

Avant d'utiliser cette unité, lisez soigneusement les sections intitulées : "INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES" (p. 2 du mode d'emploi), "CONSIGNES DE SECURITE" (p. 3 du mode d'emploi), et "REMARQUES IMPORTANTES" (p. 13 du mode d'emploi). Ces sections contiennent des informations importantes concernant le bon fonctionnement de l'unité. De plus, pour vous assurer une bonne compréhension de chaque fonction offerte par votre nouvelle unité, le guide prise en main et le mode d'emploi doivent être lus dans leur totalité. Ils doivent ensuite être conservés à disposition pour référence ultérieure.

Introduction

Merci et félicitations pour votre choix de la Groovebox MC-505 Roland.

La MC-505 est un modèle mis à jour et amélioré de la Groovebox MC-303 qui a fait des débuts très remarqués sur la scène Dance en 1996. En plus des tout derniers sons et patterns, la MC-505 regroupe de puissantes fonctions dans un boîtier compact. De plus, elle comprend un moteur de synthèse et un séquenceur avec de remarquables possibilités en temps réels. La MC-505 est réellement un "instrument d'édition musicale" conçu pour le milieu de la Dance.

Même si vous êtes totalement incapable de jouer d'un instrument, la MC-505 est tout ce qu'il vous faut pour aisément construire de la musique Dance sophistiquée. Elle sera indispensable à tout DJ et pourra également devenir un module de sons idéal pour composer de la Dance.

Pour tirer pleinement parti des fonctions de la MC-505 et vous assurer un fonctionnement sans problème, veuillez lire attentivement ce manuel.

Comment lire ce manuel

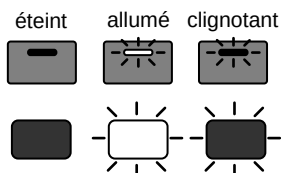
Votre nouvelle MC-505 est fournie avec deux manuels : "Prise en main" et "Mode d'emploi".

"Prise en main" couvre juste les bases – ce qu'il vous suffit de connaître pour vous lancer rapidement dans l'emploi de la MC-505.

Veuillez lire cette partie en premier.

Le "Mode d'emploi" fournit des explications détaillées des nombreuses fonctions de la MC-505 et comprend d'autres informations supplémentaires. Pour présenter l'information aussi clairement que possible, les conventions suivantes ont été suivies dans ces deux ouvrages.

- Les noms de bouton sont inscrits entre crochets comme : [PLAY].
- Lorsque nous vous demandons d'utiliser quelque chose comme PAGE [<] [>], cela signifie que vous pouvez presser l'un ou l'autre des boutons selon celui qui est le plus approprié à votre cas.
- Un astérisque (*) au début d'un paragraphe indique une information donnée à titre de précaution.
- Les autres pages auxquelles vous pouvez vous référer pour plus d'information sont indiquées de la façon suivante : (p. **).
- Le statut éteint/allumé/clignotant d'un indicateur est représenté comme suit:



*Tous les noms de produit mentionnés dans ce document sont des marques de fabrique ou des marques déposées de leur propriétaire respectif.

Sommaire

Préparation pour le jeu	3
Connexions.....	3
Mise sous tension	4
Mise hors tension.....	5
Retour aux réglages d'usine (Factory Preset)	5
Organisation interne de la MC-505	7
Ecoute des morceaux de démonstration	8
Emploi de “Low Boost” pour ajuster les basses fréquences.....	9
Reproduction de différents patterns	10
Emploi de la fonction Mute pour changer l'instrumentation.....	12
Emploi de la fonction “Part Mixer” pour ajuster le volume et le panoramique de chaque instrument	14
Emploi de “Play Quantize” pour modifier le groove d'un pattern	16
Emploi de la transposition en temps réel pour transposer un pattern.....	17
Essayons les sons	18
Sélection et reproduction d'un patch.....	18
Sélection et reproduction d'un kit rythmique	20
Emploi des boutons pour modifier le son (modification en temps réel).....	22
Emploi de la fréquence de coupure (Cutoff) pour modifier la brillance.....	22
Emploi de “Resonance” pour ajouter du caractère au son.....	23
Emploi de “LFO1” pour moduler le son.....	24
Applications d'effets au son (Effets)	26
Emploi de “Reverb” pour apporter de la profondeur au son.....	26
Emploi de “Delay” pour ajouter un effet d'écho	28
Emploi de “EFX” pour appliquer différents types d'effet.....	30
Combiner des phrases pour créer un nouveau pattern (MEGAMIX) ..	33
Jeu d'arpèges (Arpeggiator).....	34
Reproduction de phrase par une touche (RPS)	36
Emploi du “DBeam Controller” pour appliquer différents effets à un pattern	38
Abaissement simultané du tempo et de la hauteur.....	38
Modification de la fréquence de coupure (Cutoff) et de la résonance.....	39
Jeu Ad-lib.....	40
Création d'un pattern simple	41
Enregistrement de la batterie.....	42
Enregistrement de la basse et des accords.....	45
Enregistrement des arpèges.....	48
Enregistrement de la ligne principale (solo ou lead) et des effets sonores	50
Enregistrement d'une transition (break) de caisse claire.....	53
Quelques touches finales.....	55
Sauvegarde du pattern	56
Ré-enregistrement depuis le début.....	57
Reproduction d'un morceau	58
Création d'un morceau simple.....	60
Sauvegarde du morceau.....	61
Tableau de structure du morceau	63
Biographie des compositeurs des morceaux de démonstration/pattern.....	64

