value : 00H~7FH (0~127)

\* Received and memorized when CAI in MIDI 2 RCV STATUS is ON

## ● Pitch bend change

| Status | Second | Third |
|--------|--------|-------|
| mmH    | mmH    | mmH   |

n = MIDI channel number : 0H~FH (0~15) 0 = ch.1 15 = ch.16  
 mmH = Value : 00H~7FH (0~127) 0~16383 (-8192~8191)

\* Received and memorized when PB in MIDI 2 RCV STATUS is ON

## Message de mode de canal

## ● Local ON/OFF

| Status | Second | Third |
|--------|--------|-------|
| BnH    | 7AH    | vvH   |

n = MIDI channel number : 0H~FH (0~15) 0 = ch.1 15 = ch.16  
 vv = Value : 00H~7FH (0~127)

\* Received and memorized as specified in CCb.

## Message System Exclusive

| Status | data               |
|--------|--------------------|
| F0H    | iiH, ddH, ..., eeH |
| F7H    |                    |

F0 : System Exclusive  
 ii = ID number : 00H~7FH (0~127)  
 dd, ..., ee = data : 00H~7FH (0~127)  
 F7 : EOX (End of Exclusive / System common)

\* Received and memorized when EX in MIDI 2 RCV STATUS is ON

The number of data bytes varies according to the setting of THRU (Soft THRU)

## Message System Common

## ● Tune request

| Status |
|--------|
| F6H    |

## 1.2 Messages non mémorisés dans le mode d'enregistrement (RECORD)

## Message de voix de canal

## ● Control change

| Status | Second | Third |
|--------|--------|-------|
| BnH    | 7nH    | 00H   |

n = MIDI channel number : 0H~FH (0~15) 0 = ch.1 15 = ch.16

## Message de mode de canal

## ● All Notes off

| Status | Second | Third |
|--------|--------|-------|
| BnH    | 7BH    | 00H   |

n = MIDI channel number : 0H~FH (0~15) 0 = ch.1 15 = ch.16

## ● OMNI OFF

| Status | Second | Third |
|--------|--------|-------|
| BnH    | 7CH    | 00H   |

n = MIDI channel number : 0H~FH (0~15) 0 = ch.1 15 = ch.16

\* Recognizes only as All Notes Off

## ● OMNI ON

| Status | Second | Third |
|--------|--------|-------|
| BnH    | 7DH    | 00H   |

n = MIDI channel number : 0H~FH (0~15) 0 = ch.1 15 = ch.16

## ● MONO

Status      Second      Third  
BnH          7EH          mmH

n = MIDI channel number : 0H~FH (0~15)      0 = ch.1    15 = ch.16

\* Recognizes only as All Notes Off.

## ● POLY

Status      Second      Third  
BnH          7FH          00H

n = MIDI channel number : 0H~FH (0~15)      0 = ch.1    15 = ch.16

\* Recognizes only as All Notes Off.

## 1.3 Messages reconnus pour synchronisation

Reconnus lorsque FUNC 1 SYNC CLOCK est réglé sur MIDI

### ■ Message System Common

#### ● Song position pointer

Status      Second      Third  
F2H          mmH          llH

mm.ll = Value : 00H.00H~7FH.7FH      0~16383

\* Received when SUPER - MRC is in standby mode.

#### ● Song select

Status      Second  
F3H          ssH

ss = Value : 00H~7FH      0~127

\* Received when SUPER - MRC is in standby mode.

### ■ Message System Realtime

#### ● Timing clock

Status  
F8H

#### ● Start

Status  
FAH

#### ● Continue

Status  
FBH

#### ● Stop

Status  
FCH

## 1.4 Messages reçus pour la détection de problème dans les connexions MIDI

### ■ Message System Realtime

#### ● Active sensing

Status  
FEH

\* Having received Active Sensing, SUPER - MRC automatically terminates recording if a MIDI message is not followed by a MIDI message within 300 ms.

## 2. DONNEES TRANSMISES

2.1 Le SUPER-MRC transmet les messages mémorisés dans le mode de reproduction.

2.2 Lorsque THRU (Soft THRU) est réglé dans MIDI XMT CONDITION, le SUPER-MRC transmet le message reçu (à l'exception des messages System Common et des messages System Realtime). Les messages suivants peuvent être sélectivement réglés sur ON ou OFF

### ■ Message de mode de canal

#### ● All Notes off

Status      Second      Third  
BnH          7BH          00H

n = MIDI channel number : 0H~FH (0~15)      0 = ch.1    15 = ch.16

\* Transmitted when all notes are turned off in a specific channel

2.3 Messages transmis lorsque CLK de MIDI 3 XMT CONDITION est ON et FUNC 1 SYNC CLOCK est réglé sur MIDI

### ■ Message System Common

#### ● Song position pointer

Status      Second      Third  
F2H          mmH          llH

mm.ll = Value : 00H.00H~7FH.7FH      0~16383

#### ● Song select

Status      Second  
F3H          ssH

ss = Value : 00H~7FH      0~127

### ■ Message System Realtime

#### ● Timing clock

Status  
F8H

#### ● Start

Status  
FAH

#### ● Continue

Status  
FBH

#### ● Stop

Status  
FCH

## 2.4 Message créé

2.4.1 Les messages sont automatiquement créés par le système

### ■ Message de mode de canal

#### ● All Notes off

Status      Second      Third  
BnH          7BH          00H

n = MIDI channel number : 0H~FH (0~15)      0 = ch.1    15 = ch.16

Transmitted when all notes are turned off in a specific channel

## ● OMNI OFF

| Status | Second | Third |
|--------|--------|-------|
| BnH    | 7CH    | 00H   |

n = MIDI channel number : 0H~FH (0~15) 0 = ch.1 15 = ch.16

\* Transmitted on all channels (1 - 16) upon starting of the system program.

## ● POLY

| Status | Second | Third |
|--------|--------|-------|
| BnH    | 7FH    | 00H   |

n = MIDI channel number : 0H~FH (0~15) 0 = ch.1 15 = ch.16

\* Transmitted on all channels (1 - 16) upon starting of the system program.

## ■ Message system Realtime

### ● Active sensing

| Status |
|--------|
| FCnH   |

## 2.4.2 Messages créés pour la synchronisation

### ■ Message System Common

#### ● Song position pointer

| Status | Second | Third |
|--------|--------|-------|
| F2H    | mmH    | llH   |

mm, ll = Value : 00H, 00H~7FH, 7FH 0~16383

\* Transmitted when CLK in MIDI 3 XMT CONDITION is ON

#### ● Song select

| Status | Second |
|--------|--------|
| F3H    | ssH    |

ss = Value : 00H~7FH 0~127

\* Transmitted when CLK in MIDI 3 XMT CONDITION is ON.

### ■ Message System Realtime

#### ● Timing clock

| Status |
|--------|
| F8H    |

#### ● Start

| Status |
|--------|
| FAH    |

\* Transmitted when CLK in MIDI 3 XMT CONDITION is ON

#### ● Continue

| Status |
|--------|
| FBH    |

\* Transmitted when CLK in MIDI 3 XMT CONDITION is ON

#### ● Stop

| Status |
|--------|
| FCnH   |

\* Transmitted when CLK in MIDI 3 XMT CONDITION is ON

## 2.4.3 Messages générés lors de l'exécution de UTIL 8

### ■ Message de voix de canal

#### ● Note off

| Status | Second | Third |
|--------|--------|-------|
| 9nH    | 45H    | 00H   |

n = MIDI channel number : 0H~FH (0~15) 0 = ch.1 15 = ch.16

\* Transmitted over all channels.

#### ● Note on

| Status | Second | Third |
|--------|--------|-------|
| 9nH    | 45H    | 40H   |

n = MIDI channel number : 0H~FH (0~15) 0 = ch.1 15 = ch.16

\* Transmitted over all channels.

### ■ Message System Realtime

#### ● Tune request

| Status |
|--------|
| F6H    |

## 2.4.4 Messages générés lors de l'exécution de [STOP] + [MIDI]

### ■ Message de voix de canal

#### ● Control change

| Status | Second | Third |
|--------|--------|-------|
| BnH    | kkH    | ccH   |

n = MIDI channel number : 0H~FH (0~15) 0 = ch.1 15 = ch.16  
kk = Control number : 01H, 40H, 79H (1, 64, 121)

\* Transmitted over all channels.

#### ● Channel pressure

| Status | Second |
|--------|--------|
| DnH    | 00H    |

n = MIDI channel number : 0H~FH (0~15) 0 = ch.1 15 = ch.16

\* Transmitted over all channels.

#### ● Pitch bend change

| Status | Second | Third |
|--------|--------|-------|
| 4nn    | 00n    | 40n   |

n = MIDI channel number : 0H~FH (0~15) 0 = ch.1 15 = ch.16

\* Transmitted over all channels.

### ■ Message de mode de canal

#### ● All Notes off

| Status | Second | Third |
|--------|--------|-------|
| BnH    | 7BH    | 00H   |

n = MIDI channel number : 0H~FH (0~15) 0 = ch.1 15 = ch.16

\* Transmitted over all channels.



## CARACTERISTIQUES DU SUPER-MRC

### ■ Données de morceau

- Longueur maximum des données de morceau  
999 mesures ou noire  $\times$  87381
- Gamme de contrôle de tempo  
J = 10—250 (tempo de base)  
J = 5—500 (en cas de contrôle avec la piste de tempo)
- Pistes  
Piste de phrase (16 canaux MIDI/piste)  $\times$  8  
Piste de tempo  $\times$  1
- Méthodes d'entrée des données  
Enregistrement en temps réel  
Enregistrement par étape
- Le nombre maximum des voix pouvant être enregistrées en même temps (avec enregistrement en temps réel) est de 64 voix.
- Le nombre maximum de voix pouvant être jouées en même temps est de 64 voix/piste
- Résolution de données de piste de phrase  
96 impulsions d'horloge/noire
- Armature disponible  
1—32/16, 1—32/8, 1—32/4, 1—32/2
- Données de motif rythmique  
Nombre de motifs rythmiques pouvant être utilisés, max. 240 motifs/morceau  
Résolution: Minuterie. Double croche (individuellement réglée pour chaque instrument)
- Capacité de données de morceau
 

|         |                        |                        |
|---------|------------------------|------------------------|
|         | Mémoire interne        |                        |
|         | MC-500MKII             | Disquette de données   |
| Morceau | 8 morceaux             | 8 morceaux             |
| Étape   | Approx. 100 000 étapes | Approx. 150 000 étapes |
|         | Mémoire de disquette   |                        |
|         | Disquette de système   | Disquette de données   |
| Fichier | 103 fichiers           | 109 fichiers           |
| Étape   | Approx. 100 000 étapes | Approx. 25 000 étapes  |

- Fonctions de données de morceau  
FUNC 1—14

- Edition de données de morceau
  - Edition générale
  - (Section spécifique de données) Edition 1—15
  - Edition d'événement Micro-édition 1—5
  - Edition d'étape 1—5
  - Edition de morceau Mode 3 Liaison

## ■ Connexions externes

- Contrôle de condition MIDI
  - Contrôle d'entrée MIDI → MIDI 1, 2
  - Contrôle de sortie MIDI → MIDI 3
- Synchronisation externe
  - Synchronisation MIDI
  - Synchronisation par bande

# INDEX

## A

|                                                 |     |
|-------------------------------------------------|-----|
| Accord (TUNE) (UTIL 8)                          | 151 |
| Affectation de sortie (OUTPUT ASSIGN) (FUNC 11) | 90  |
| Arrêt automatique (AUTO STOP) (FUNC 8)          | 85  |

## C

|                                                                     |     |
|---------------------------------------------------------------------|-----|
| Calcul de durée (TIME CALCulation) (UTIL 2)                         | 144 |
| Canal de réception (RCV CHANNEL) (ReCeIve MIDI CHANNEL MIDI 1)      | 67  |
| Canal de transmission (XMT CHANNEL) (TRANSMIT MIDI CHANNEL FUNC 12) | 61  |
| Changement d'étape (CHANGE STEP) (S-EDIT 1)                         | 137 |
| Changement d'événement (CHANGE EVENT)                               | 132 |
| Changement de canal MIDI (CHHANGE M.CH) (MIDI CHannel, EDIT 8)      | 110 |
| Changement de configuration (CHANGE CONFIG)                         | 185 |
| Changement de durée de porte (CHANGE G.T.) (Gate Time EDIT 11)      | 116 |
| Changement de vitesse (CHANGE VELOcity) (EDIT 7)                    | 108 |
| Chargement de configuration (LOAD CONFIG)                           | 194 |
| Chargement de fichier de morceau (LOAD [SONG FILE])                 | 161 |
| Chargement de morceau actuel (LOAD CURRENT SONG)                    | 56  |
| Contrôle MIDI (MIDI CONTROL) (CNFG 6)                               | 192 |
| Copie de fonction (FUNCTION COPY) (UTIL 3)                          | 145 |
| Copie de sauvegarde de disquette (BACK UP)                          | 177 |

## D

|                                                       |     |
|-------------------------------------------------------|-----|
| Décalage d'horloge (SHIFT CLOCK) (EDIT 12)            | 118 |
| Déplacement d'événement (MOVE EVENT) ( $\mu$ -EDIT 4) | 135 |
| Disquette disponible (AVAILable disk)                 | 55  |

## E

|                                                                         |     |
|-------------------------------------------------------------------------|-----|
| Echange de morceau (SONG EXCHANGE) (UTIL 5)                             | 147 |
| Echange de piste (TRK EXCHANGE) (EDIT 14)                               | 122 |
| Edition (EDIT)                                                          | 96  |
| Edition multiple (MULTI EDIT) (EDIT 15)                                 | 123 |
| Edition par étape (S-EDIT) (Step-EDIT)                                  | 130 |
| Effacement (DELETE [SONG FILE])                                         | 165 |
| Effacement (ERASE) (EDIT 1)                                             | 98  |
| Effacement d'étape (DEL ETE STEP)                                       | 120 |
| Effacement d'événement (ERASE EVENT) ( $\mu$ -EDIT 2)                   | 133 |
| Effacement de morceau (SONG DELETE) (UTIL 1)                            | 143 |
| Enregistrement par étape (STEP recording)                               | 36  |
| Enregistrement avec remplacement de piste de phrase (REPLACE recording) | 28  |



|                                                                                        |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Enregistrement de motif rythmique 1 (R-PTN recording) (Rhythm-PaTterN recording) ..... | 38  |
| Enregistrement de piste de rythmes (R-TRK recording) (Rhythm-TRAcK recording) .....    | 44  |
| Enregistrement en temps réel (REALtime recording) .....                                | 24  |
| Enregistrement par mélange (MIX recording) .....                                       | 30  |
| Enregistrement par Punch In automatique (AUTO PUNCH in recording) .....                | 32  |
| Enregistrement par Punch In manuel (MANual PUNCH in recording) .....                   | 33  |
| Enregistrement (RECORD) .....                                                          | 23  |
| Extraction (EXTRACT) (EDIT 5) .....                                                    | 104 |

## F

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| Fonction (FUNCTION) .....     | 72  |
| Fusion (MERGE) (EDIT 4) ..... | 103 |

## H

|                                                        |    |
|--------------------------------------------------------|----|
| Horloge de synchronisation (SYNC CLOCK) (FUNC 1) ..... | 73 |
|--------------------------------------------------------|----|

## I

|                                                           |     |
|-----------------------------------------------------------|-----|
| Initialisation de configuration (INITialize CONFIG) ..... | 196 |
| Initialisation de disquette (INITIALIZE [DISK]) .....     | 175 |
| Insertion d'étape (INSERT STEP) (S-EDIT 3) .....          | 139 |
| Insertion de mesure (INSERT MEASure) (EDIT 3) .....       | 102 |
| Instrument de rythme (RHYTHM INSTRument) (FUNC 5) .....   | 79  |

## L

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| Liaison (LINK) (MODE 3) ..... | 170 |
| Localisation (LOCate) .....   | 59  |

## M

|                                                      |     |
|------------------------------------------------------|-----|
| Mémoire disponible (AVAILable memory) .....          | 54  |
| Métronome (METRONOME) (FUNC 2) .....                 | 74  |
| Micro-édition ( $\mu$ (micro)-EDIT) .....            | 130 |
| MICROSCOPE .....                                     | 126 |
| MIDI .....                                           | 66  |
| Mise à jour du réglage (SETUP UPDATE) (CNFG 7) ..... | 193 |
| Mise à jour MIDI (MIDI UPDATE) (CNFG 4) .....        | 190 |
| MODE .....                                           | 8   |
| Mode de localisation (LOCATE MODE) (CNFG 1) .....    | 186 |
| Mode de réécriture (REWRITE MODE) (CNFG 5) .....     | 191 |
| Modification en temps réel (REALtime modify) .....   | 153 |