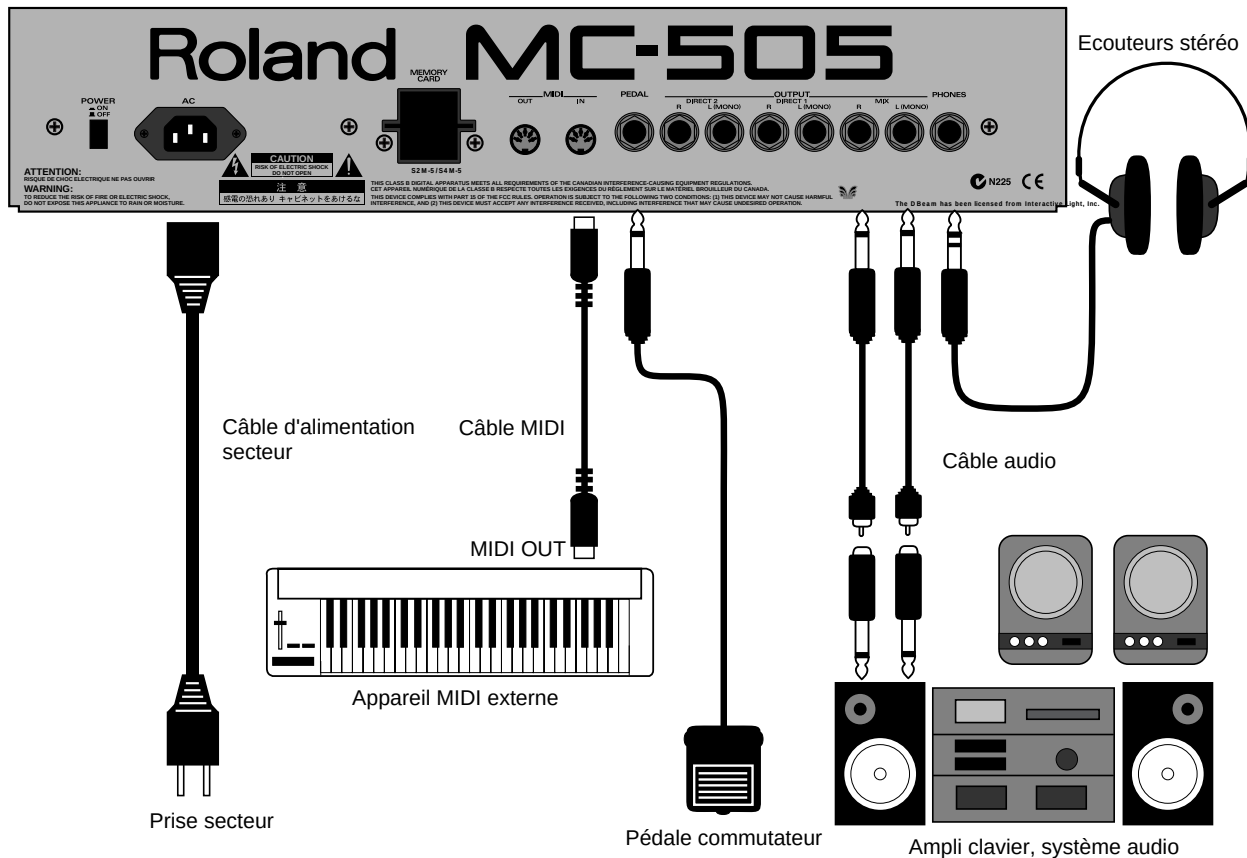
Préparation pour le jeu

Connexions

La MC-505 ne contient ni amplificateur, ni enceinte. Pour entendre le son, vous devez vous procurer un ampli pour clavier, une chaîne stéréo ou des écouteurs. Référez-vous au schéma suivant et connectez la MC-505 et vos autres appareils.

NOTE

Câbles audio, câbles MIDI, écouteurs et pédales commutateurs ne sont pas fournis. Ils peuvent être acquis séparément chez votre revendeur.



1

Avant de connecter quoi que ce soit, assurez-vous que tous vos appareils sont éteints.

NOTE

Pour prévenir tout mauvais fonctionnement et/ou dommage causé aux enceintes ou autres appareils, baissez toujours le volume et éteignez tous les appareils avant de faire toute connexion.

2

Connectez le câble d'alimentation fourni à la MC-505 et branchez l'autre extrémité dans une prise secteur.

3

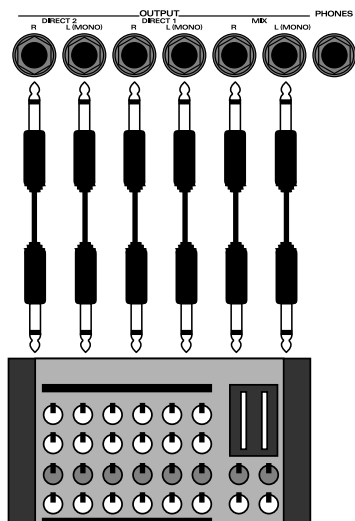
Connectez les câbles audio et câbles MIDI comme indiqué dans l'illustration.

Si nécessaire, connectez des écouteurs et une pédale commutateur.

NOTE

Pour tirer pleinement parti du son de la MC-505, nous vous recommandons de l'écouter en stéréo. Si vous utilisez un système mono, veillez à le relier à la prise de sortie OUTPUT L (MONO).

Si vous désirez faire reproduire le son par les prises DIRECT 1/DIRECT 2, connectez la prise OUTPUT appropriée à votre table de mixage ou équivalent.



NOTE

En réglage d'usine, aucun son n'est produit par les prises DIRECT 1/DIRECT 2.

MEMO

Comment faire sortir le son par les prises DIRECT 1/DIRECT 2?

- ☞ “Application d'EFX/choix de la destination de sortie pour chaque partie (Part EFX/Output Assign)” (Mode d'emploi; p. 104)
- ☞ “Réglage des effets/choix de la destination de sortie pour chaque tone rythmique” (Mode d'emploi; p. 76)

Mise sous tension

1

Avant de mettre sous tension, assurez-vous des points suivants.

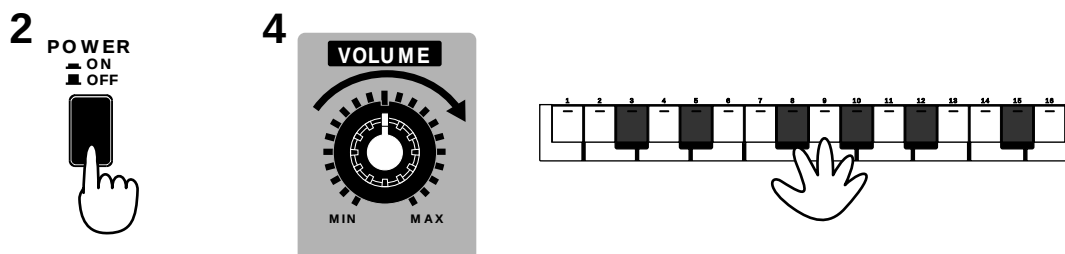
- Les connexions avec les appareils externes doivent avoir été faites correctement.
- Les commandes de volume de la MC-505 et du système d'amplification connecté doivent être à leur position la plus basse.

NOTE

Une fois les connexions terminées (p.3), allumez vos différents appareils dans l'ordre spécifié. En les allumant dans un ordre différent, vous risquez d'entraîner des mauvais fonctionnements et/ou dommages aux enceintes et autres appareils.

Assurez-vous toujours d'avoir baissé le niveau de volume avant de mettre sous tension. Même avec le volume complètement baissé, vous pouvez toujours cependant entendre un peu de son à la mise sous tension, mais cela est normal et n'indique pas un mauvais fonctionnement.

2 Enfoncez le commutateur [POWER] situé en face arrière de la MC-505.



NOTE

Cette unité est dotée d'un circuit de protection. Un bref intervalle (quelques secondes) après la mise sous tension est donc nécessaire avant que l'unité ne fonctionne correctement.

3 Mettez sous tension l'ampli connecté ou équivalent.

4 Tout en jouant sur les pads du clavier, tournez le potentiomètre [VOLUME] pour ajuster le volume.

Réglez le volume de votre système d'amplification à un niveau approprié.

Mise hors tension

1 Avant d'éteindre, assurez-vous des points suivants :

- Les commandes de volume de la MC-505 et du système d'amplification connecté sont toutes abaissées au minimum.

2 Eteignez le système d'amplification connecté.

3 Désenclanchez le commutateur [POWER] de la MC-505.

Retour aux réglages d'usine (Factory Preset)

Si vous désirez retrouver les réglages de son et les données de pattern tels que lorsque votre appareil est sorti d'usine, utilisez la procédure Factory Preset (programmation d'usine). Vous pouvez restaurer tous les réglages d'un seul coup ou bien choisir de ne restaurer qu'un type spécifique – que ce soient les réglages de patch ou les réglages de système.

NOTE

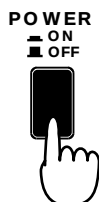
Si la MC-505 contient des données importantes que vous désirez conserver, utilisez la procédure de sauvegarde globale (Bulk Dump) pour sauvegarder ces données dans un séquenceur MIDI externe ou un appareil identique; ou bien utilisez la procédure de sauvegarde utilisateur (User Backup) pour sauvegarder les données sur une carte mémoire.



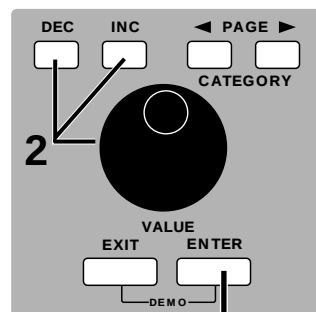
☞ “Sauvegarde de données de pattern et de patch dans un séquenceur externe (Bulk Dump)” (Mode d'emploi; p. 177)

☞ “Sauvegarde de tous les réglages internes sur une carte (User Backup)” (Mode d'emploi; p. 160)

1



FACTORY PRESET
ALL



3,4

1

Tenez enfoncé [SHIFT] pendant que vous pressez le commutateur [POWER].

Tenez enfoncé [SHIFT] jusqu'à ce que la page Factory Preset apparaisse dans l'afficheur.

2

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la catégorie de données que vous désirez restaurer comme à la sortie d'usine.

Les trois types suivants peuvent être sélectionnés:

ALL: Tous les réglages internes seront restaurés tels qu'à la sortie d'usine.

PATCH: Les patches User de la mémoire interne seront restaurés tels qu'à la sortie d'usine.

SYSTEM: Les réglages système seront restaurés tels qu'à la sortie d'usine.

Pressez [EXIT] pour retourner à l'affichage normal (le Pattern P:001 est sélectionné).

3

Pressez [ENTER].

Une page vous demandant de confirmer que vous désirez poursuivre apparaîtra.

FACTORY PRESET
Are You Sure ?

4

Pressez [ENTER] une fois encore pour lancer la procédure Factory Preset.

Pendant que cette procédure s'effectue, l'affichage suivant apparaît :

Processing...
Keep Power ON !

Dès que la restauration des réglages d'usine a été effectuée, l'affichage normal réapparaît automatiquement.