## N

|                                                                 |     |
|-----------------------------------------------------------------|-----|
| Nom de disquette (DISK NAME) .....                              | 180 |
| Nom de note (NOTE NAME) (FUNC 13) .....                         | 93  |
| Note sur les morceaux (SONG LOG) (FUNC 14) .....                | 94  |
| Nouvelle affectation de nom (RENAME [SONG FILE]) (MODE 2) ..... | 166 |

## P

|                                                            |     |
|------------------------------------------------------------|-----|
| Placement d'événement (PLACE EVENT) ( $\mu$ -EDIT 5) ..... | 136 |
| Point d'insertion (PUNCH POINT) (FUNC 6) .....             | 81  |
| Point de localisation (LOCATE POINT) (FUNC 10) .....       | 88  |

## Q

|                                          |     |
|------------------------------------------|-----|
| Quantification (QUANTIZE) (EDIT 9) ..... | 112 |
|------------------------------------------|-----|

## R

|                                                             |     |
|-------------------------------------------------------------|-----|
| Rapport de durée de porte (GATE time RATIO) (CNFG 3) .....  | 189 |
| Réception d'état (RCV STATUS) (ReCeIve STATUS MIDI 2) ..... | 68  |
| Redémarrage (RESTART) (MODE 4) .....                        | 181 |
| Réduction des données (DATA REDUCE) (UTIL 7) .....          | 150 |
| Réduction des données (DATA THIN) (EDIT 13) .....           | 120 |
| Réécriture de durée d'étape (REWRITE STEP) .....            | 158 |
| Réécriture de vélocité (REWRITE VELOCITY) .....             | 157 |
| Réglage de point de localisation (SET LOCate point) .....   | 60  |
| Répétition de bloc (BLOCK REPEAT) (FUNC 7) .....            | 83  |
| Reproduction (PLAY) .....                                   | 48  |
| Reproduction répétée de bloc (BLOCK REPEAT play) .....      | 50  |

## S

|                                                                    |     |
|--------------------------------------------------------------------|-----|
| Saut à un point de localisation (JUMP to LOCate point) .....       | 63  |
| Sauvegarde de configuration (SAVE CONFIG) (MODE 5) .....           | 195 |
| Sauvegarde de fichier de morceau (SAVE [SONG FILE]) (MODE 2) ..... | 163 |
| Sauvegarde de morceau actuel (SAVE CURRENT SONG) .....             | 57  |
| Suppression (DELETE) (EDIT 2) .....                                | 100 |

## T

|                                                                                      |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Titre de morceau (SONG TITLE) (FUNC 3) .....                                         | 76  |
| Transfert de fichier de morceau (XFER [SONG FILE]) (SONG FILE TRANSFER MODE 4) ..... | 178 |
| Transmission d'état (XMT CONDITION) (TRANSMIT CONDITION MIDI 3) .....                | 69  |
| Transposition (TRANSPose) (EDIT 6) .....                                             | 106 |

## U

---

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Utilitaire (UTILit) ..... | 142 |
|---------------------------|-----|

## V

---

|                                                      |     |
|------------------------------------------------------|-----|
| Vélocité de rythme (RHYTHM VELOcity) (FUNC 4) .....  | 78  |
| Vérification (VERIFY) (MODE 2) .....                 | 167 |
| Vérification des données (DATA CHECK) (UTIL 6) ..... | 148 |
| Vue de champ (VIEW FIELD) (MICROSCOPE) .....         | 127 |

# MEMO



ROM-139

---

**MIDI** REAL TIME RECORDER

---

# SUPER-MRC

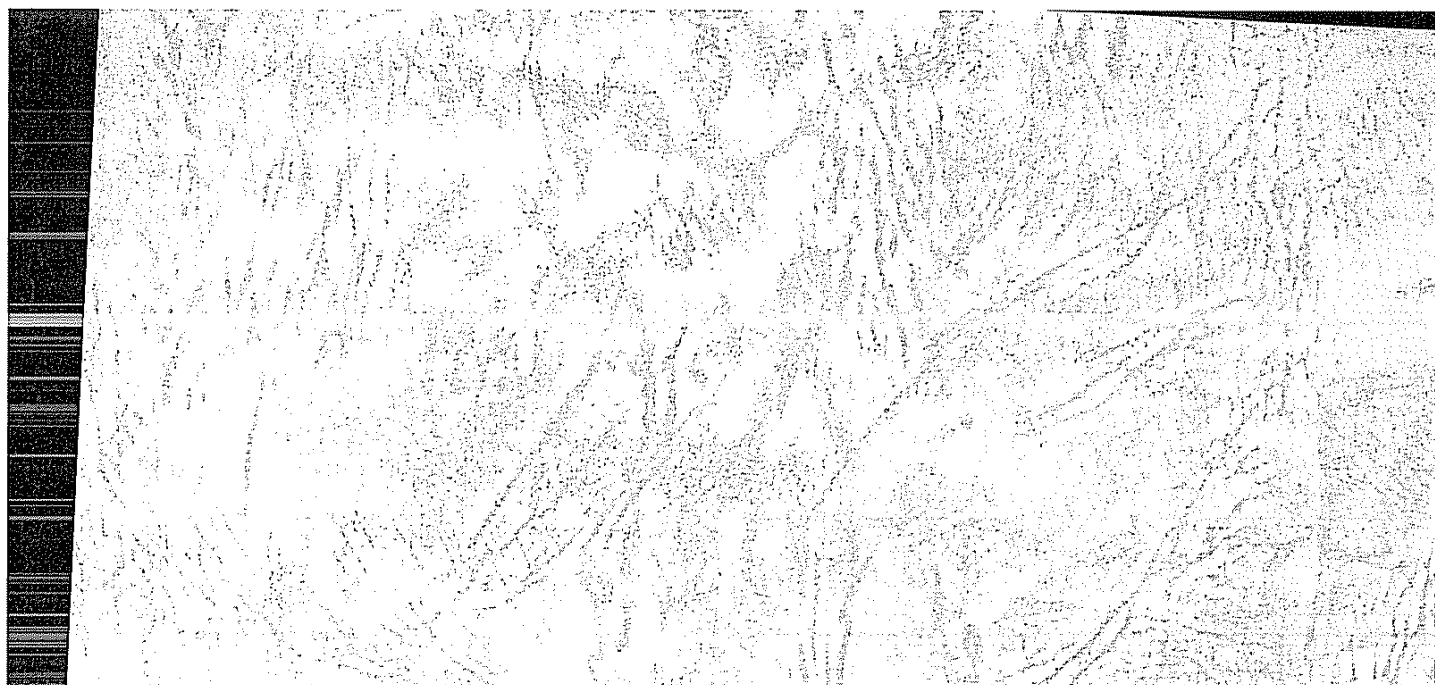
---

pour MC-500<sub>mkII</sub> / MC-500 / MC-300

---

Mode d'emploi

VOLUME  
DE BASE

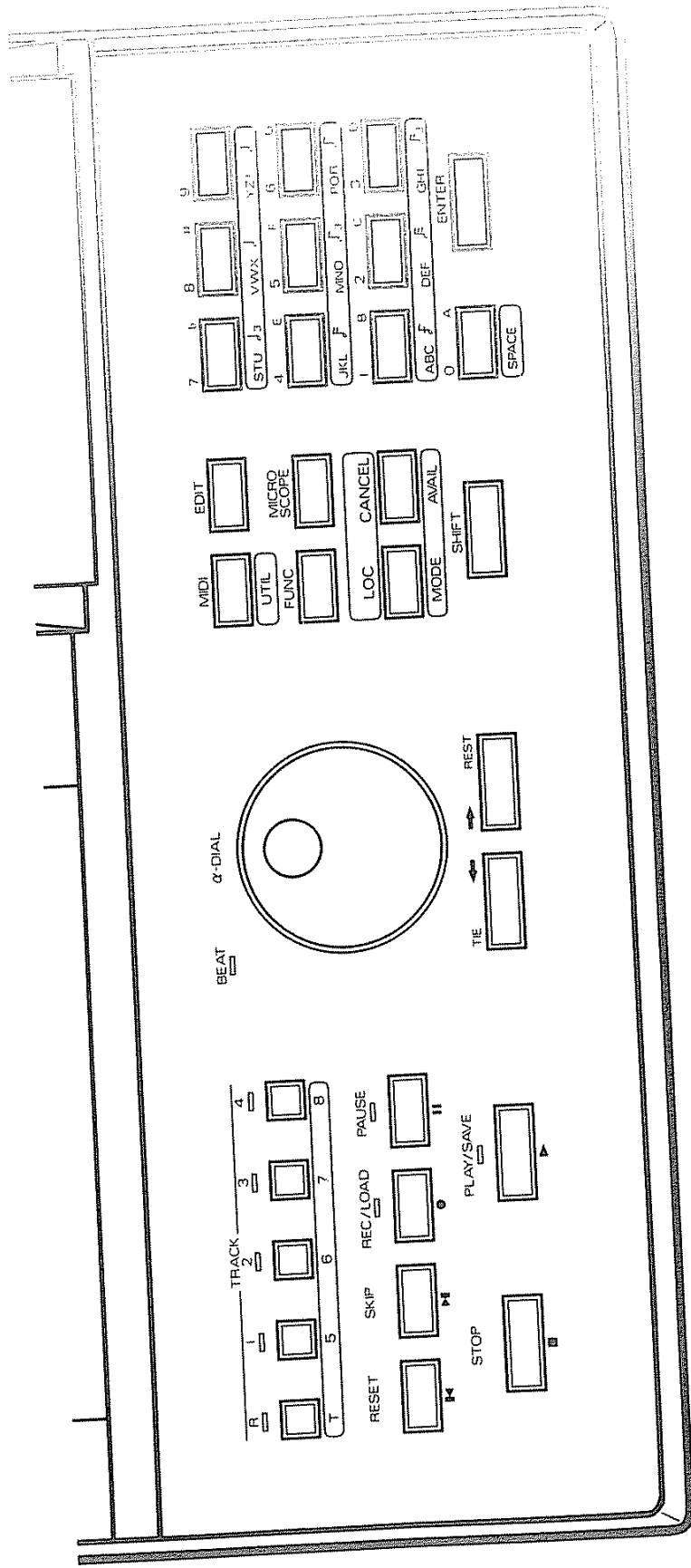


# Bei der Verwendung des MC-300

Bei der Verwendung des SUPER-MRC mit dem MC-300, bringen Sie bitte die Aufkleber wie unten gezeigt am Bedienfeld des MC-300 an.

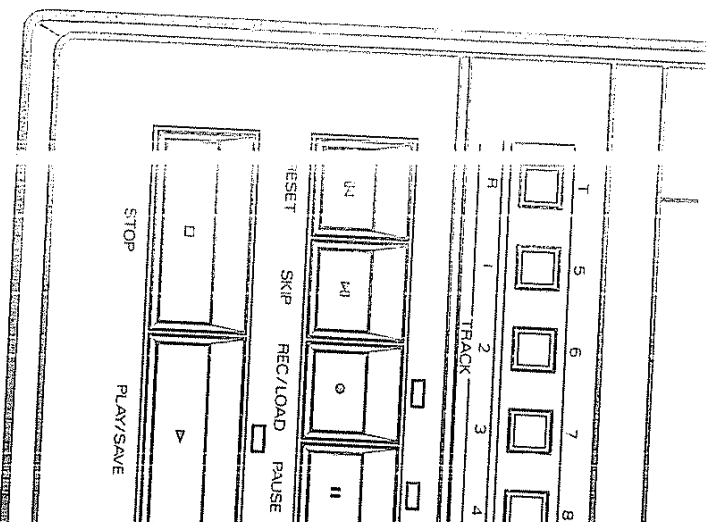
# Lors de l'utilisation du MC-300

Lors de l'utilisation du SUPER-MRC avec le MC-300, fixez les étiquettes fournies sur le panneau du MC-300 de la manière indiquée ci-dessous.



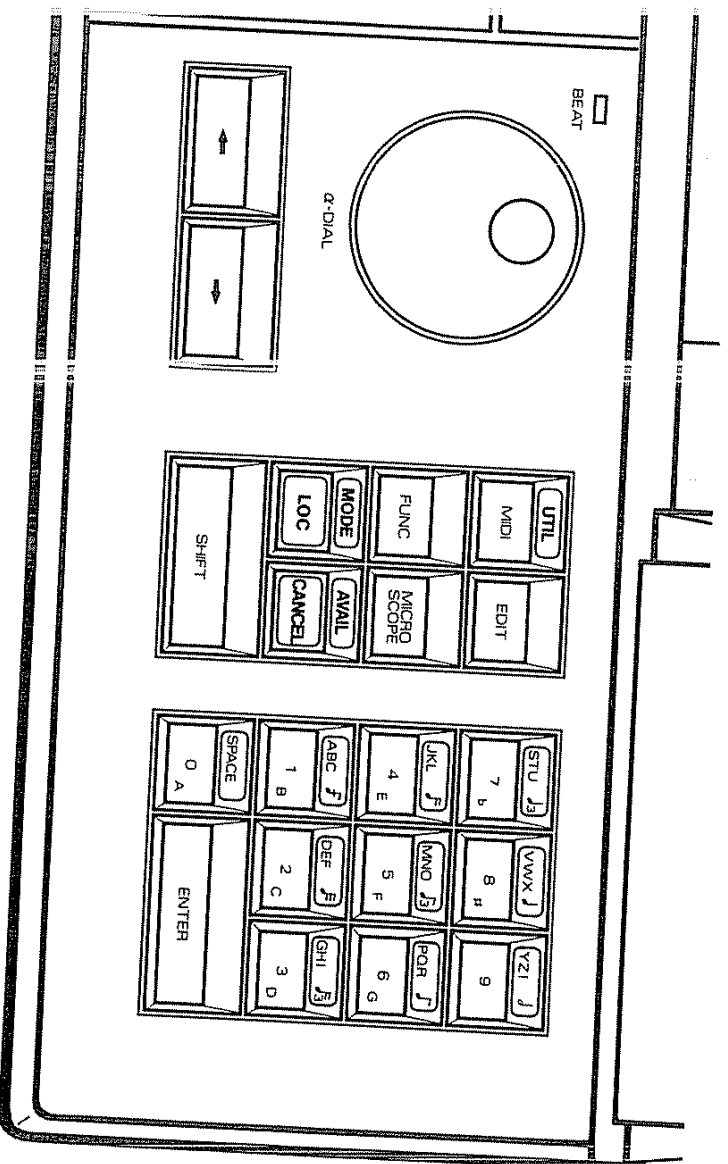
## Bei der Verwendung

Bei der Verwendung des SUPER-MRC mit dem MC-500, bringen Sie bitte die Aufkleber wie unten gezeigt auf die Tasten des MC-500 an.



## MC-500

Am MC-500, bringen Sie die Aufkleber auf die Tasten des MC-500 an.



## Lors de l'utilisation du MC-500

Lors de l'utilisation du SUPER-MRC avec le MC-500, fixer les étiquettes fournies sur les touches du MC-500 de la manière indiquée ci-dessous.