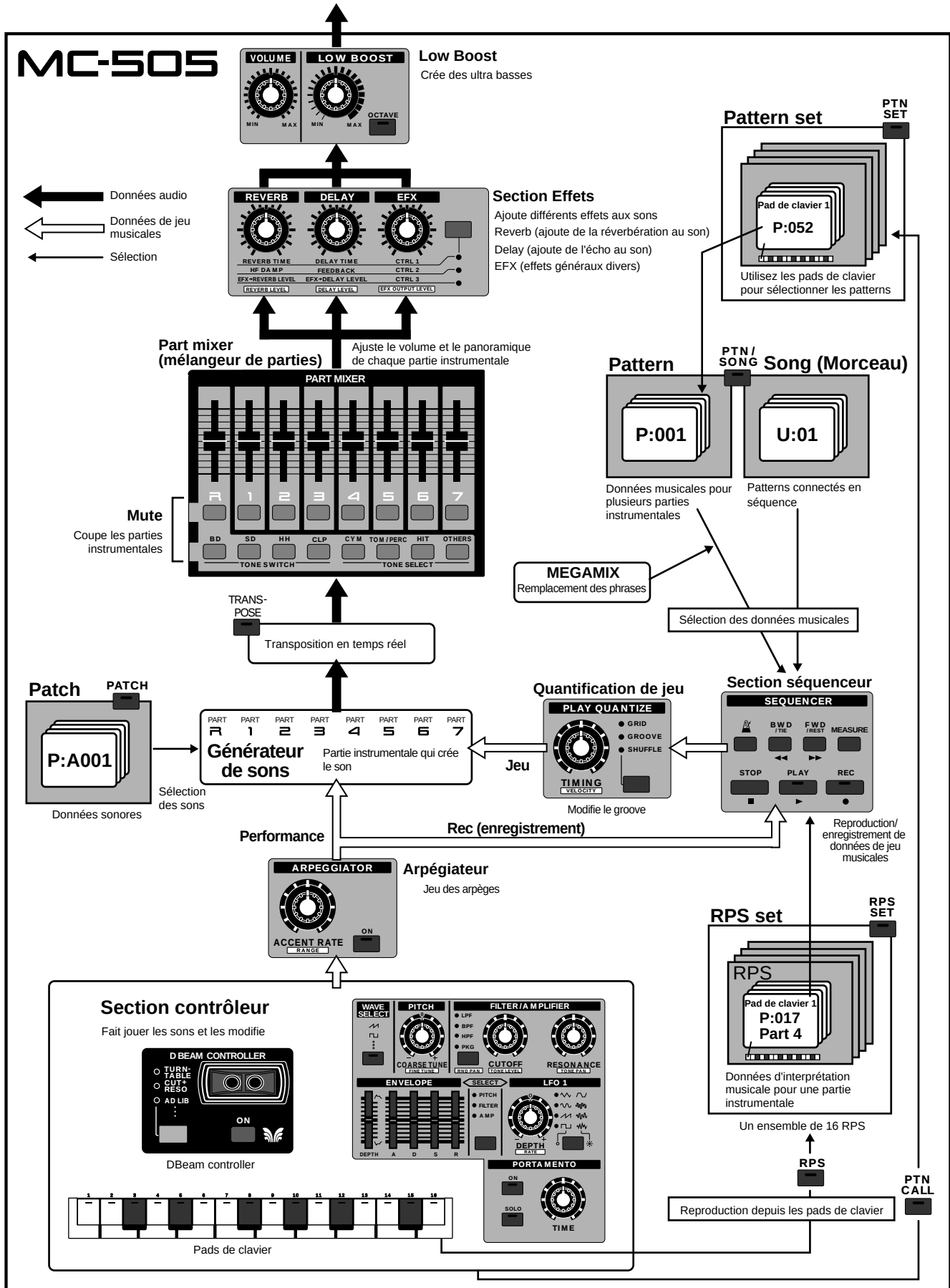
NOTE

Si vous avez sélectionné “ALL” et exécuté la procédure Factory Preset, il faudra approximativement 4 minutes pour traiter cette procédure.

Une fois que vous avez exécuté la procédure Factory Preset, vous ne devez pas éteindre l'appareil tant que l'affichage normal n'est pas réapparu.

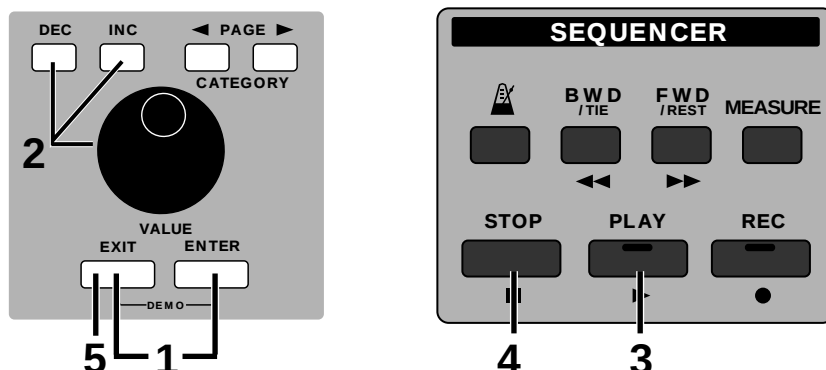
Organisation interne de la MC-505

Cette illustration devrait vous aider à mieux comprendre le rôle de chaque section de la MC-505. Les trajets suivis par les différents signaux sont représentés par les flèches.



Ecoute des morceaux de démonstration

D'abord, essayons d'écouter quelques morceaux de démonstration qui exploitent les patterns et sons de haute qualité de la MC-505.



1 Pressez simultanément [EXIT] et [ENTER].

Vous devez maintenant être en page de reproduction de démo (Demo Play), dans laquelle l'afficheur indique le numéro du morceau de démo et le nom du morceau.

2 Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionnez la démonstration que vous désirez entendre.

1: Psy Trance	Copyright © 1997 Roland Corporation
2: NU-NRG	Copyright © 1997 Roland Corporation
3: Detroit Techno	Copyright © 1997 Roland Corporation
4: Industrial	Copyright © 1997 Roland Corporation
5: Drum'n'Bass	Copyright © 1997 Roland Corporation
6: Hip Hop	Copyright © 1997 Roland Corporation
7: House	Copyright © 1997 Roland Corporation

3 Pressez [PLAY] et la démonstration commencera à jouer.

Un son de type bruit peut être entendu quand 6: Hip Hop est sélectionné, mais ce n'est pas un mauvais fonctionnement.

4 Pour stopper le morceau de démonstration, pressez [STOP].

5 Pour quitter la page Demo Song, pressez [EXIT].



Tous droits réservés. L'utilisation non autorisée de ces éléments pour des buts autres que l'écoute privée et personnelle est une violation des lois en vigueur.

Aucune donnée concernant la musique reproduite n'est émise pas la MIDI OUT.

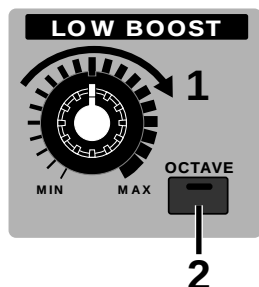


Biographie des compositeurs des morceaux de démonstration et des patterns...

☞ "Biographie des compositeurs de démonstrations / patterns" (p. 64)

Emploi de “Low Boost” pour ajuster les basses fréquences

Ensuite, essayez Low Boost et écoutez comment cela donne de puissantes basses au son.



1 Tournez le potentiomètre [LOW BOOST] de la section LOW BOOST pour ajuster le volume des basses fréquences.

Vous pouvez vouloir presser [PLAY] et faire vos réglages tout en écoutant un pattern. Les basses fréquences seront incroyablement accentuées lorsque vous tournerez ce potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour stopper le pattern, pressez [STOP].

NOTE

Si vous poussez trop à droite le potentiomètre, les basses peuvent souffrir de distorsion. Limitez votre réglage afin d'éviter la distorsion du son.

MEMO

☞ “Reproduction de différents patterns” (p. 10)

2 Pressez [OCTAVE] dans la section LOW BOOST.

L'indicateur s'allumera et un son additionnel situé une octave en-dessous de l'original sera ajouté. Utilisez cette fonction si désiré.

NOTE

Pour certains patches, le résultat d'activation d' [OCTAVE] peut ne pas être évident. L'effet sera clair lorsque vous jouerez un patch de type basse dans les graves.

Patches recommandés

P:A079 House Bass
P:A092 FM Super Bs
P:A096 Def Bass 1
P:A097 Def Bass 2
P:A098 Sin Bass

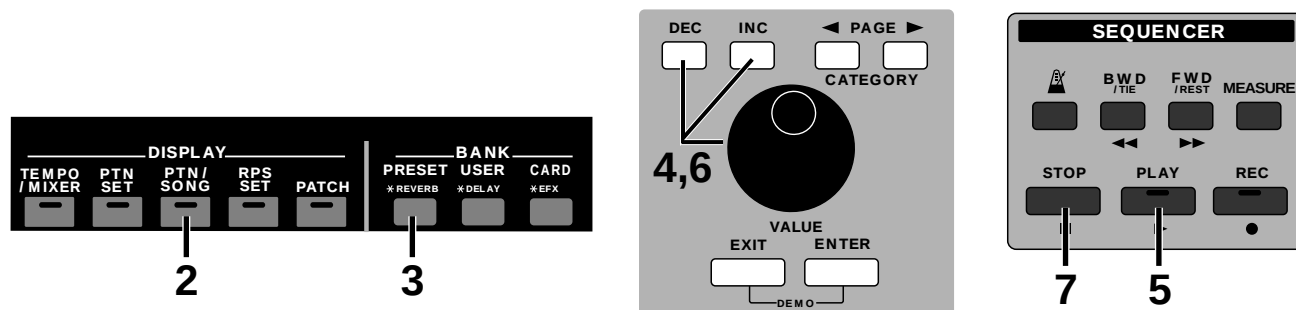
Si le son souffre de craquement ou de distorsion, tournez le potentiomètre [LOW BOOST] vers la gauche pour ajuster l'amplification des basses fréquences. En particulier lorsque le son est produit à haut volume par les enceintes, les ultra basses produites par l'activation de la fonction [OCTAVE] peuvent endommager les enceintes, aussi soyez prudent vis-à-vis de basses excessives.

MEMO

☞ “Essayons les sons” (p. 18)

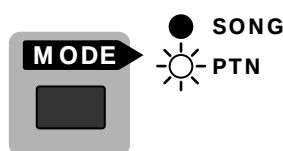
Reproduction de différents patterns

La MC-505 contient un grand nombre de patterns pré-programmés (preset). Vous pouvez apprécier toute une variété d'interprétations par simple sélection de patterns, les uns après les autres. Tout en écoutant la reproduction des patterns, essayez de sélectionner divers patterns pour écouter ce que vous offre la MC-505.



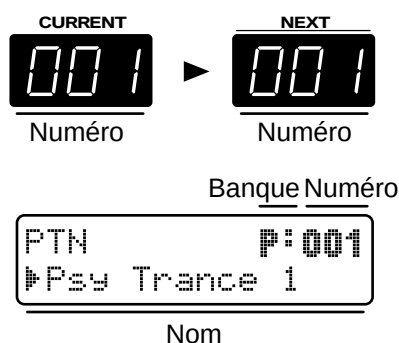
1 Assurez-vous que l'indicateur PTN est allumé en section MODE.

Si non, pressez [MODE] pour allumer l'indicateur PTN.



2 Pressez [PTN/SONG] en section DISPLAY (afficheur).

L'indicateur s'allumera et l'afficheur indiquera la banque, le numéro et le nom du pattern actuellement sélectionné.



3 Pressez [PRESET] en section BANK pour sélectionner la banque du pattern (Preset Bank).

4 Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro (001-714).

Chaque fois que vous pressez [PRESET], le nombre change de 100 en 100.

Les patterns preset sont groupés par catégorie comme suit.

Techno P:001–P:098, **Drum’n’Bass** P:099–P:132, **Hip Hop** P:133–P:181,

House P:182–P:216, **Jazz** P:217–P:228, **Reggae** P:229–P:237, **Latin** P:238–P:248,

Patterns RPS P:249–P:714

Si les patterns P:232 sont sélectionnés, un son de type bruit peut être entendu même en cas d'arrêt de la reproduction, mais ce n'est pas un mauvais fonctionnement.

5

Pressez [PLAY] pour commencer la reproduction du pattern.

6

Pendant que le pattern joue, vous pouvez utiliser [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le pattern qui jouera ensuite.

L'afficheur indiquera la banque, le numéro et le nom du nouveau pattern sélectionné. Lorsque le pattern actuellement reproduit est terminé, la reproduction se poursuit avec le pattern sélectionné ensuite. Sélectionnez et faites reproduire différents patterns.