# TABLE DES MATIERES

|                                                 |    |                                                                  |    |
|-------------------------------------------------|----|------------------------------------------------------------------|----|
| ■ DESCRIPTION DU PANNEAU                        | 2  | ■ EDITION DES DONNEES DE MORCEAU                                 | 46 |
| ■ BRANCHEMENTS                                  | 3  | 1 Spécification de la section de données                         | 46 |
| 1 PARTICULARITES ET DESCRIPTION<br>DU SUPER-MRC | 5  | a Spécification de la section avec des<br>mesures                | 46 |
| 1. Particularités                               | 5  | b Spécification de la section avec des<br>points de localisation | 47 |
| 2. Description                                  | 6  | 1) Réglage d'un point de localisation                            | 47 |
| a. A propos du système ouvert                   | 6  | 2) Spécification des points de<br>localisation                   | 49 |
| b. Qu'est-ce qu'un séquenceur ?                 | 8  | 2 Fonctions d'édition                                            | 50 |
| c. Canal MIDI                                   | 10 | a Effacement                                                     | 50 |
| d. Comment utiliser ce manuel                   | 11 | b Suppression                                                    | 52 |
| 2 PREPARATION                                   | 13 | c Fusion                                                         | 54 |
| 1. Amorçage du MC avec le SUPER-MRC             | 13 | d Copie                                                          | 55 |
| 2. Initialisation d'une disquette               | 14 | e Quantification                                                 | 57 |
| 3 PROCEDURE DE BASE                             | 19 | 5 AUTRES FONCTIONS UTILES                                        | 59 |
| 1. Modes                                        | 19 | a Saut localisé                                                  | 59 |
| a. Les cinq Modes du SUPER-MRC                  | 19 | b Reproduction rapide (quatre fois plus<br>vite) ou lente (1/4)  | 59 |
| b. Comment changer les modes                    | 21 | c Répétition de bloc                                             | 60 |
| 2. Fonction de chaque touche                    | 23 | d Transposition                                                  | 61 |
| 3. Enregistrement                               | 25 | e Enregistrement par Punch In/Punch<br>Out                       | 63 |
| a. Comment enregistrer                          | 26 | f Mémoire Disponible                                             | 65 |
| b. Enregistrement de rythmes                    | 29 |                                                                  |    |
| 1) Enregistrement des motifs<br>rythmiques      | 29 |                                                                  |    |
| 2) Enregistrement dans la piste de<br>rythmes   | 33 |                                                                  |    |
| c. Enregistrement par étape                     | 35 |                                                                  |    |
| d. Enregistrement en temps réel                 | 38 |                                                                  |    |
| 4. Ecoutons                                     | 40 |                                                                  |    |
| 5. Conservation des données                     | 41 |                                                                  |    |
| a. Sauvegarde des données                       | 41 |                                                                  |    |
| b. Chargement des données                       | 44 |                                                                  |    |

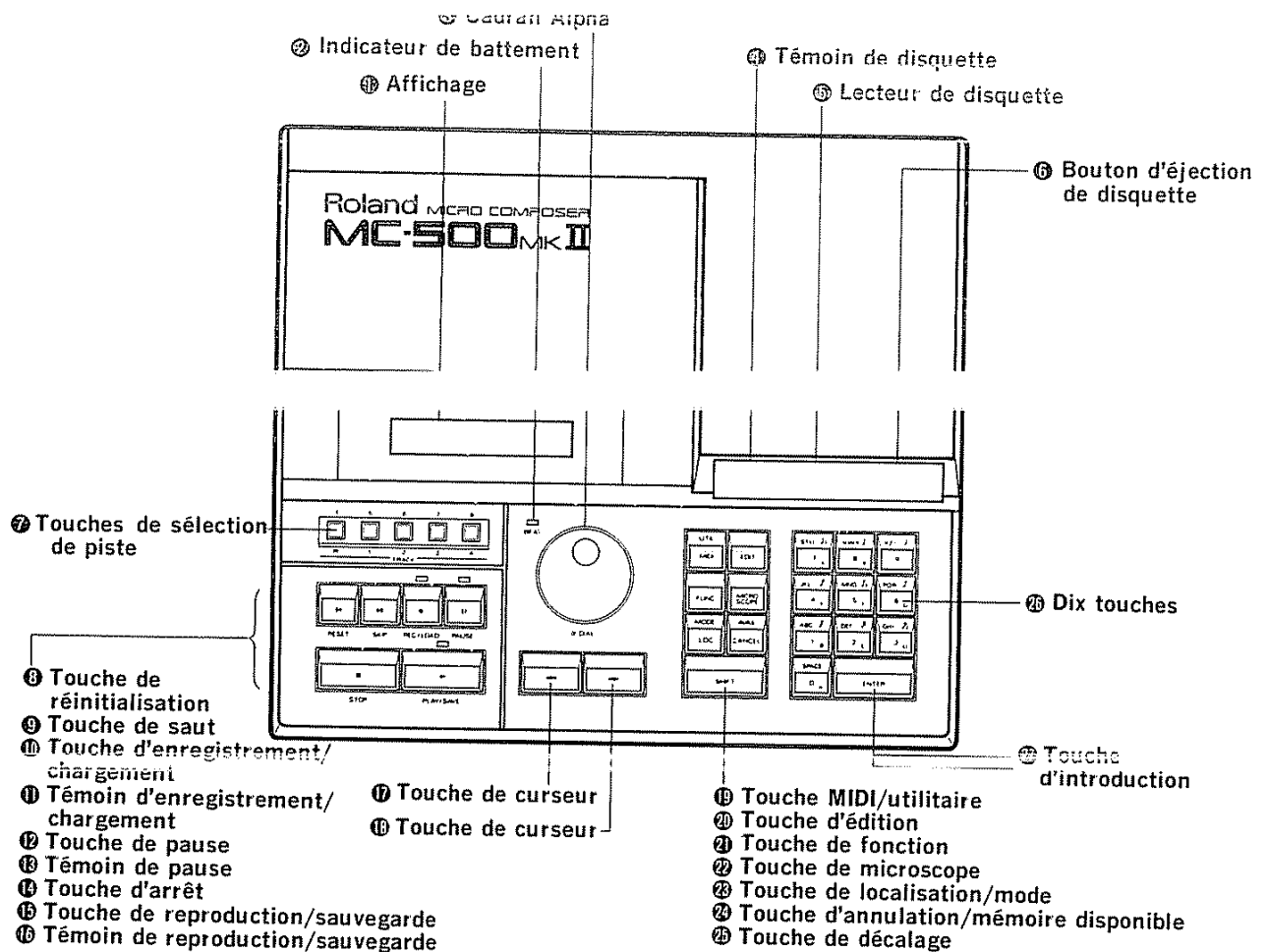
Prière de lire le manuel "MIDI" séparé avant ce mode d'emploi.

Copyright © 1988 by ROLAND CORPORATION

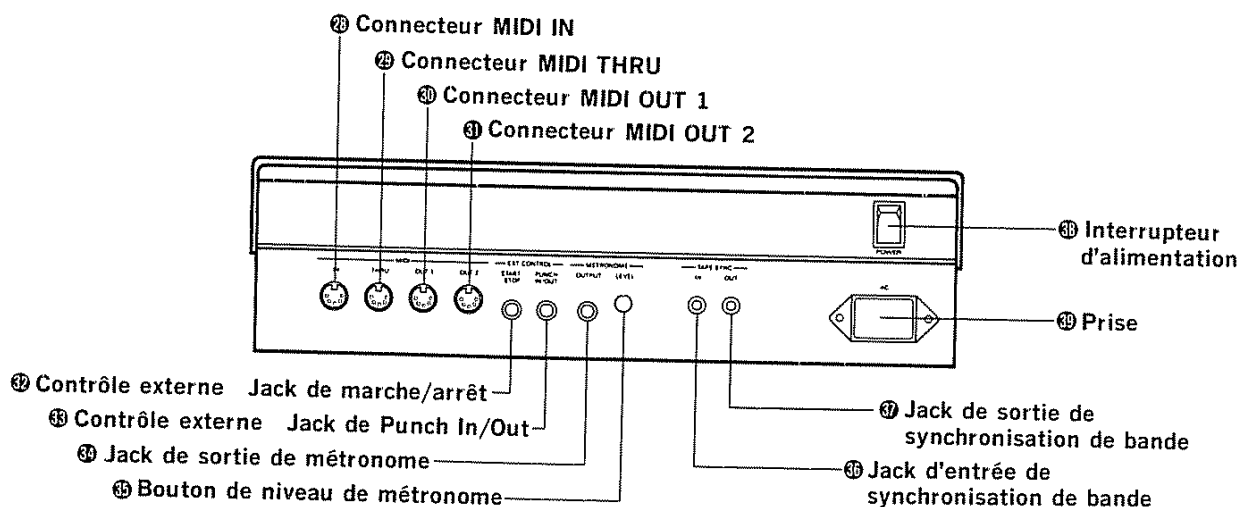
Tout droit réservé. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous  
quelque forme que se soit sans l'autorisation écrite de ROLAND CORPORATION.

## ■ DESCRIPTION DU PANNEAU

### 1. Panneau avant



### 2. Panneau arrière



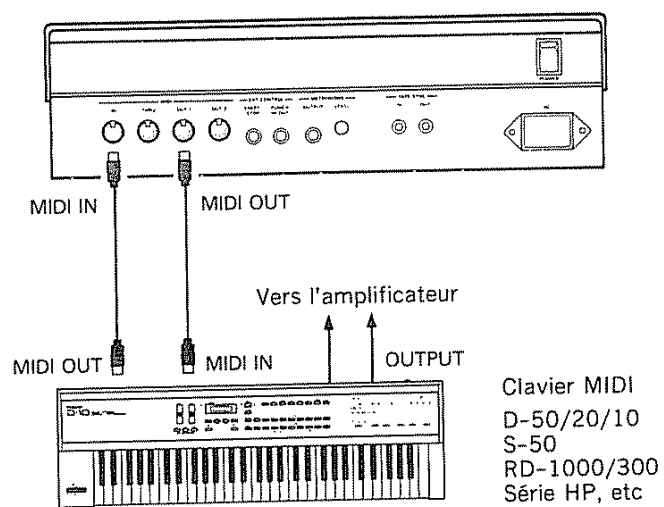
## ■BRANCHEMENTS

\* Éteignez tous les appareils avant de les monter.

### 1. Montage avec un clavier

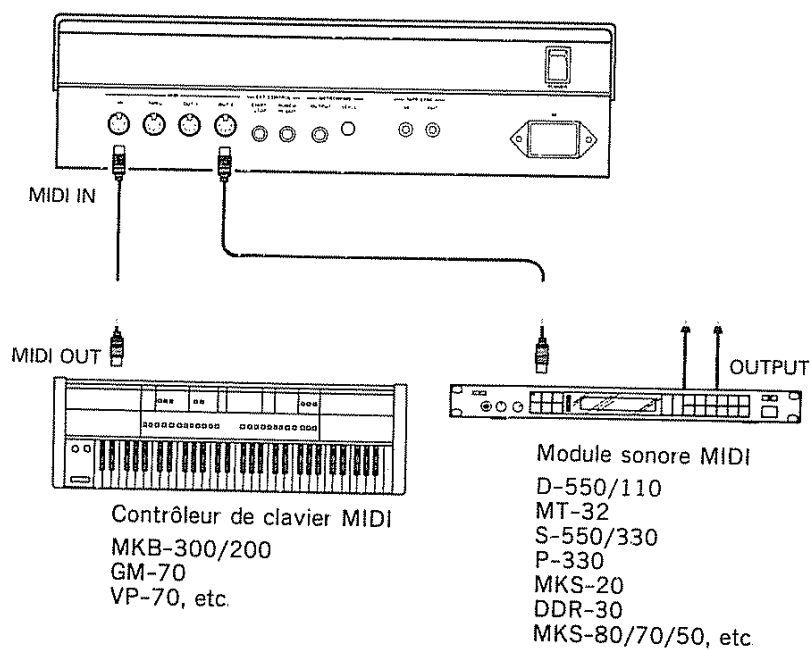
Lors de l'utilisation de MIDI OUT 2, réglez le mode LOCAL sur OFF sur le clavier MIDI

\* Le défaut du SUPER-MRC est Soft Thru ON seulement à MIDI OUT 2.



## 2. Montage avec un contrôleur de clavier MIDI + un module sonore MIDI

\* Le SUPER-MRC est réglé par défaut sur Soft Thru ON à MIDI OUT 2.



# 1 PARTICULARITES ET DESCRIPTION DU SUPER-MRC

## 1. Particularités

Le logiciel SUPER-MRC transforme les unités de la série MC (p.e MC-500 MIKII, MC-500, MC-300) en un Séquenceur MIDI capable d'enregistrer, de reproduire et d'éditer des données d'exécution. C'est un programme nettement amélioré par rapport au MRC-500.

- Une piste de rythmes multi-canal.
- Une piste de tempo permettant un contrôle du tempo sur une grande gamme.
- Huit pistes de phrase pouvant reproduire un total de 128 parties.
- Jusqu'à 32 appareils MIDI (16 canaux  $\times$  2) peuvent être simultanément contrôlés.
- Une fonction de localisation automatique d'emploi facile et une fonction de microscope améliorée sont prévues.
- La fonction de copie vous permet de copier d'un morceau différent et la fonction de liaison permet de relier les morceaux.
- Les données programmées sur le MRC-500 peuvent être converties pour être utilisées avec le SUPER-MRC.
- Une fonction de calcul de durée permet de trouver la durée nécessaire pour les données de tout le morceau ou d'une partie du morceau.
- Les motifs rythmiques peuvent être enregistrés en temps réel.
- Les données de contrôle de système telles que l'horloge, le mode Soft Thru, etc., peuvent être sauvegardées sur disquette. (Configuration du système)

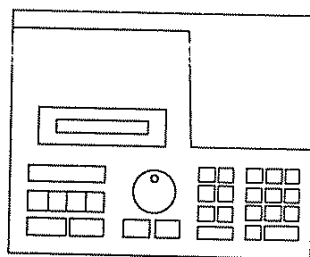
## 2. Description

### a. A propos du système ouvert

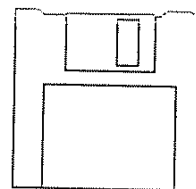
Les MC-500MKII, MC-500 ou MC-300 (appelés "MC" dans ce manuel) ne fonctionnent pas tout seuls. Ils nécessitent des programmes (logiciels). Le MC fonctionnera de manière différente selon le programme avec lequel il est utilisé. Ceci est appelé un "Système Ouvert". Le programme utilisé est appelé programme de système. Le SUPER-MRC est un programme de système qui transforme le MC en un séquenceur MIDI. Le MC peut utiliser d'autres logiciels tels que le MRB-500 (Bulk Librarian). Le MRP-500 (Performance Package) ne peut accepter les données du SUPER-MRC.

La disquette contenant le programme de système est appelée la disquette de système. Lorsque vous mettez l'appareil sous tension, il recherche le programme sur la disquette qui se trouve dans l'unité de disquette, le copie dans la mémoire et effectue l'amorçage.

Ce manuel décrit la manière dont le programme SUPER-MRC fonctionne sur l'appareil MC-500MKII.



+



SUPER-MRC (Séquenceur Multipiste)  
MRB-500 (Bulk Librarian)

\* Lorsque ce programme est utilisé avec le MC-500 ou le MC-300, le résultat obtenu diffère légèrement de celui obtenu avec le MC-500MKII. Ceci est dû au fait que la capacité de mémoire est différente. La quantité de données d'exécution pouvant être écrites dans la mémoire est plus petite sur le MC-500 ou MC-300, mais les fonctions de séquenceur sont identiques.

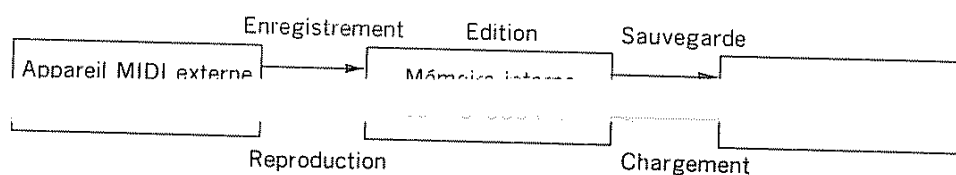
☆ Donc

Différents programmes pour le même appareil (= Système ouvert)

L'appareil est amorcé avec une disquette de système (d'exploitation)

## b. Qu'est-ce qu'un séquenceur ?

Le programme SUPER-MRC transforme le MC en un séquenceur MIDI. Un séquenceur enregistre les données d'exécution des instruments MIDI et reproduit les données enregistrées. Dans une certaine mesure, un séquenceur est similaire à un magnétophone multipiste. Le SUPER-MRC fournit les fonctions suivantes :



● **Enregistrement :** Les données de morceau ( données d'exécution ) peuvent être écrites dans la mémoire en utilisant un clavier externe, ou le MC.

● **Edition :** Les données enregistrées peuvent être éditées.

● **Reproduction :** Les données de morceau enregistrées sont transmises des prises MIDI OUT et sont reproduites sur les instruments MIDI externes.

● **Sauvegarde :** Les données enregistrées peuvent être sauvegardées sur une disquette. Jusqu'à huit morceaux différents peuvent être sauvegardés en même temps.

● **Chargement :** Les données sauvegardées sur une disquette peuvent être chargées dans la mémoire interne de l'appareil. Jusqu'à huit morceaux différents peuvent être chargés en même temps.

Toutes les données de morceau (jusqu'à huit morceaux) écrits dans la mémoire interne seront effacées lorsque l'appareil est éteint. Si vous désirez conserver les données, vous devez les sauvegarder sur une disquette. Les données sauvegardées sur une disquette peuvent être chargées dans la mémoire interne à tout moment, pour être éditées et reproduites.



Contrairement à un magnétophone, un séquenceur n'enregistre pas les "sons" eux-mêmes. Il enregistre des messages MIDI qui sont les données nécessaires pour commander les sources sonores MIDI. Les messages MIDI sont numériquement contrôlés et, en conséquence, vous pouvez profiter de diverses fonctions d'édition dont ne dispose pas un magnétophone. Par exemple, chaque note d'un accord peut être éditée séparément, c'est-à-dire, toutes les erreurs que vous avez faites dans votre interprétation pendant l'enregistrement peuvent être ultérieurement corrigées. De plus, vous pouvez changer le diapason sans changer le tempo durant la reproduction.

## ★ Donc

Un séquenceur MIDI est similaire à un magnétophone multipistes (MTR).

L'un des avantages d'un séquenceur est de permettre l'édition séparée de chaque note.

Les données sur une disquette peuvent être chargées dans la mémoire interne.

### c. Canal MIDI

Le programme SUPER-MRC peut contrôler jusqu'à 32 canaux (appareils MIDI). Les données de jusqu'à 16 canaux peuvent être simultanément transmises par un câble MIDI. Les appareils récepteurs reçoivent les données transmises sur les canaux MIDI respectifs qui leur ont été affectés. Ce système est similaire aux canaux de télévision. Diverses stations de diffusion transmettent différentes émissions vers les téléviseurs par une antenne, mais vous sélectionnez le canal qui contient une émission que vous voulez voir. Un appareil MIDI et les signaux MIDI sont similaires à un téléviseur et les émissions diffusées des stations.

Le MC possède deux sorties MIDI où les données d'exécution de deux pistes  
---  
jusqu'à 32 canaux d'appareils MIDI.

#### ★ Donc

Les messages MIDI de jusqu'à 16 canaux peuvent être transmis par un câble MIDI.

Ce programme peut envoyer 16 messages MIDI différents de chacune des deux prises MIDI OUT.

## d. Comment utiliser ce manuel

### [STRUCTURE DU MANUEL]

Deux volumes séparés : "Volume de Base" et "Cours Avancé" sont fournis comme manuel avec ce programme

Si vous désirez savoir quelque chose à propos de l'appareil, reportez-vous au mode d'emploi respectif

● Le Manuel "Volume de Base" couvre les fonctions de base du SUPER-MRC, telles que l'enregistrement de base, l'édition, etc. Si vous n'êtes pas très familier avec l'utilisation des séquenceurs, MIDI ou les ordinateurs, lisez tout d'abord ce manuel.

● Le Manuel "Cours Avancé" explique en détails toutes les fonctions du SUPER-MRC. Chaque fonction est décrite et est souvent suivie de sections [Additions], [Notes] et [Référence]. Ce manuel comprend une table des matières et un index vous permettant de trouver rapidement la fonction que vous voulez.

Les manuels "Volume de Base" et "Cours Avancé" ne contiennent que des informations relatives au PROGRAMME et en conséquence, vous devez également lire le mode d'emploi de l'appareil utilisé

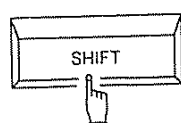
### [A PROPOS DES SIGNES DANS CE MODE D'EMPLOI]

● Les mots encadrés , tels que **PLAY** et **RESET**, se rapportent aux touches qui doivent être enfoncées une fois et être relâchées. C'est-à-dire que **PLAY** signifie que la touche PLAY doit être enfoncée une fois et être relâchée et **RESET** signifie que la touche RESET doit être enfoncée une fois et être relâchée.

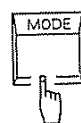


Enfoncez et relâchez

● Les touches ombrées, telles que **MODE** doivent être enfoncées en maintenant la touche SHIFT enfoncée. C'est-à-dire que **MODE** signifie que vous devez appuyer sur la touche Mode tout en maintenant la touche Shift enfoncée. Faites attention à bien maintenir d'abord la touche SHIFT, puis à appuyer sur la touche correspondante.

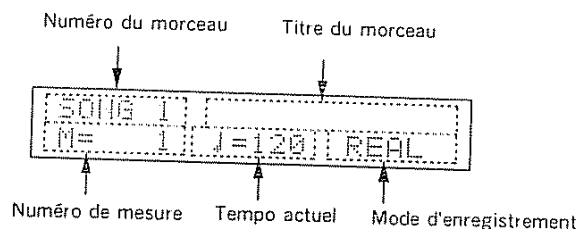


En maintenant enfoncé



Appuyez

- Si rien n'est spécifié, toutes les procédures sont supposées commencer à partir du état d'attente du MODE 1 (le système est amorcé).



- \* Les titres du morceau n'apparaissent pas dans l'affichage lorsque le système est amorcé.

- Les touches et les flèches telles que **MIDI** → **2** → **ENTER** signifient que ces touches doivent être enfoncées dans cet ordre, de la manière indiquée par les flèches. C'est-à-dire que **MIDI** → **2** → **ENTER** signifie que vous devez appuyer tout d'abord sur la touche MIDI, puis sur la touche numérique 2 et, finalement, sur la touche ENTER.

- Reportez-vous aux pages qui sont indiquées pour les fonctions ou descriptions correspondantes.

\* Donc

☐ signifie : appuyez sur la touche et relâchez-la.

☒ signifie : appuyez sur la touche en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

→ indique l'ordre dans lequel les touches doivent être enfoncées.

Des pages de référence sont indiquées.

## 2 PREPARATION

### 1. Amorçage du MC avec le SUPER-MRC

Vérifiez si le montage est correct et amorcez le MC avec le SUPER-MRC comme suit :

\* Eteignez tous les autres appareils avant d'amorcer le MC.

① Mettez les appareils en marche dans l'ordre suivant :

Module sonore MIDI → Mixeur, Amplificateur, etc → MC-500MKII (ou MC-500/300)

② Insérez la disquette de système dans le lecteur de disquette.

③ Appuyez sur la touche **ENTER**.

Le lecteur de disquette se met en marche (le témoin s'allume) et le programme de système est chargé dans le MC. Lorsque le chargement est terminé, le MC sera à l'état d'attente du mode d'enregistreur MIDI (MODE 1).

|                 |
|-----------------|
| SONG 1          |
| M= 1 J=120 REAL |

\* Lorsque le témoin du lecteur de disquette est allumé, n'appuyez pas sur le bouton d'éjection. Cela pourrait endommager les données sur la disquette.

★ Donc

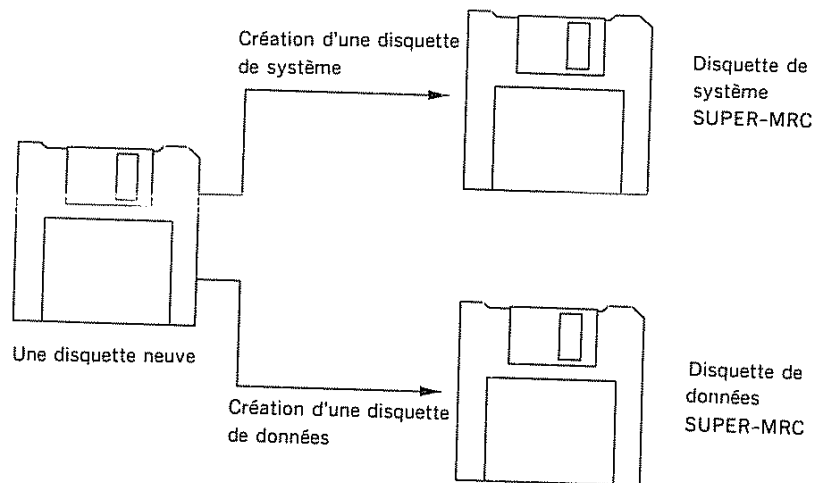
Mettez le MC en marche après tous les autres appareils.

## 2. Initialisation d'une disquette

Les disquettes sont très délicates. Si une disquette est endommagée, les données qu'elle contient ne peuvent être chargées. Pour éviter cela, faites un copie de sauvegarde de la disquette de système (= sauvegardez le programme de système de la disquette de système sur une autre disquette). La disquette de sauvegarde que vous avez faite peut stocker des données du morceau, mais pour sauvegarder de grandes quantités de données du morceau, vous aurez besoin de préparer d'autres disquettes destinées exclusivement à la sauvegarde des données.

La création d'une disquette de sauvegarde ou d'une disquette pour la sauvegarde de données est appelée "initialisation".

\*L'initialisation effacera toutes les données existant sur la disquette.  
Avant de procéder à l'initialisation d'une disquette qui a été utilisée  
ou pas.



[Procédure]

- 1 Appuyez sur la touche **MODE** pour sélectionner l'affichage de sélection de mode.

```
MODE 1 MIDI RECORDER
```

- 2 Appuyez sur la touche **4**, puis sur la touche **ENTER**.

```
MODE 4 DISK UTILITY
1 INITIALIZE [DISK]
```

Le MC est maintenant à l'état d'attente dans le mode Utilitaire de Disquette (MODE 4).

- 3 Appuyez sur la touche **ENTER**.

```
1 Make SYSTEM Disk
2 Make DATA DISK
```

">" clignote, indiquant que la fonction de création d'une disquette de système ("Make SYSTEM Disk") est maintenant sélectionnée.

Pour faire une copie de sauvegarde de la disquette de système, suivez la procédure de création d'une disquette de système et pour créer une disquette pour la sauvegarde des données, suivez la procédure de création d'une disquette pour la sauvegarde des données.

## ● Création d'une disquette de système

④ Appuyez sur la touche **ENTER**.

```
Insert New Disk
>>Press ENTER [INIT]
```

Lorsque des données de morceau existent dans la mémoire interne, l'affichage suivant apparaît. Appuyez sur la touche **ENTER** et passez à l'étape suivante. Les données du morceau seront effacées.

```
Yes:ENTER    No:STOP
```

⑤ Retirez la disquette et insérez une disquette à initialiser (= la disquette destination), puis appuyez sur la touche **ENTER**.

```
Initializing    XX
Please Wait     [INIT]
```

(Il faut environ 80 secondes)



```
Insert System Disk
>>Press ENTER [INIT]
```

Lorsqu'il y a des données de morceau dans la mémoire interne, l'affichage suivant apparaît. Si ces données peuvent être effacées, appuyez sur la touche **ENTER** et passez à l'étape suivante.

```
Remake into S-MRC?
Yes:ENTER    No:STOP
```

⑥ Retirez la disquette du lecteur de disquette et insérez la disquette de système, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

```
Loading System
Please Wait     [INIT]
```

(Il faut environ 40 secondes  
sur le MC-500/300)



```
Insert New Disk
>>Press ENTER [INIT]
```

(Il faut environ 90 secondes  
sur le MC-500MKII)

Le programme de système est chargé dans la mémoire interne.



Retirez la disquette de système et insérez de nouveau la disquette destination, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

```
Copying SYSTEM   XXXX
Please wait      [INIT]
```

(Il faut environ 130 secondes sur le MC-500/300)

(Il faut environ 235 secondes sur le MC-500MKII)

Le programme de système est copié sur la disquette destination.

\* Lors de l'utilisation du MC-500/300, répétez les étapes 6 et 7 jusqu'à ce que l'affichage suivant apparaisse.

```
INIT Complete! Cont?
Yes:ENTER   No:STOP
```

⑧ Appuyez sur la touche **STOP** pour quitter ce mode.

## ● Création d'une disquette pour la sauvegarde des données

④ Appuyez sur la touche **2**, puis sur la touche **ENTER**.

```
Insert New Disk
>>Press ENTER [INIT]
```

⑤ Insérez la disquette à initialiser (la disquette destination) dans le lecteur de disquette, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

```
Initializing   XXXX
Please Wait    [INIT]
```

(Il faut environ 80 secondes)



```
INIT Complete! Cont?
Yes:ENTER   No:STOP
```

Lorsqu'il y a des données de morceau sur la disquette, l'affichage suivant apparaît. Si ces données peuvent être effacées, appuyez sur la touche **ENTER** et passez à l'étape suivante.

```
Remake into S-MRC?
Yes:ENTER   No:STOP
```

6 Appuyez sur la touche STOP pour quitter ce mode.

→ Donc

Il faut initialiser toute disquette neuve ou disquette ayant été utilisée avec d'autres appareils

L'initialisation change une disquette pour lui permettre d'être utilisée avec le SUPER-MRC

Lorsque le lecteur de disquette se met en marche, il ne peut être arrêté

## 3 PROCEDURE DE BASE

### 1. Modes

#### a. Les cinq Modes du SUPER-MRC

Ce programme contient cinq modes possédant diverses fonctions

##### ● MODE 1 : ENREGISTREUR MIDI (Séquenceur)

Ce mode transforme l'appareil en un enregistreur MIDI (séquenceur) avec les fonctions suivantes :

|                             |                                                                                          |
|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Enregistrement :</b>     | Permet d'enregistrer des données de morceau.                                             |
| <b>Reproduction :</b>       | Permet de reproduire les données de morceau enregistrées.                                |
| <b>Fonction :</b>           | Permet de spécifier les fonctions pour l'enregistrement, la reproduction ou l'édition.   |
| <b>MIDI :</b>               | Permet de déterminer la manière dont les messages MIDI doivent être reçus et transmis.   |
| <b>Edition :</b>            | Permet d'éditer les données.                                                             |
| <b>Microscope :</b>         | Vous permet de vérifier en détails le contenu des données de morceau et de les éditer.   |
| <b>Mémoire disponible :</b> | Permet de connaître l'espace restant dans la mémoire interne ou sur une disquette.       |
| <b>Localisation :</b>       | Permet de régler un point de localisation ou de sauter à un point de localisation réglé. |
| <b>Utilitaire :</b>         | Permet d'utiliser diverses fonction utilitaires.                                         |

##### ● MODE 2 : OPERATION DE DISQUETTE

Ce mode permet de transférer les données de morceau entre la mémoire interne et une disquette avec les fonctions suivantes :

|                                      |                                                                                                                |
|--------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Chargement :</b>                  | Permet de charger les fichiers de morceau d'une disquette dans la mémoire interne.                             |
| <b>Sauvegarde :</b>                  | Permet de sauvegarder les données de morceau de la mémoire interne sur une disquette.                          |
| <b>Effacement :</b>                  | Permet d'effacer un fichier de morceau d'une disquette.                                                        |
| <b>Nouvelle affectation de nom :</b> | Permet de réécrire les noms de fichier de morceau sur une disquette.                                           |
| <b>Vérification :</b>                | Permet de vérifier les données de morceau dans la mémoire interne avec le fichier de morceau sur la disquette. |

### ● MODE 3 : LIAISON DE MORCEAU

Ce mode permet de relier les morceaux qui se trouvent dans la mémoire interne

### ● MODE 4 : UTILITAIRE DE DISQUETTE

Ce mode permet d'effectuer des opérations sur les données sur une disquette avec les fonctions suivantes :

**Initialisation :** Cette fonction permet de créer une disquette SUPER-MRC.

**Copie de sauvegarde :**

d'une disquette sur une autre disquette.

**Transfert :** Cette fonction permet de copier un fichier de morceau d'une disquette sur une autre disquette.

**Conversion :** Cette fonction permet de convertir les données de morceau programmées sur le MRC-500 ou MRC-300 afin de pouvoir les utiliser avec le SUPER-MRC.

**Nom de disquette :**

Cette fonction permet de nommer une disquette.

**Redémarrage :** Cette fonction charge le programme de système.

### ● MODE 5 : CONFIGURATION DE SYSTEME

Ce mode vous permet de régler les paramètres pour le contrôle du système (= configuration du système) avec les fonctions suivantes. Les valeurs réglées seront automatiquement rappelées lorsque le système est amorcé la prochaine fois.

**Changement de configuration :**

Cette fonction permet de changer les valeurs des paramètres de configuration dans la mémoire interne.

**Chargement de configuration :**

Cette fonction permet de charger les réglages des paramètres de configuration d'une disquette dans la mémoire interne.

**Sauvegarde de configuration :**

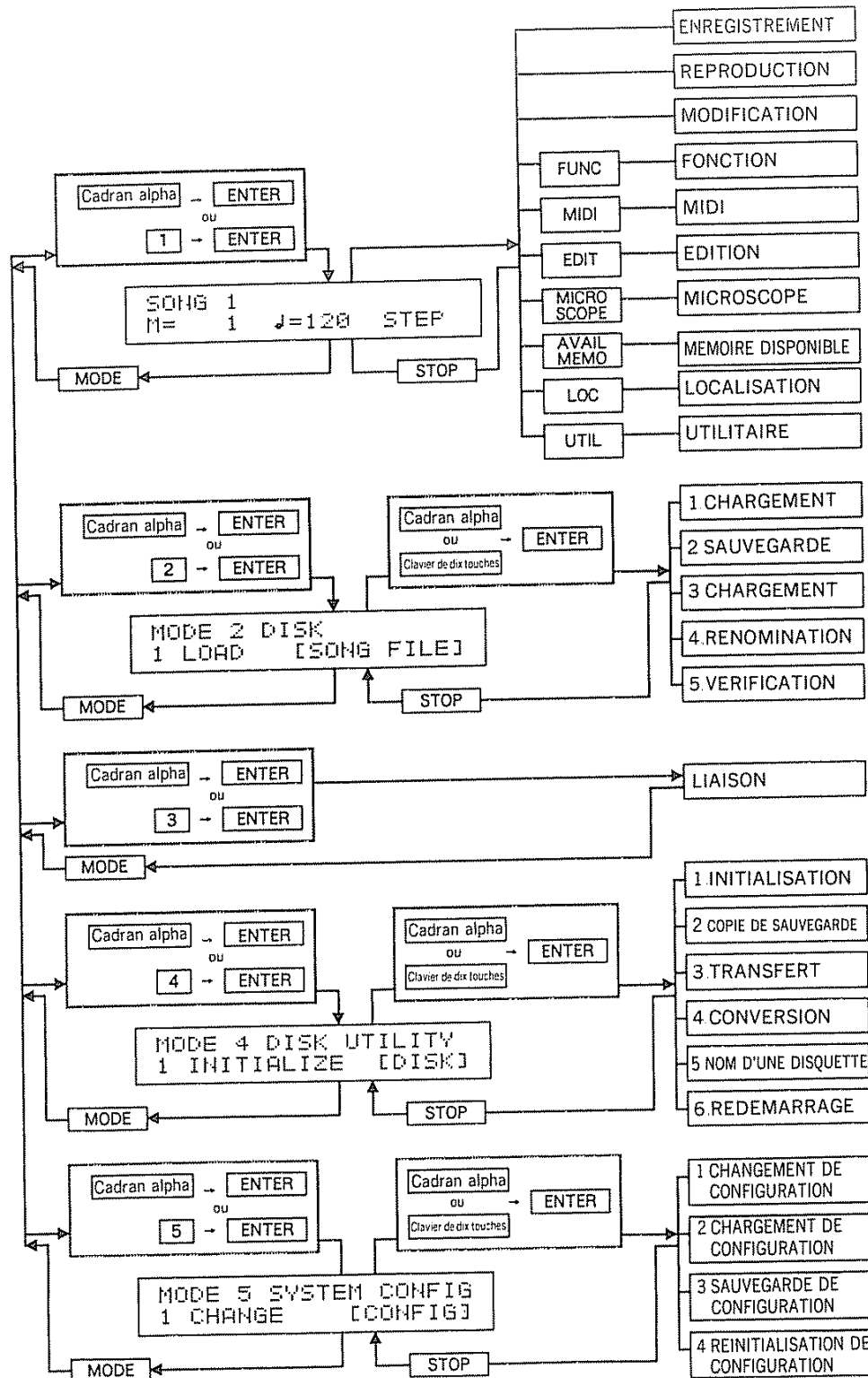
Cette fonction permet de sauvegarder les réglages des paramètres de configuration de la mémoire interne sur une disquette.