NOTE

Certains patterns P:249 et suivants ne contiennent qu'une mesure. Pour ces patterns, il peut ne pas toujours être possible de sélectionner le pattern suivant durant la reproduction. Dans ce cas, vous pouvez soit sauter le pattern avant de sélectionner le suivant, soit utiliser PAGE [<] [>] pour sélectionner les patterns.

7

Pour stopper la reproduction de pattern, pressez [STOP].

MEMO

Pour en savoir plus sur les patterns ...

☞ “Reproduction de pattern” (Mode d'emploi; p. 19)

Pour changer le tempo de reproduction d'un pattern...

☞ “Réglage du tempo” (Mode d'emploi; p. 20)

Pour voir une liste des patterns disponibles ...

☞ “Liste des patterns preset” (Mode d'emploi; p. 203)

Changement instantané des patterns

En pressant PAGE [<] [>] pendant qu'un pattern est reproduit, vous pouvez passer immédiatement au pattern précédent ou suivant. Comme dans ce cas, le pattern sera reproduit au tempo optimal qui est le sien, c'est une méthode pratique pour écouter à la suite les patterns.

Modification rapide d'une valeur

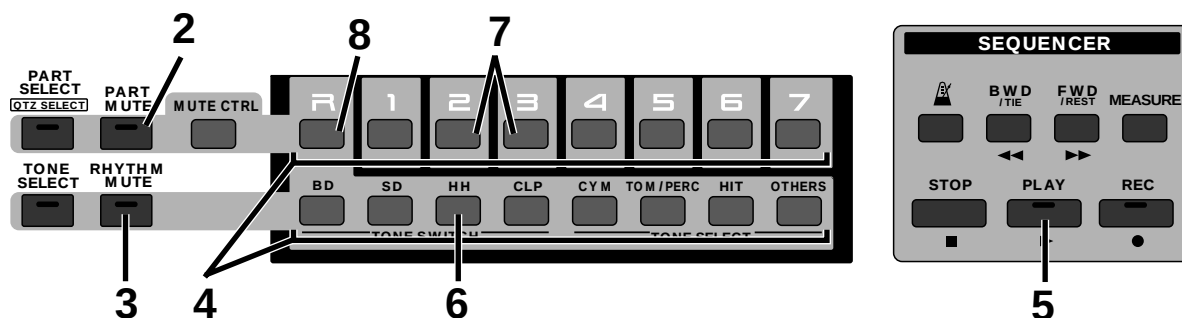
Lorsque vous sélectionnez un numéro de pattern, vous pouvez tenir enfoncé [SHIFT] et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour changer les valeurs de 10 en 10. C'est pratique lorsque vous désirez rapidement sélectionner un pattern. Cette fonction peut également être utilisée lorsque vous sélectionnez des patches ou lorsque vous modifiez des valeurs de paramètre.

Saut de catégorie

Lorsque vous sélectionnez les patterns preset quand la reproduction de pattern est stoppée, vous pouvez utiliser PAGE [<] [>] pour ne sélectionner que les patterns présents au début de chaque catégorie. Cette fonction peut également servir à la sélection de patches preset.

Emploi de la fonction Mute pour changer l'instrumentation

Normalement, un pattern est constitué de plusieurs parties instrumentales. Avec la MC-505, vous pouvez couper la reproduction de parties indésirables, modifiant donc ainsi l'instrumentation du pattern. En modifiant l'instrumentation en temps réel, un simple pattern peut être joué avec des sensations différentes. Voici comment changer l'instrumentation d'un pattern pour créer encore plus de variétés.



1 Sélectionnez le pattern P:203 (p. 10).

2 Pressez [PART MUTE].

L'indicateur s'allumera et vous pourrez utiliser les boutons PART [R]–[7] pour couper chaque partie.

3 Pressez [RHYTHM MUTE].

L'indicateur s'allumera et vous pourrez utiliser les boutons RHYTHM [BD]–[OTHERS] pour couper les groupes d'instruments rythmiques de la partie rythmique.

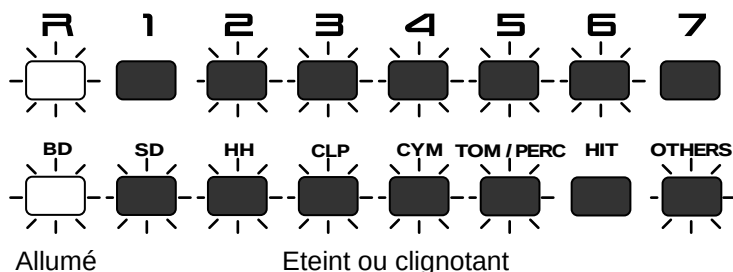
Le statut actuel de chaque élément est donné par les indicateurs [R]–[7] et [BD]–[OTHERS].

Clignotant : Les données d'interprétation musicale sont coupées.

Allumé : Les données d'interprétation musicale ne sont pas coupées.

Eteint : Il n'existe pas de données d'interprétation musicale.

4 Pressez tous les boutons allumés excepté pour [R] et [BD], pour obtenir le statut suivant.



5**Pressez [PLAY].**

Le pattern ne sera reproduit qu'avec la grosse caisse de la partie rythmique.

6**Pressez [HH] au début de la mesure.**

L'indicateur s'allumera et la charleston commencera à jouer en plus du son de grosse caisse.

7**De la même façon, pressez [2] et [3] simultanément.**

Les indicateurs s'allumeront et le synthé basse (partie2) et l'accompagnement en accord (partie 3) seront ajoutés.

8**Pressez [R].**

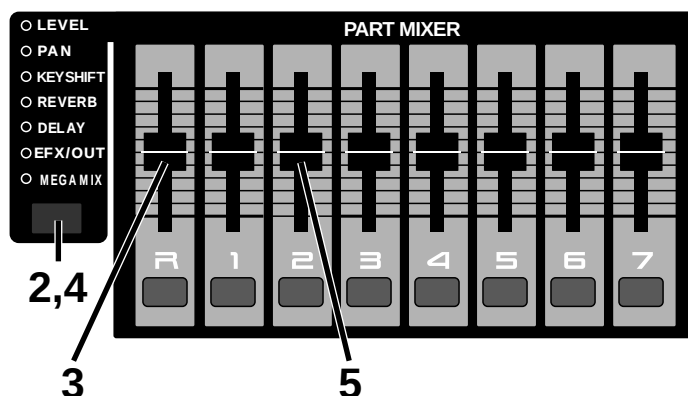
L'indicateur commencera à clignoter et la totalité de la partie rythmique sera coupée. En poursuivant de cette façon, essayez de commuter On / Off les autres instruments ou instruments rythmiques. En faisant simplement varier l'ordre de coupure et les combinaisons, vous pouvez créer toute une gamme de variations.