**Réinitialisation de configuration :**

Cette fonction réinitialise (= ramène aux valeurs d'origine) les réglages des paramètres de configuration dans la mémoire interne.

## b. Comment changer les modes

Voici une description de la manière de changer de modes :



● Pour utiliser les fonctions du **MODE 1**

① Assurez-vous que l'appareil est à l'état d'attente (=le système est amorcé) et appuyez sur la touche de fonction correspondante.

② Sélectionner la fonction à éditer.

Lorsque vous utilisez le **cadran Alpha**, appelez l'affichage de la fonction désirée, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

Lorsque vous utilisez le **clavier à dix touches**, sélectionnez le numéro de la fonction désirée, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

● Pour utiliser un mode différent

① De l'état d'attente, appuyez sur la touche **MODE** pour appeler l'affichage de sélection de mode.

② Sélectionnez le mode désiré, puis passez à l'affichage de sélection de fonction.

Lorsque vous utilisez le **cadran Alpha**, passez tout d'abord à l'affichage du mode désiré, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

Lorsque vous utilisez le **clavier à dix touches**, sélectionnez le numéro du mode désiré, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

③ Sélectionnez la fonction à éditer.

Lorsque vous utilisez le **cadran Alpha**, appelez l'affichage de la fonction désirée, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

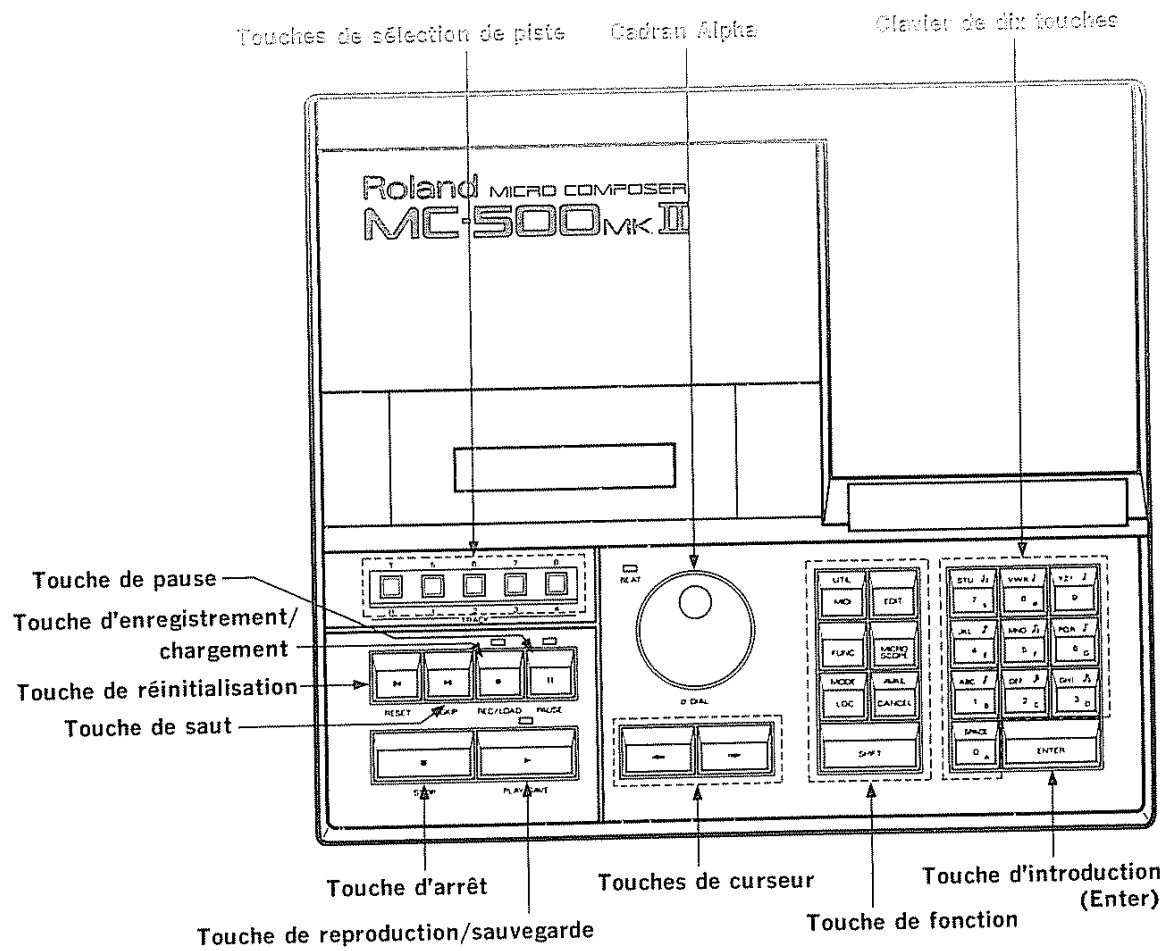
Lorsque vous utilisez le **clavier à dix touches**, sélectionnez le numéro de la fonction désirée, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

\* Pour retourner à l'état d'attente, appuyez sur la touche **STOP**.

\* Dans tous les modes, vous pouvez vérifier l'espace restant de la mémoire interne ou de la disquette en appuyant sur la touche **AVAIL MEMO**.

## 2. Fonction de chaque touche

Voici une description de la manière dont chaque touche fonctionne.



## ● Cadran Alpha et Clavier de dix touches

Pour sélectionner un mode ou entrer une valeur, vous pouvez utiliser le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**.

Lorsque vous utilisez le **Clavier de dix touches**, appuyez sur le chiffre désiré, puis sur la touche **ENTER**. Tant que la touche **ENTER** n'a pas été enfoncée, la valeur n'a pas été entrée et la valeur et la marque "+" clignote alternativement. A ce stade, la valeur retourne à la valeur d'origine lorsqu'un paramètre différent est sélectionné ou lorsque la touche **CANCEL** est enfoncée.

Lorsque vous utilisez le **Cadran Alpha**, la valeur est normalement

retourner un mode ou une fonction, vous devez appuyez sur la touche **ENTER** après avoir réglé le mode ou la fonction avec le **Cadran Alpha**. Une rotation du cadran dans le sens des aiguilles d'une montre augmente la valeur.

## ● Touche de curseur et touche d'introduction **ENTER**

La position clignotante (valeur ou soulignement) dans l'affichage est appelée un curseur. La valeur de la position du curseur peut être changée en utilisant le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**. La position du curseur peut être changée en utilisant les touches **←** et **→**. Lorsqu'il y a de nombreux paramètres à éditer en séquence, appuyez simplement sur la touche **ENTER** après avoir entré chaque valeur et le curseur passera automatiquement au paramètre suivant. Lors de l'utilisation du **Clavier de dix touches**, si la touche **ENTER** n'a pas encore été enfoncée, la valeur sera effacée en déplaçant le curseur avec les touches **←** et **→**.

## ● Touches de sélection de piste

En appuyant sur l'une des cinq touches de sélection de piste R/1-4, la piste de rythmes ou la piste 1, 2, 3 ou 4 peut être sélectionnée. En appuyant sur les mêmes touches tout en maintenant la touche **SHIFT** enfoncée, la piste de tempo, la piste 5, 6, 7 ou 8 est sélectionnée. Pendant une reproduction normale, l'affectation d'une piste déjà enregistrée assourdira la piste (= pas de sortie de la prise MIDI OUT). Pendant l'enregistrement ou l'édition, les touches de sélection de piste peuvent être utilisées pour affecter une piste.

## ● Touches de fonction

Ces touches sont principalement utilisées pour la sélection d'une fonction dans le MODE 1. Dans le mode de mémoire disponible ou d'utilitaire, appuyez sur la touche de fonction correspondante tout en maintenant la touche **SHIFT** enfoncée.

En utilisant la touche **MODE**, vous pouvez retourner de n'importe quel mode à l'état de sélection de mode.



## 3. Enregistrement

### ○ Préparation pour l'enregistrement

Les données de morceau enregistrées dans le MC sont effacées lorsque l'appareil est éteint. Pour conserver les données enregistrées, vous devez les sauvegarder sur une disquette. Si vous désirez sauvegarder des données de morceau que vous allez enregistrer, préparez une disquette initialisée avec SUPER-MRC. La disquette de système fournie est protégée pour éviter tout risque de perte accidentelle du programme de système. Utilisez l'autre disquette fournie ou une disquette optionnelle après l'avoir initialisée.

## a. Comment enregistrer

Voici une description des méthodes d'enregistrement de base :

Pops "Brightness"

by © Hiroshi Takayama

♩ = 144

1 (141) 2 (10) 3 (11)

Glocken

E Guitar (Lead)

E Guitar (Mute)

Strings

Brass

Harp

Slap Bass

Drums

R-PTN 1 R-PTN 2 CP R-PTN 3 CP

4 (12) 5 (13) 5 (14)

R-PTN 3 R-PTN 4 R-PTN 5

7 (15)

0

9

R - PTN 6

R - PTN 7

R - PTN 8

Coda

16

17

R - PTN 9

### Affectations des percussions

Snare Drum

High Tom

Mid Tom

Low Tom

Bass Drum

Closed Hi-Hat

Open Hi-Hat

Crash Cymbal

Hand Clap

## ● Enregistrement dans une piste de phrase

Pour enregistrer dans une piste de phrase (1-8), vous pouvez utiliser l'enregistrement en temps réel ou l'enregistrement par étape

Ce manuel de base n'explique que la procédure pour l'enregistrement en temps réel d'une partie de mélodie et partie d'accord et un enregistrement par étape facile en utilisant un clavier MIDI.

**\* Vous pouvez utiliser l'enregistrement en temps réel et par étape pour une partie.**

1) L'enregistrement en temps réel enregistre fidèlement votre jeu réel sur le clavier MIDI externe.

2) L'enregistrement par étape entre chaque message de note (diapason, longueur de note et volume) sur une partition en utilisant le panneau de commande sur le MC ou d'un clavier MIDI externe, etc. Cette méthode peut être convenable pour une personne n'ayant pas une confiance totale dans sa capacité de jeu.

## ● Enregistrement dans la piste de rythmes

Pour enregistrer une partie de rythmes, vous devez créer de nombreuses mesures de motifs rythmiques différents et placer ces motifs et des motifs de silence dans la piste de rythmes. Ceci est appelé un enregistrement par étape. Le SUPER-MRC vous permet également d'enregistrer une exécution de rythmes d'un instrument MIDI externe avec un enregistrement en temps réel, mais cela n'est pas expliqué dans ce manuel de base.

## b. Enregistrement de rythmes

Faisons tout d'abord la partie de rythmes.

### 1) Enregistrement des motifs rythmiques

Nous enregistrons maintenant le numéro de motif 3 (R-PTN3) de la partition d'exemple

✱ Avant d'enregistrer les motifs rythmiques, réglez chaque voix de rythmes du mode sonore de rythme de la manière indiqué ci-dessous.

Affectation des instruments de rythmes sur les numéros de touche

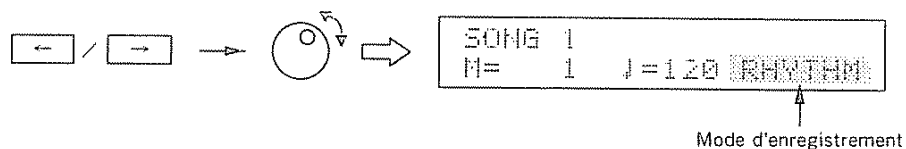
|                       |    |                   |    |
|-----------------------|----|-------------------|----|
| Quilts (Qu)           | 73 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Long Whistle (LW)     | 72 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Short Whistle (SW)    | 71 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Maracas (Ma)          | 70 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Claves (Cl)           | 69 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Agogo (LA)        | 68 | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Agogo (HA)       | 67 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Timbale (LT)      | 66 | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Timbale (HT)     | 65 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Conga (LC)        | 64 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Open High Conga (OHC) | 63 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Conga (LC)        | 62 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 61 | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 60 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 59 | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 58 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 57 | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 56 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 55 | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 54 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 53 | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 52 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 51 | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 50 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 49 | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 48 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 47 | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 46 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 45 | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 44 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 43 | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 42 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 41 | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 40 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 39 | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 38 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 37 | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 36 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 35 | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 34 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 33 | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 32 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 31 | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 30 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 29 | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 28 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 27 | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 26 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 25 | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 24 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 23 | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 22 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 21 | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 20 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 19 | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 18 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 17 | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 16 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 15 | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 14 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 13 | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 12 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 11 | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 10 | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 9  | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 8  | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 7  | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 6  | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 5  | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 4  | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 3  | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 2  | Star Chime (StCh) | 74 |
| Low Bongo (LB)        | 1  | Star Chime (StCh) | 74 |
| High Bongo (HB)       | 0  | Star Chime (StCh) | 74 |

Do central

[Procédure]

1 Réglez le mode d'enregistrement sur "RHYTHM".

Déplacez le curseur sur la position du mode d'enregistrement avec les touches  / , puis sélectionnez "RHYTHM" avec le **Cadran Alpha**.



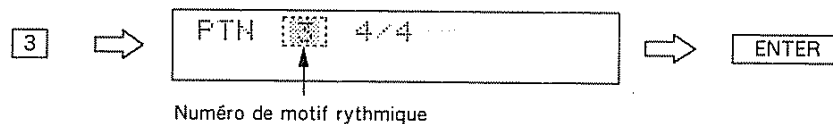
② Sélectionnez le mode de motifs rythmiques.

Appuyez sur la touche **REC**, puis sélectionnez "R-PATTERN" avec le **Cadran Alpha**.



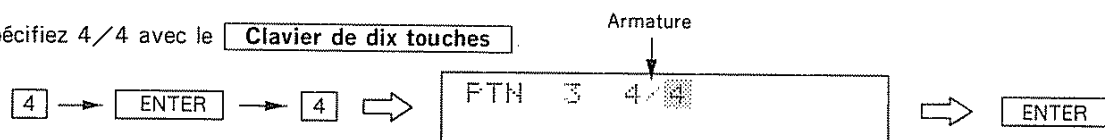
③ Sélectionnez un numéro de motif rythmique.

Sélectionnez le numéro de motif 3 avec le **Clavier de dix touches**.



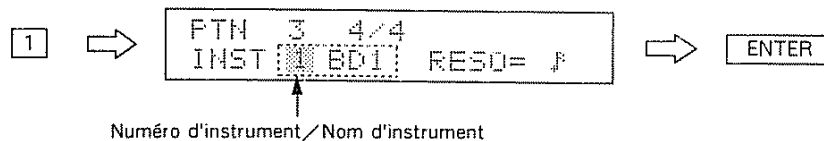
④ Spécifiez le temps du motif rythmique.

Spécifiez 4/4 avec le **Clavier de dix touches**.



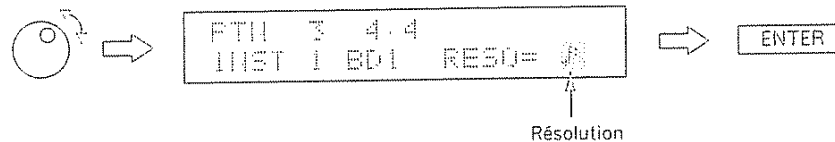
⑤ Sélectionnez un instrument de rythme.

Sélectionnez le numéro d'instrument 1 avec le **Clavier de dix touches**.



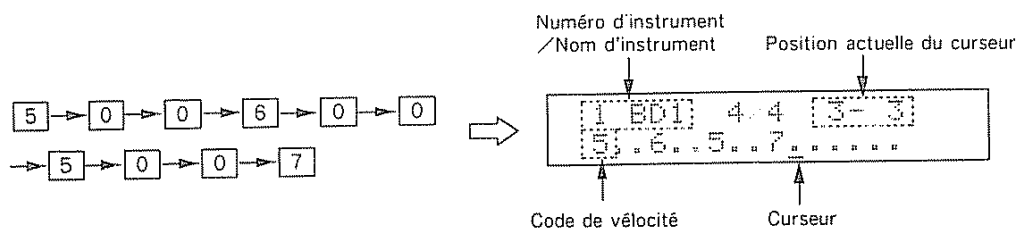
⑥ Sélectionnez la résolution (unité de note la plus petite)

Appuyez simplement sur la touche **ENTER** comme les doubles croches ont déjà été sélectionnées



⑦ Entrez le rythme de grosse caisse.

Spécifiez le Code de Vitesse avec le **Clavier de dix touches**



\* La grille indiquée dans la partie inférieure de l'affichage représente la position où le rythme doit être entré. La position de chiffre dans la grille est déterminée par le temps et la résolution.

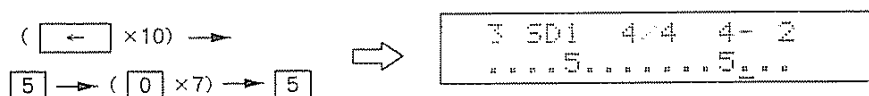
\* La valeur à entrer (1-8) est pour la vitesse (qui représente le volume d'un son). Les valeurs les plus élevées augmentent la vitesse (volume plus grand) et l'entrée d'un zéro fait apparaître un point, indiquant qu'aucun rythme n'est entré.

⑧ Changez les numéros d'instrument de rythme.

En appuyant sur la touche **SKIP** ( **RESET** ), vous augmentez (diminuez) le numéro de l'instrument.



⑨ Entrez le rythme pour la caisse claire.



9 Répétez les étapes 8 et 9 pour entrer le rythme pour le charleston formé (aléed hi ba) et le placement de main charleston de la manière indiquée ci-dessous :

Sélectionnez le numéro d'instrument 5, puis entrez le rythme de la manière indiquée ci-dessous

5 CHH 4-4 4-4  
5.5.5.5.5.5.5.5.

Sélectionnez le numéro d'instrument 16, puis entrez le rythme de la manière indiquée ci-dessous.

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000 1001 1002 1003 1004 1005 1006 1007 1008 1009 1010 1011 1012 1013 1014 1015 1016 1017 1018 1019 1020 1021 1022 1023 1024 1025 1026 1027 1028 1029 1030 1031 1032 1033 1034 1035 1036 1037 1038 1039 1040 1041 1042 1043 1044 10

⑪ Reproduisez les motifs rythmiques que vous avez enregistrés.

En appuyant sur la touche **PLAY**, les motifs rythmiques sont reproduits une fois.

⑫ Si vous le désirez, continuez à enregistrer un autre motif rythmique.

Appuyez sur la touche **ENTER** tout en maintenant la touche **SHIFT** enfoncée pour retourner à l'affichage de l'étape ③, puis répétez les étapes ③ à ⑪.

⑬ Lorsque vous avez enregistré tous les motifs rythmiques que vous voulez, quittez ce mode : **STOP**

Le SUPER-MRC fournit d'autres méthodes pour l'enregistrement de motifs rythmiques comme indiqué ci-dessous. Pour ces méthodes ainsi que pour les fonctions plus avancées, nous vous prions de lire le Cours Avancé.

- Enregistrement avec quantification en temps réel (= enregistrement en temps réel d'un clavier MIDI)
- Copies des motifs rythmiques
- Effacement des motifs rythmiques



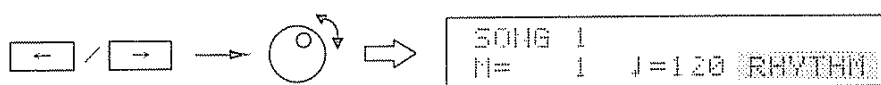
## 2) Enregistrement dans la piste de rythmes

Ecrivez les motifs rythmiques que vous avez créés et les motifs de silence dans la piste de rythmes

### [Procédure]

#### ① Réglez le mode d'enregistrement sur "RHYTHM".

Déplacez le curseur sur la position du mode d'enregistrement avec les touches  / , puis sélectionnez "RHYTHM" avec le **Cadran Alpha**.



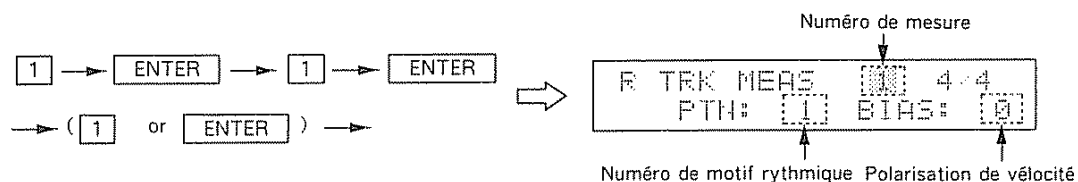
#### ② Sélectionnez le mode d'enregistrement de motif rythmique.

Appuyez sur la touche **REC**, puis sélectionnez "R-PATTERN" avec le **Cadran Alpha**.

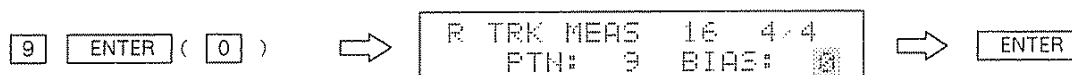


#### ③ Sélectionnez le numéro de motif rythmique et la vitesse pour la première mesure.

Sélectionnez le numéro de mesure/numéro de motif/polarisation de vitesse avec le **Clavier de dix touches**.



\* La polarisation de vitesse est un paramètre qui ajuste la vitesse du motif rythmique dans la mesure. Reportez-vous au manuel du cours avancé. Ici, nous enregistrons sans utiliser la polarisation de vitesse donc, appuyez sur la touche **0** ou **ENTER** et passez à la mesure suivante.

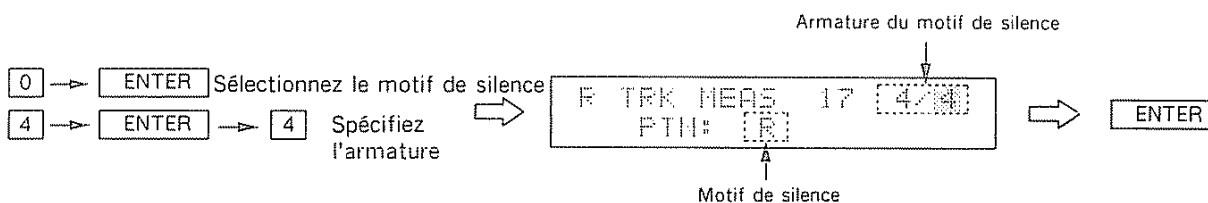


#### ④ Répétez l'étape ③ jusqu'à ce que toutes les 16 mesures soient entrées.

5. Entrez un motif de silence dans la 17<sup>ème</sup> barre.

Entrez zéro pour le numéro de motif, puis entrez l'armature

Sélectionnez le motif de silence avec le **Clavier de dix touches**, puis spécifiez l'armature



⑥ Quittez ce mode :

**STOP**

La partie de rythmes a maintenant été enregistrée. Passez au début de la mesure avec la touche **RESET**, puis reproduisez la partie avec la touche **PLAY**.

## c- Enregistrement par étape

Nous enregistrons ici la partie de basse en utilisant l'enregistrement par étape. Entrons le numéro de note (diapason) et la vélocité du clavier MIDI et spécifions la durée d'étape (la synchronisation dans la mesure) par les commandes du panneau la durée de porte (la longueur d'une note) change en fonction de la durée d'étape

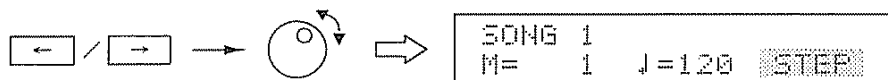
\* La partition de basse est écrite une octave plus haute que les notes actuelles (l'on entend un son une octave plus bas que la partition). Toutefois, certains sons de basse sont de 8' (la partition et les sons réels sont au même diapason). Dans ce cas, abaissez le diapason du son de basse et jouez une octave plus bas que la partition.

### [Procédure]

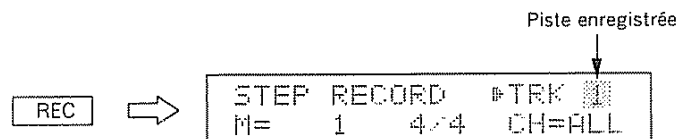
① Appuyez sur la touche **RESET** pour retourner à la première mesure.

② Réglez le mode d'enregistrement sur "STEP".

Passez au mode d'enregistrement avec les touches **←** / **→**, puis sélectionnez "STEP" avec le **Cadran Alpha**.

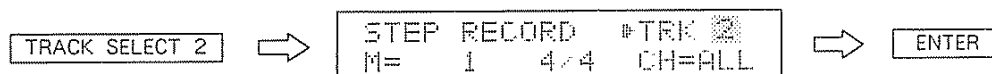


③ Passez dans le mode d'attente à l'enregistrement.



④ Sélectionnez une piste.

Appuyez sur la touche de sélection de piste 2.

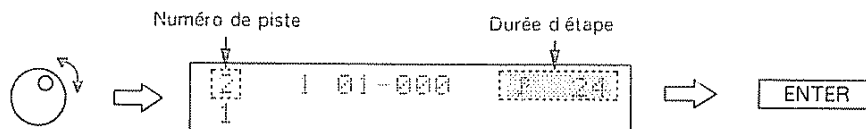


\* Lorsque vous commencez l'enregistrement à partir d'une mesure où des données de rythme ont déjà été enregistrées, la procédure ci-dessus règle automatiquement le mode d'enregistrement par étape.

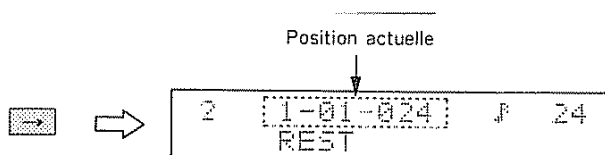
Lorsque vous commencez l'enregistrement par étape à partir d'une mesure qui ne possède pas de données de rythme, réglez tout d'abord le temps, puis appuyez sur la touche **ENTER**

5 Réglez la durée d'étape à la valeur de la note la plus petite dans la partition.

Sélectionnez " ♩ 24" avec le **Cadran Alpha**



6 Entrez le silence de trois temps et demi comme écrit dans la partition.



\* La procédure ci-dessus avance simplement la position actuelle, mais les données de silence ne sont pas entrées.

\* A la position actuelle, la mesure (numéro de mesure), le temps et les impulsions d'horloge sont indiqués. Le numéro actuellement indiqué "1-01-024" signifie la première mesure, le premier temps, 24<sup>ème</sup> impulsion d'horloge.

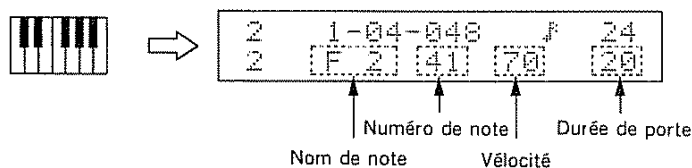
7 Entrez les données jusqu'à la fin de la deuxième mesure comme écrit dans la partition, du clavier.

Comme la durée d'étape a été réglée à une double croche, les première et deuxième mesures sont altérées par double croche.



Jouez une note F2. (Appuyez sur la touche et relâchez-la.)

Jouez la touche F2.



\* La durée de porte est la durée nécessaire de NOTE ON à NOTE OFF, représentée en impulsions d'horloge.

Entrez deux fois une liaison. (Appuyez deux fois sur les touches ).

\* La procédure ci-dessus avance la position actuelle comme cela est écrit dans la partition, prolongeant la durée de porte.

Jouez la note F3.

Entrez une fois un silence. (Appuyez une fois sur la touche .

Jouez la note C3.

Entrez une fois une liaison. (Appuyez deux fois sur la touche .

Jouez la note C3.

Entrez deux fois une liaison. (Appuyez deux fois sur la touche .

Jouez la note F3.

Entrez deux fois une liaison. (Appuyez deux fois sur la touche .

Jouez la note C3.

Entrez une fois une liaison. (Appuyez deux fois sur la touche .

⑧ De manière similaire à l'étape 6, continuez à entrer les mesures suivantes.

⑨ Lorsque toutes les mesures ont été entrées, quittez ce mode :

**STOP**

La partie de basse a maintenant été enregistrée. Passez au début de la mesure avec la touche **RESET**, puis reproduisez la partie avec la touche **PLAY**.

Le SUPER-MRC permet également l'enregistrement par étape avec le **Clavier de dix touches**. Consultez le manuel du cours avancé.

## d. Enregistrement en temps réel

Supposons que nous voulions enregistrer une partie de guitare en solo, en temps réel.

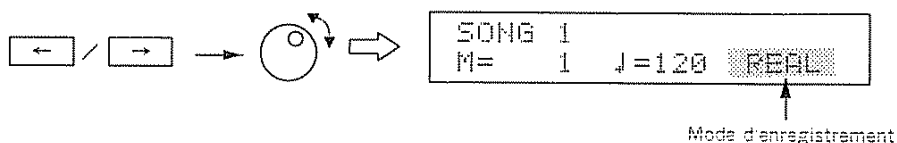
Il existe deux types d'enregistrement en temps réel, l'un est l'Enregistrement Avec Décompte qui commence l'enregistrement avec une attente pour un décompte de deux mesures et l'autre est l'Enregistrement Débutant par le Jeu, qui enregistre votre interprétation à partir de la première touche jouée. L'exemple de partition commence avec des silences, donc nous allons utiliser la procédure d'enregistrement avec décompte.

## [Procédure]

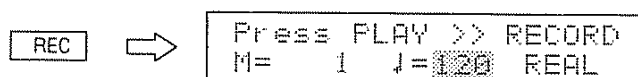
① Appuyez sur la touche **RESET** pour retourner à la première mesure.

② Réglez le mode d'enregistrement sur "REAL".

Déplacez le curseur sur la position du mode d'enregistrement avec les touches **←** / **→**, puis sélectionnez "REAL" avec le **Cadran Alpha**.

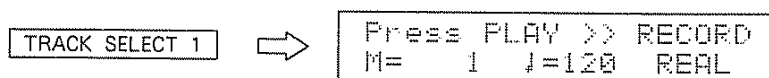


③ Passez au mode d'attente à l'enregistrement.



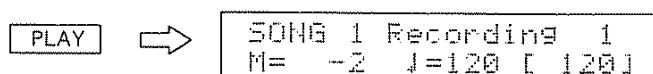
④ Sélectionnez une piste pour l'enregistrement.

Appuyez sur la touche de sélection de piste 1.



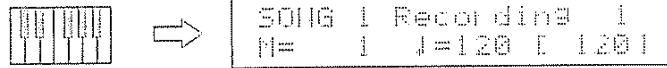
⑤ Commencez l'enregistrement en temps réel.

Appuyez sur la touche **PLAY**.



\* L'enregistrement commence après un décompte de deux mesures.

6 Jouez le clavier.



7 Lorsque vous avez terminé de jouer le clavier, quittez ce mode :

**STOP**

La partie de guitare solo est maintenant enregistrée. Retournez au début avec la touche **RESET**, puis reproduisez les données enregistrées avec la touche **PLAY**.

Le SUPER-MRC permet également les méthodes d'enregistrement en temps réel suivantes :

● **Enregistrement Débutant par le Jeu**

Vous permet d'enregistrer votre exécution sur le clavier depuis le début.

● **Enregistrement mixé**

Permet de superposer des données d'exécution sur les données de morceau précédant dans une piste.

● **Enregistrement par Punch In (Insertion)**

Permet de réécrire une partie des données de morceau.

● **Enregistrement de tempo**

Permet d'enregistrer des changements de tempo.

## 4. Écoutons

Maintenant reproduisons toutes les données enregistrées. Pour sauvegarder les données de morceau enregistrées, lisez la section suivante : sauvegarde des Données.

① Appuyez sur la touche **RESET** pour retourner au début de la première mesure.

② Appuyez sur la touche **PLAY** pour commencer la reproduction des données.