**Pour en savoir plus sur la coupure de partie de pattern...**

☞ “Coupure d'élément de pattern” (Mode d'emploi; p. 21)

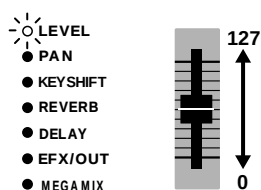
Emploi de la fonction “Part Mixer” pour ajuster le volume et le panoramique de chaque instrument

Ensuite, essayez d'utiliser les huit curseurs situés au centre de la façade pour ajuster les réglages de chaque partie instrumentale.



1 Sélectionnez le pattern P:009 et faites le reproduire (p. 10).

2 Pressez [MIXER SELECT] plusieurs fois en section PART MIXER jusqu'à ce que l'indicateur LEVEL s'allume.



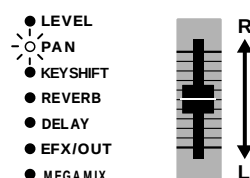
3 Déplacez le curseur de partie [R] pour ajuster le volume de la totalité de la partie rythmique.

Monter le curseur augmente le volume.

Baisser le curseur diminue le volume.

De la même façon, essayez d'ajuster le volume des autres parties instrumentales.

4 Pressez [MIXER SELECT] plusieurs fois en section PART MIXER jusqu'à ce que l'indicateur PAN soit allumé.



5

Déplacez le curseur de partie [2] pour changer le panoramique de la basse (Partie 2) en différents emplacements du champ sonore stéréo.

Monter le curseur déplacera le son plus à droite.

Baisser le curseur déplacera le son plus à gauche.

Si le résultat est difficile à entendre, coupez les autres parties.

De la même façon, essayez d'ajuster la localisation sonore des autres parties instrumentales.



En plus du volume et du panoramique, vous pouvez également ajuster des éléments tels que la hauteur et l'amplitude d'effet pour chaque partie instrumentale.

☞ “Emploi de Part Mixer pour modifier les réglages de pattern” (Mode d'emploi; p. 24)

☞ “Réglage du volume de reverb pour chaque partie (Part Reverb Level)” (Mode d'emploi; p. 80)

☞ “Réglage du volume de delay pour chaque partie (Part delay Level)” (Mode d'emploi; p. 84)

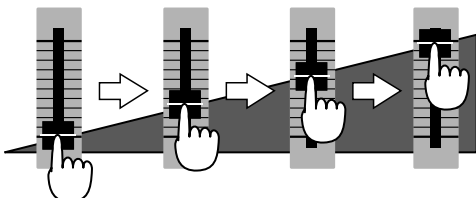
☞ “Application d'EFX/choix de la destination de sortie pour chaque partie (Part EFX/Output Assign)” (Mode d'emploi; p. 104)

Modification de plusieurs réglages d'un seul coup

En déplaçant simultanément deux curseurs ou plus, vous pouvez simultanément modifier les réglages de plusieurs parties.

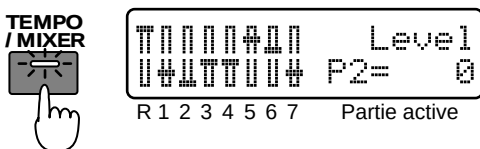
Effet de fondu enchaîné (Fade-in)

En baissant d'abord un curseur au niveau 0, et en le montant progressivement pendant que le pattern joue, vous pouvez obtenir une apparition progressive ou Fade-In.



Affichage graphique

Pressez [TEMPO / MIXER], et l'afficheur indiquera graphiquement l'emplacement actuel de chaque curseur.



A cet instant, vous pouvez utiliser [INC] [DEC] pour modifier la valeur de 1 en 1.

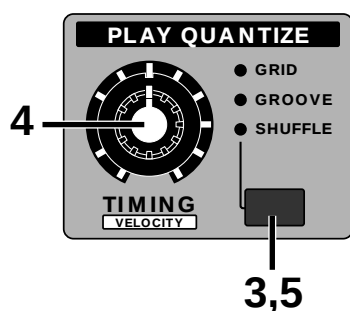
Sélection de paramètres en direction opposée

Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [MIXER SELECT], et l'indicateur avancera dans la direction opposée à la normale.

Emploi de “Play Quantize” pour modifier le groove d'un pattern

La fonction Play Quantize vous permet de modifier le groove (la cadence rythmique) d'un pattern pendant qu'il est reproduit.

Essayons maintenant de modifier le groove de la batterie et de la basse.



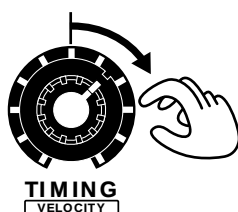
1 Sélectionnez et faites reproduire le pattern P:184 (p. 10).

2 Coupez les parties 3–6. Annulez par contre la coupure de la partie 7 (p. 12).

3 Pressez [QUANTIZE] plusieurs fois dans la section PLAY QUANTIZE pour allumer l'indicateur SHUFFLE.



4 Tournez le potentiomètre [TIMING] pour ajuster le groove de l'interprétation.



Tournez progressivement le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre, en l'éloignant du cran central. Au bout d'un moment, vous noterez que la batterie et la basse prennent une cadence syncopée. Une bonne sensation de swing sera obtenue avec le potentiomètre placé dans la position représentée dans l'illustration.

5 Pour retourner au groove original, pressez [QUANTIZE] plusieurs fois pour que les trois indicateurs s'éteignent.



Pour en savoir plus sur Play Quantize...