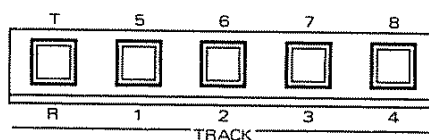
Vérifiez si les données ont été correctement enregistrées (si les parties sont correctement reproduites, etc.).

Si les données ont été correctement enregistrées, les parties de basse et de... enregistrées en temps réel peuvent être légèrement avant ou après le temps de métronome exact. Dans ce cas, corrigez-les en utilisant la fonction de quantification (page 57).

### ● Assourdissement de piste

Pendant la reproduction ou à l'état d'attente, une piste (contenant des données de morceau) peut être assourdie (= aucun message MIDI n'est transmis par MIDI OUT). Cette fonction vous permet donc de ne reproduire que les pistes désirées.

Vous pouvez connaître les pistes contenant des données car les touches de sélection de piste correspondantes sont allumées. Une pression sur une touche de sélection de piste allumera et éteindra alternativement le témoin. Lorsque le témoin est éteint, la piste correspondante est assourdie. Pour assourdir les pistes de tempo et les pistes 5, 6, 7, et 8, appuyez sur la touche correspondante en maintenant la touche **SHIFT** enfoncée.



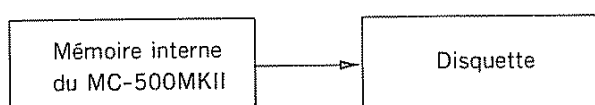


## 5. Conservation des données

### a. Sauvegarde des données

Les données de morceau en mémoire peuvent être sauvegardées sur une disquette. Jusqu'à huit morceaux peuvent être sauvegardés sur une disquette en même temps.

\* Pour la sauvegarde des données, utilisez la disquette de système SUPER-MRC ou une disquette pour la sauvegarde de données seulement, que vous avez initialisée. La disquette de système fournie ne peut pas être utilisée pour la sauvegarde de données de morceau.



### ● Données de morceau et fichiers de morceau

Chaque morceau dans la mémoire interne est distingué par son numéro, alors que les morceaux sauvegardés sur une disquette ne possèdent pas de numéro, mais sont distingués par les noms de morceau. Cela signifie que vous devez affecter un nom différent à chaque morceau lors de sa sauvegarde sur la disquette. Le morceau, avec son nom, est appelé un fichier de morceau.

#### [Procédure]

① Appuyez sur la touche **MODE** pour sélectionner l'affichage de sélection de Mode.

② Appuyez sur les touches **2** → **ENTER**.

```

MODE 2 DISK
[ ] LOAD  [SONG FILE]
  
```

La rotation du **Cadran Alpha** indique les fonctions disponibles dans ce mode, en séquence, dans la partie inférieure de l'affichage.

3/ Appuyez sur les touches **2** → **ENTER** pour sélectionner **2 SONG** (optionnel: vous pouvez également utiliser le **Cadran Alpha** et **ENTER** pour obtenir le même résultat).

```
SAVE SONG ONTO DISK
SELECT SONG#1.....
```

La mémoire interne peut stocker jusqu'à huit morceaux différents. La partie inférieure de l'affichage ► indique l'état des numéros de morceau, dans l'ordre. Le numéro et les signes dans l'affichage ont la signification

numéros de morceau avec le **Clavier de dix touches**.

| Affichage | Description                                                                                                            |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| .         | Il n'y a pas de données de morceau dans le numéro de morceau et vous ne pouvez choisir la fonction "Save".             |
| *         | Il y a des données de morceau dans le numéro de morceau spécifié, mais vous n'avez pas sélectionné la fonction "Save". |
| Numéro    | Le numéro de morceau que vous avez spécifié peut être sauvegardé.                                                      |

④ **Retirez la disquette du lecteur et insérez la disquette sur laquelle vous désirez sauvegarder les données. (Pour sauvegarder les données sur la disquette actuellement insérée, il est pas nécessaire de changer de disquettes).**

**\* Ne retirez pas la disquette pendant que le lecteur fonctionne. Cela effacerait les données sur la disquette. Il n'est pas possible d'arrêter le lecteur de disquette lorsqu'il s'est mis en marche.**

⑤ Appuyez sur la touche **ENTER**.

```
SAVE 1.....► DISK
SONG 1►
```

L'affichage d'affectation de nom de fichier de morceau est maintenant appelé. Si le fichier a déjà été nommé, passez directement à l'étape ⑦.

⑥ **Donnez un nom au fichier (en utilisant jusqu'à 13 lettres). Déplacez le curseur sur la position correspondante et spécifiez les lettres, les chiffres ou les signes avec le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**.**

Une pression sur une touche de numéro du **Clavier de dix touches** permet de sélectionner un chiffre, une lettre ou un signe de la manière indiquée ci-dessous.

| Cadre<br>des<br>touches | Séquence de l'affichage | Cadre<br>des<br>touches | Séquences de l'affichage |
|-------------------------|-------------------------|-------------------------|--------------------------|
|                         | 0 → (Espace) → 0        |                         | 5 → M → N → O → 5        |
|                         | 0 → (Espace) → 0        |                         | 5 → m → n → o → 5        |
|                         | 1 → A → B → C → 1       |                         | 6 → P → Q → R → 6        |
|                         | 1 → a → b → c → 1       |                         | 6 → p → q → r → 6        |
|                         | 2 → D → E → F → 2       |                         | 7 → S → T → U → 7        |
|                         | 2 → d → e → f → 2       |                         | 7 → s → t → u → 7        |
|                         | 3 → G → H → I → 3       |                         | 8 → V → W → X → 8        |
|                         | 3 → g → h → i → 3       |                         | 8 → v → w → x → 8        |
|                         | 4 → J → K → L → 4       |                         | 9 → Y → Z → ! → 9        |
|                         | 4 → j → k → l → 4       |                         | 9 → y → z → ? → 9        |

Une rotation du **Cadran Alpha** permet de sélectionner un chiffre, une lettre ou un signe de la manière indiquée ci-dessous

| Rotation dans le sens des aiguilles d'une montre (ordre inverse avec une rotation dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) |  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| → A → B → C → D → E → F → G → H → I → J → K → L → M →                                                                              |  |
| → N → O → P → Q → R → S → T → U → V → W → X → Y → Z →                                                                              |  |
| → a → b → c → d → e → f → g → h → i → j → k → l → m →                                                                              |  |
| → n → o → p → q → r → s → t → u → v → w → x → y → z →                                                                              |  |
| → 0 → 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7 → 8 → 9 → & → J → J →                                                                              |  |
| → b → # → ! → ? → . → , → : → ; → ' → " → * → + → - →                                                                              |  |
| → / → < → = → > → [ → ] → [ → ] → ( → ) → ' → _ →   →                                                                              |  |
| → \$ → % → @ → (Espace) → A → B → C → D → (Répétition)                                                                             |  |

\* Un nom de fichier de morceau ne contenant que des espaces ne peut être sauvegardé.

⑦ Appuyez sur la touche **ENTER**.

```
SAVE 1.....▶ DISK
Sure? >> Press SAVE
```

⑧ Si vous désirez sauvegarder le nom, appuyez sur la touche **SAVE**. Pour annuler l'opération appuyez sur la touche **STOP**.

```
MODE 2 DISK
2 SAVE [SONG FILE]
```

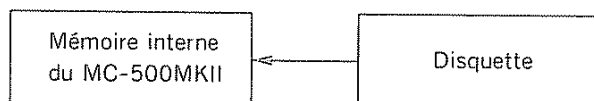
Lorsque le fichier a été sauvegardé, l'affichage de sélection du MODE 2 apparaît

⑨ Retirez la disquette et insérez la disquette de système.

⑩ Appuyez sur les touches **MODE** → **ENTER** pour retourner à l'état d'attente.

## b. Chargement des données

Les données de morceau sauvegardées sur une disquette peuvent être chargées dans la mémoire interne



## [Procédure]

① Appuyez sur la touche **MODE** pour sélectionner l'affichage de

② Appuyez sur les touches **2** → **ENTER**.

```

MODE 2 DISK
1 LOAD [SONG FILE]
  
```

③ Appuyez sur les touches **1** → **ENTER** pour sélectionner "1 LOAD" (Chargement). (Vous pouvez également appuyer simplement sur **ENTER** pour obtenir le même résultat car "1 LOAD" est déjà indiqué).

```

LOAD SONG FROM DISK
SELECT SONG 1 .....
  
```

Comme dans le cas de la sauvegarde des données, la partie inférieure de l'affichage indique l'état de la mémoire interne. Les nombres et les signes ont la signification suivante.

| Affichage | Description                                                                                                            |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| .         | Il n'y a pas de données de morceau dans le numéro de morceau et vous n'avez pas choisi la fonction "Load".             |
| *         | Il y a des données de morceau dans le numéro de morceau spécifié, mais vous n'avez pas sélectionné la fonction "Load". |
| Numéro    | Le numéro de morceau que vous avez spécifié peut être chargé.                                                          |

④ Retirez la disquette du lecteur et insérez la disquette qui contient les données que vous désirez charger. (Pour charger les données qui se trouvent sur la disquette actuellement insérée, il est pas nécessaire de changer de disquettes).

\* Ne retirez pas la disquette pendant que le lecteur fonctionne. Cela effacerait les données sur la disquette. Il n'est pas possible d'arrêter le lecteur de disquette lorsqu'il s'est mis en marche.

- 5 Pour ne charger qu'un seul morceau, appuyez sur la touche **ENTER**. Pour charger plus d'un morceau, affectez les numéros correspondants avec le **Clavier de dix touches** et faites apparaître les numéros de morceau sur l'affichage, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

```
LOAD 12..5.7.*DISK
SONG 1#
```

Numéro de morceau destination      Nom de fichier

Les noms de fichier sur la disquette apparaissent maintenant sur l'affichage.

- ⑥ Placez un nom de fichier de morceau sur chaque numéro de morceau sélectionné en utilisant le **Cadran Alpha**, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

```
LOAD 12..5.7.* DISK
Sure? >> Press LOAD
```

Lorsque vous avez mis des noms de fichier sur tous les numéros de morceau sélectionnés, l'affichage de vérification apparaît. Si vous désirez ne charger que les fichiers de morceau que vous avez spécifiés jusqu'à maintenant, passez tout de suite à l'étape ⑦.

- ⑦ Si vous désirez les charger, appuyez sur la touche **LOAD**. Pour annuler l'opération, appuyez sur la touche **STOP**.

```
MODE 2 DISK
LOAD [SONG FILE]
```

- ⑧ Retirez la disquette et insérez la disquette de système.

- ⑨ Appuyez sur les touches **MODE** → **ENTER** pour retourner à l'état d'attente.

## 4 EDITION DES DONNEES DE MORCEAU

Les fonctions décrites jusqu'à maintenant ne sont pas très différentes des fonctions d'enregistrement et de reproduction d'un magnétophone. Toutefois, le séquenceur dispose de quelques possibilités d'édition. Sur un magnétophone, la procédure d'édition consiste à superposer ou à couper et coller la bande. Un séquenceur MIDI effectue toutes les procédures d'édition numériquement, dans l'ordinateur incorporé, permettant ainsi une édition plus précise ou de nouvelles fonctions d'édition, sans détérioration de la qualité du son.

### 1. Spécification de la section de données

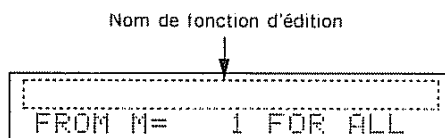
Toutes les fonctions d'édition du SUPER-MRC nécessitent que vous spécifiez la section sur laquelle les fonctions doivent être effectuées. Vous pouvez spécifier la section avec des mesures ou des points de localisation,

utilisant des fonctions autre que l'édition.

**\* Vous ne pouvez spécifier la section en utilisant à la fois des mesures et des points de localisation en même temps. La méthode utilisée en dernier aura la priorité.**

#### a. Spécification de la section avec des mesures

Spécifiez la section en réglant la mesure de début et le nombre de mesures à éditer.



La partie supérieure de l'affichage indique le nom de la fonction d'édition et la partie inférieure indique FROM (à partir de quelle mesure) et FOR (le nombre de mesures).

- ① Spécifiez la mesure de début avec le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches** et appuyez sur la touche **ENTER**.
- ② Spécifiez le nombre de mesures avec le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches** et appuyez sur la touche **ENTER**.

## D- Spécification de la section avec des points de localisation

Les points de locations sont des messages de position qui peuvent spécifier la mesure, le temps et l'impulsion d'horloge. 0 à 9 sont utilisés pour les points de localisation, mais 0 et 9 sont automatiquement réglés lorsque les données de morceau sont enregistrées et en conséquence, vous ne pouvez pas les changer.

- Le numéro de point de localisation 0 est l'endroit où l'enregistrement commence. Il est automatiquement réglé et ne peut être changé.
- Les numéros de point de localisation 1 à 8 peuvent être réglés en toute position dans les données de morceau.
- Le numéro de point de localisation 9 est la position où l'enregistrement se termine. Il est automatiquement réglé et ne peut être changé.

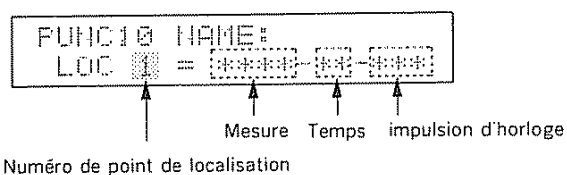
### 1) Réglage d'un point de localisation

Un point de localisation peut être réglé en spécifiant les valeurs (mesure/ temps/impulsion d'horloge) ou en parvenant à la position actuelle en reproduisant les données. Lors de la spécification avec une valeur, vous pouvez nommer chaque numéro d'emplacement en utilisant jusqu'à huit lettres.

- \* Les messages de point de localisation restent même après l'édition du morceau. Le réglage d'un nouveau point de localisation renouvelle automatiquement le précédent.

#### [Spécification avec des valeurs]

- ① Appuyez sur la touche **FUNC** pour appeler l'état de sélection de mode de fonction.
- ② Appuyez sur les touches **1** → **0** → **ENTER** pour sélectionner l'affichage de réglage de point de localisation.



- ③ Sélectionnez le numéro du point de localisation que vous désirez changer, puis appuyez sur la touche **ENTER**.
- ④ Spécifiez la mesure (numéro de mesure), le temps et l'impulsion d'horloge de la même manière qu'à l'étape ③.
- ⑤ Donnez un nom au point de localisation (en utilisant jusqu'à huit lettres) de la même manière que pour l'affectation d'un nom à un fichier de morceau. (Si vous ne désirez pas affecter un nom, appuyez simplement sur la touche **ENTER**.)

6. Pour continuer à régler d'autres points de localisation, appuyez sur la touche **ENTER** et répétez les étapes 2 à 5. Pour quitter ce mode, appuyez sur la touche **STOP**.

[Spécification pendant la reproduction]

① Passez à la position où vous désirez régler le point de localisation en reproduit les données ou en utilisant le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**.

② Appuyez sur la touche **LOC** pour passer à l'affichage de réglage de point de localisation.

③ En utilisant le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**, appuyez sur le numéro 2 de point de localisation et appuyez sur la touche **ENTER**.

Numéro de point de localisation

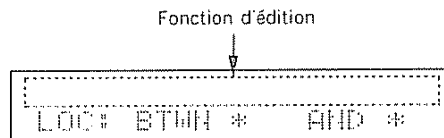
SET : LOC  
M= 1 J=120 REAL



## 2) Spécification des points de localisation

Pour spécifier la section des données où vous désirez effectuer une édition, vous devez affecter deux numéros de point de localisation : le point de début et le point de fin

① Appuyez sur la touche **LOC** ou **MODE**.



La partie inférieure de l'affichage indique "Between \* and \*" (entre \* et \*) pour vous permette de spécifier les positions de début et de fin.

② En utilisant le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**, réglez le point de localisation de début, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

③ En utilisant le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**, réglez le point de localisation de fin, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

\* Pour retourner à l'affichage de réglage de mesure, appuyez sur la touche **MODE**. A ce stade, toute valeur non encore entrée (la touche **ENTER** n'a pas encore été enfoncée), sera effacée. Si des points de localisation ont déjà été entrés, ils ne seront effacés que si une nouvelle valeur de mesure est entrée.

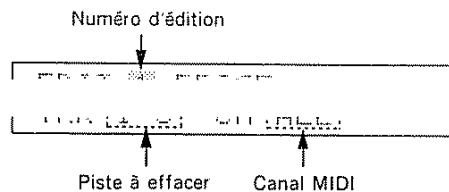
## 2. Fonctions d'édition

### a. Effacement

Cette fonction efface une certaine portion des données de morceau, laissant des mesures vides à cet endroit. La section effacée ne contient plus rien des données.

#### [Procédure]

- ① Appuyez sur la touche **EDIT** pour passer à l'état de sélection de mode d'édition.



- ② Appuyez sur les touches **1** → **ENTER** pour sélectionner la fonction "Erase" (Effacement).

- ③ Sélectionnez la piste que vous désirez effacer avec le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

\* Pour changer la valeur que vous avez réglée, retourner à cette valeur avec la touche **←**, changez les valeurs, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

- ④ De la même manière, réglez le canal MIDI ou l'état des données de morceau à effacer.

```
EDIT 1 ERASE
FROM M= 1 FOR ALL
```

(Affichage de réglage de mesure)

```
EDIT 1 ERASE
LOC: BTWN * AND *
```

(Affichage de réglage de point de localisation)

- ⑤ Spécifiez la section des données qui doit être effacée en utilisant des mesures ou des points de localisation :

```
EDIT 1 ERASE
Sure? >> Press REC
```

Lorsque la section a été spécifiée, l'affichage d'exécution d'effacement apparaît.

6 Pour exécuter le processus d'effacement, appuyez sur la touche **REC**.

Lorsque l'effacement est terminé, l'appareil retourne à l'étape 2.

7 Appuyez sur la touche **STOP** pour quitter ce mode.

## b. Suppression

Cette fonction vous permet d'effacer (supprimer) une certaine portion des données de morceau, mais sans laisser l'espace. Cette fonction est similaire à la coupe et collage des bandes d'un magnétophone

\* Si des messages de Bender ou Damper existent dans la section que vous désirez supprimer, la suppression peut être la cause de problème. Par exemple, le Bender ou le Damper peut ne pas revenir à la position OFF (désactivé).

### [Procédure]

① Appuyez sur la touche **EDIT** pour passer à l'état de sélection de

```
EDIT 1 ERASE
TRK 1-8 CH ALL
```

② Appuyez sur les touches **2** → **ENTER** pour sélectionner la fonction "Delete" (Suppression).

```
EDIT 2 DELETE
TRK 000
```

↑  
Piste à supprimer

③ Sélectionnez la piste que vous désirez supprimer avec le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

```
EDIT 2 DELETE
FROM M= 1 FOR ALL
```

(Affichage de réglage de mesure)

```
EDIT 2 DELETE
LOC: BTWN * AND *
```

(Affichage de réglage de point de localisation)

④ Spécifiez la section des données qui doit être supprimée en utilisant des mesures ou des points de localisation :

```
EDIT 2 DELETE
Sure? >> Press REC
```

Lorsque la section a été spécifiée, l'affichage d'exécution de suppression apparaît.

5 Pour exécuter le processus de suppression, appuyez sur la touche **REC**.

Lorsque la suppression est terminée, l'appareil retourne à l'étape 2.

6 Appuyez sur la touche **STOP** pour quitter ce mode.

### c. Fusion

Cette fonction vous permet de fusionner deux pistes, en les rassemblant sur une piste

\*Lorsque les deux pistes à fusionner possèdent des données qui utilisent le même canal MIDI, elles ne peuvent être séparées après avoir été fusionnées, même en utilisant la fonction d'extraction (Extract). (Reportez-vous au manuel du Cours Avancé).

#### [Procédure]

- ① Appuyez sur la touche **EDIT** pour passer à l'état de sélection de mode d'édition.

```
EDIT 1 ERASE
TRK 1-8 CH ALL
```

- ② Sélectionnez la fonction "Merge" (Fusion) en appuyant sur les touches **4** → **ENTER**.

```
EDIT 4 MERGE
TRK 8+TRK 1 → TRK 8
```

Piste destination      Piste source      Piste source (la même que celle tout à gauche)

- ③ En utilisant le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**, sélectionnez la piste destination.

```
EDIT 4 MERGE
Sure? >> Press REC
```

- ④ En utilisant le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**, affectez la piste source.

- ⑤ Pour exécuter la fusion, appuyez sur la touche **REC**.

Lorsque la fusion est terminée, l'appareil retourne à l'étape ②.

- ⑥ Appuyez sur la touche **STOP** pour quitter ce mode.

## d. Copie

Cette fonction vous permet de copier toutes les données ou une partie des données d'un morceau, dans les données de morceau actuellement sélectionné

### [Procédure]

- ① Appuyez sur la touche **EDIT** pour passer à l'état de sélection de mode d'édition.

```

EDIT 1 ERASE
TRK ALL
    
```

- ② Sélectionnez la fonction "Copy" (Copie) en appuyant sur les touches **1** → **0** → **ENTER**.

```

EDIT10 COPY
SONG 1 ► SONG 1
    
```

- ③ En utilisant le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**, affectez le numéro de morceau à copier, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

```

EDIT10 COPY
TRK ALL ► TRK ALL
    
```

↑ ↑  
 Piste source                      Piste destination

- ④ En utilisant le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**, affectez les pistes à copier, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

```

EDIT10 COPY
REPLACE CH ALL
    
```

↑  
 Canal MIDI

5 En utilisant le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**, réglez le mode **REPLACE** (remplacement) (copie des données de morceau en effaçant les données existantes) ou **MIX** (mélange) (copie des données de morceau sur les données existantes), puis appuyez sur la touche **ENTER**.

6 En utilisant le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**, réglez le canal **MIDI** des données de morceau à copier, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

```
EDIT10 COPY
FROM N= 1 FOR ALL
```

(Affichage de réglage de mesure)

```
LOC: BTWN * AND *
```

point de localisation)

7 Spécifiez la section des données qui doit être copiée en utilisant des mesures.

```
EDIT10 COPY
M= END
```

Le numéro de mesure où les mesures copiées commencent

8 Spécifiez le numéro de mesure destination en utilisant le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

```
EDIT10 COPY
COPY 1 TIME(S)
```

Le nombre de répétition de copie

9 En utilisant le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**, spécifiez le nombre de fois que les données doivent être copiées, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

```
EDIT10 COPY
Sure? >> Press REC
```

L'affichage d'exécution de copie apparaît.

10 Pour exécuter le processus de copie, appuyez sur la touche **REC**.

Lorsque la copie est terminée, l'appareil retourne à l'étape 2.

11 Appuyez sur la touche **STOP** pour quitter ce mode.



## e. Quantification

Cette fonction corrige la synchronisation des données enregistrées pour régler la résolution (= l'unité de note la plus petite) Elle peut être effectivement utilisée sur les données de morceau enregistrées en temps réel lorsqu'elles ne correspondent pas exactement au rythme

### [Procédure]

- ① Appuyez sur la touche **EDIT** pour passer à l'état de sélection de mode d'édition.

```
EDIT 1 ERASE
TRK ALL CH ALL
```

- ② Appuyez sur les touches **9** → **ENTER** pour sélectionner la fonction "Quantize" (Quantification).

```
EDIT 9 QUANTIZE
TRK 1-8 TRK 1-8
```

Piste à quantifier

Piste où la piste quantifiée doit être écrite

- ③ Spécifiez la piste à quantifier en utilisant le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

- ④ Spécifiez la piste où les données de morceau à quantifier doivent être écrites en utilisant le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

```
EDIT 9 QUANTIZE
CH ALL RESO= 0
```

Canal MIDI

Résolution

- ⑤ Spécifiez le canal MIDI des données de morceau à quantifier en utilisant le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

- ⑥ Spécifiez la longueur de note de base (résolution) pour la quantification en utilisant le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

```
EDIT 9 QUANTIZE
RATE 1.0
```

⑦ Spécifiez le taux de quantification en utilisant le **Cadran Alpha** ou la **Clavier de direction** et appuyez sur la touche **ENTER**.

\* Ici, nous réglons le taux à "1,0" pour quantifier à la résolution exacte. Reportez-vous au manuel de Cours Avancé.

```
EDIT 9 QUANTIZE
FROM N= 1 FOR ALL
```

(Affichage de réglage de mesure)

```
EDIT 9 QUANTIZE
LOC: BTWN * AND *
```

(Affichage de réglage de point de localisation)

⑧ Spécifiez la section des données qui doit être quantifiée en utilisant des mesures ou des points de localisation.

```
EDIT 9 QUANTIZE
Sure? >> Press REC
```

Lorsque la section à quantifier est entrée, l'affichage d'exécution de quantification apparaît.

⑨ Pour exécuter le processus de quantification, appuyez sur la touche **REC**.

Lorsque la copie est terminée, l'appareil retourne à l'étape ②.

⑩ Appuyez sur la touche **STOP** pour quitter ce mode.

## 5 AUTRES FONCTIONS UTILES

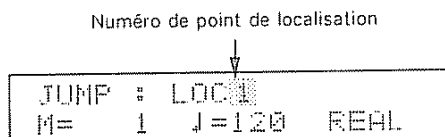
### a. Saut localisé

Cette fonction vous permet de sauter directement à un point de localisation réglé.

[Procédure]

① Appuyez sur la touche **LOC** à l'état d'attente.

Numéro de point de localisation



```

JUMP : LOC
M= 1 J=120 REAL
  
```

② Réglez le point de localisation auquel vous désirez sauter en utilisant le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

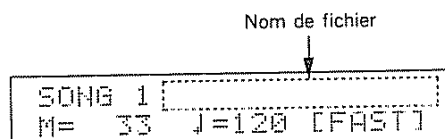
### b. Reproduction rapide (quatre fois plus vite) ou lente (1/4)

Cette fonction vous permet de reproduire les données plus rapidement (4 fois plus vite) ou plus lentement (1/4). Ceci peut être effectivement utilisé pour passer à des données particulières ou pour le contrôle.

#### ● Reproduction rapide (4 fois)

En maintenant la touche **PLAY** enfoncée, appuyez sur la touche **→**; les données seront reproduites quatre fois plus vite. Relâchez les touches pour retrouver la vitesse de reproduction normale.

Nom de fichier



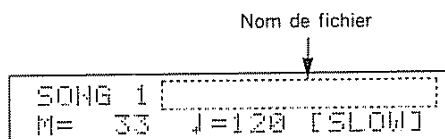
```

SONG 1 
M= 33 J=120 [FAST]
  
```

#### ● Reproduction lente (1/4 fois)

En maintenant la touche **PLAY** enfoncée, appuyez sur la touche **←**; les données seront reproduites quatre fois moins vite. Relâchez les touches pour retrouver la vitesse de reproduction normale.

Nom de fichier



```

SONG 1 
M= 33 J=120 [SLOW]
  
```

### c. Répétition de bloc

Cette fonction vous permet de reproduction une partie d'un morceau de manière répétée

#### [Procédure]

- ① Appuyez sur la touche **FUNC** pour passer au mode de sélection de fonction.

```
FUNC 1 SYNC CLOCK
INTERNAL
```

- ② Appuyez sur les touches **7** → **ENTER** pour sélectionner la fonction "Block Repeat" (Répétition de bloc).

```
FUNC 7 BLOCK REPERT
FROM M= 1 FOR ALL
```

(Affichage de réglage de mesure)

```
FUNC 7 BLOCK REPERT
LOC: BTWN * AND *
```

(Affichage de réglage de point de localisation)

- ③ Spécifiez la section de données que vous désirez répéter avec des mesures ou des points de localisation.

Lorsque la section à répéter est entrée, l'affichage de l'étape ② réapparaît.

- ④ Appuyez sur la touche **STOP**.

- ⑤ Appuyez sur la touche **PLAY** pour reproduire les données spécifiées de manière répétée.

## d. Transposition

Cette fonction vous permet de transposer une partie des données dans n'importe quelle piste

### [Procédure]

- ① Appuyez sur la touche **EDIT** pour sélectionner l'affichage de sélection de mode d'édition.

```
EDIT 1 ERASE
TRK 1-8 CH ALL
```

- ② Appuyez sur les touches **6** → **ENTER** pour sélectionner la fonction "Transpose" (Transposition).

```
EDIT 6 TRANSPOSE
TRK 1-8 CH ALL
```

↑ Piste
 ↑ Canal MIDI

- ③ Spécifiez la piste à transposer en utilisant le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

- ④ Spécifiez le canal MIDI des données de morceau à transposer en utilisant le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

```
EDIT 6 TRANSPOSE
NOTE RANGE 0-127
```

- ⑤ Affectez la gamme de numéros de note qui doivent être transposées en utilisant le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

```
EDIT 6 TRANSPOSE
BIAS 0
```

- ⑥ Spécifiez la valeur (en étapes de demi-ton, vers le haut ou le bas, dans les limites de  $\pm 12$ ) de la transposition, en utilisant le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

```
EDIT 6 TRANPOSE
FROM M= 2 FOR ALL
```

(Affichage de réglage de mesure)

```
EDIT 6 TRANPOSE
LOC: BTWN * AND *
```

(Affichage de réglage de point de localisation)

—  
touche **7** pour sélectionner “—” ou sur la touche **8** pour sélectionner “+”.

- ⑦ Spécifiez la section de données qui doit être transposée en utilisant des mesures ou des points de localisation.

```
EDIT 6 TRANPOSE
Sure? >> Press REC
```

Lorsque la section à transposer est entrée, l'affichage d'exécution de transposition apparaît.

- ⑧ Appuyez sur la touche **REC** pour exécuter la transposition.

Lorsque la transposition est terminée, l'appareil retourne à l'affichage de l'étape ②.

- ⑨ Appuyez sur la touche **STOP** pour quitter ce mode.

### e. Enregistrement par Punch In/Punch Out

Cette fonction vous permet de réenregistrer une partie des données enregistrées tout en les écoutant. Le point "Punch In" est le point où le réenregistrement commence et le point "Punch Out" est le point où le réenregistrement se termine. La fonction Punch In et Punch Out peut être contrôlée avec un interrupteur à pédale, mais ici, nous réglons la section pour le Punch In et Out, puis nous jouons le clavier.

\* La fonction Punch In et Punch Out n'est disponible qu'avec l'enregistrement en temps réel.

#### [Procédure]

- ① Appuyez sur la touche **FUNC** pour passer à l'affichage de sélection de fonction.

```
FUNC 1 SYNC CLOCK
INTERNAL
```

- ② Appuyez sur les touches **6** → **ENTER** pour sélectionner "Punch Point" (Point d'insertion).

```
FUNC 1 PUNCH POINT
FROM M= 1 FOR ALL
```

(Affichage de réglage de mesure)

```
FUNC 1 PUNCH POINT
LOC: BTWN * AND *
```

(Affichage de réglage de point de localisation)

- ③ Spécifiez la section pour l'insertion (Punch In et Punch Out) avec des mesures ou des points de localisation.

- ④ Appuyez sur la touche **STOP** pour retourner à l'état d'attente.

- ⑤ Appuyez deux fois sur la touche **REC**.

```
REPLACE REC ▶ TRK 1
M= 1 4/4 CH=ALL
```

- ⑥ Appuyez sur les touches **3** → **ENTER** pour sélectionner "AUTO PUNCH" (Insertion automatique).

Piste pour l'insertion automatique

AUTO PUNCH IN=TRK 1  
N= 1 4/4 CH=ALL

- ⑦ Spécifiez la piste où vous désirez effectuer l'enregistrement de l'insertion (Punch In) en utilisant le **Cadran Alpha** ou le **Clavier de dix touches**, puis appuyez sur la touche **ENTER**.

spécifiée.



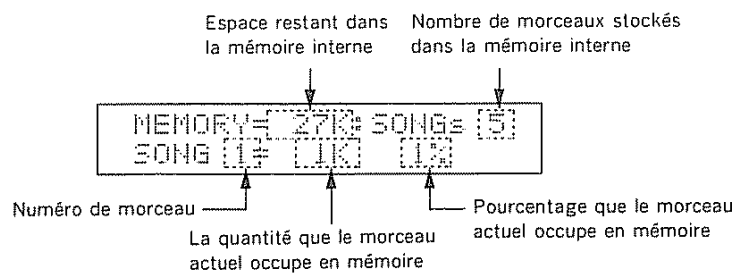
## f. Mémoire Disponible

Cette fonction vous permet de connaître l'état actuel de la mémoire, le nombre de morceaux actuellement en mémoire, le pourcentage que les données existantes occupent en mémoire, etc

### [Procédure]

#### ● Mémoire disponible dans la mémoire interne

- ① Appuyez sur la touche **AVAIL**.

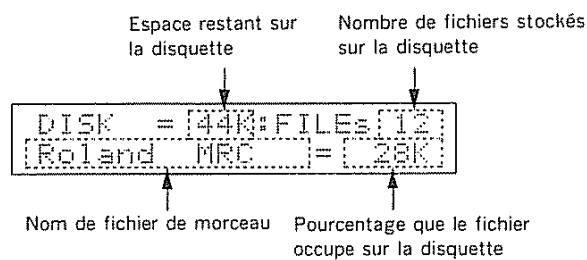


- ② Tourner le **Cadran Alpha**.

- ③ Appuyez sur la touche **STOP** pour retourner à l'état d'attente.

#### ● Mémoire disponible sur une disquette

- ① Appuyez sur la touche **AVAIL**, puis sur la touche **MICROSCOPE**.



- ② Tourner le **Cadran Alpha**.

Les fichiers de morceau sont appelés dans l'ordre alphabétique.

- ③ Appuyez sur la touche **STOP** pour retourner à l'état d'attente.

# MEMO

.....