☞ “Changement du groove d'un pattern (Play Quantize)” (Mode d'emploi; p. 113)

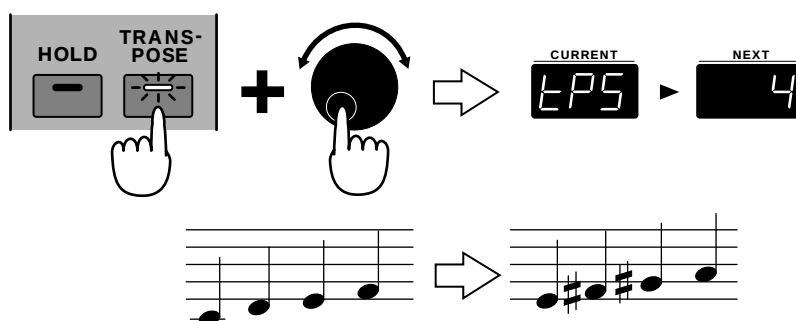
Emploi de la transposition en temps réel pour transposer un pattern

Voici comment vous pouvez utiliser la transposition en temps réel pour transposer un pattern durant sa reproduction.

1 Sélectionnez le pattern P:019 et faites-le reproduire (p. 10).

2 Tenez enfoncé [TRANSPOSE] dans la section KEYBOARD PAD, et utilisez la molette [VALUE] ou [INC] [DEC] pour régler la transposition sur “4” (tierce majeure supérieure).

Pendant que vous gardez enfoncé le bouton, l'afficheur indiquera le réglage de transposition.



Quand vous relâchez le bouton, le pattern est transposé vers le haut d'une tierce majeure. De cette façon, essayez de transposer dans différentes tonalités.

3 Pour retourner à la tonalité d'origine, pressez [TRANSPOSE] une fois encore pour éteindre l'indicateur du bouton.



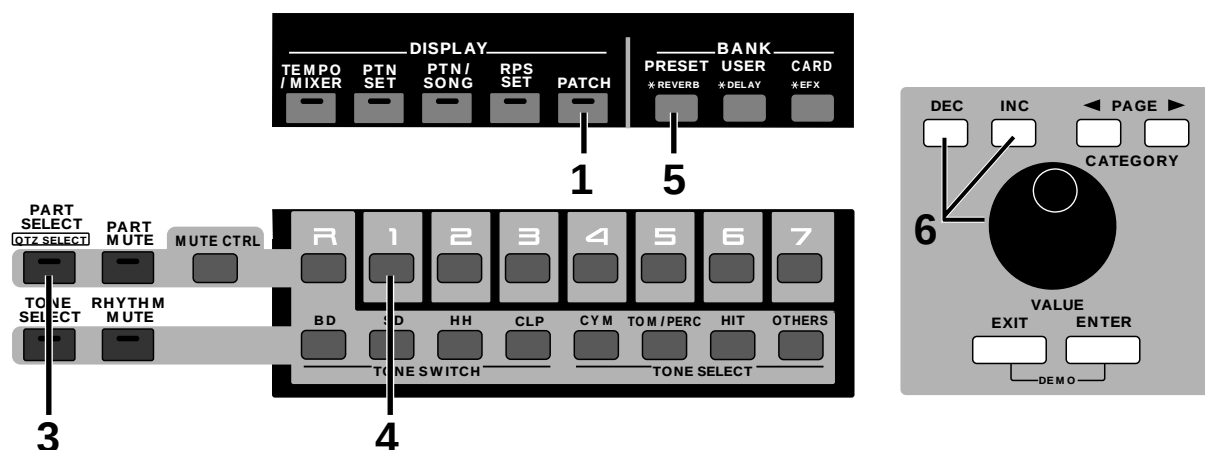
Pour en savoir plus sur la transposition en temps réel ...

☞ “Transposition durant la reproduction (Transposition en temps réel)” (Mode d'emploi; p. 22)

Essayons les sons

La MC-808 a 8 parties instrumentales pour reproduire des patterns. Comme une "partie" est comparable à un musicien ou à un instrument, vous pouvez créer des groupes de 8 personnes. Dans ces 8 parties, les instruments utilisés par les parties 1-7 sont appelés des "patches" et l'instrument utilisé par la partie rythmique (qui produit les percussions) est appelé "kit rythmique" (Rhythm Set). Sélectionnez différents patches et kits rythmiques pour écouter leurs sons. Pour une liste complète des patches et kits rythmiques que vous pouvez sélectionner, référez-vous à la liste des patches preset (p. 192) et la liste des kits rythmiques preset (p. 196) dans le mode d'emploi.

Sélection et reproduction d'un patch

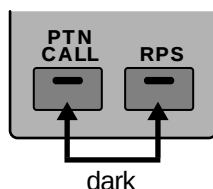


1 En section DISPLAY, pressez [PATCH].

L'indicateur s'allumera.

2 Assurez-vous que les indicateurs [PTN CALL] et [RPS] de la section KEYBOARD PAD soient éteints.

S'ils sont allumés, pressez leur bouton pour les éteindre.



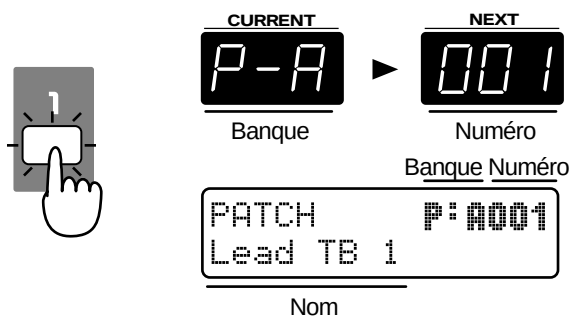
3 Pressez [PART SELECT].

Un seul des indicateurs PART [R]–PART [7] s'allumera.

Sélectionnez la partie (1–7) qui doit faire jouer le patch. Pour cet exemple, essayons de sélectionner la partie 1.

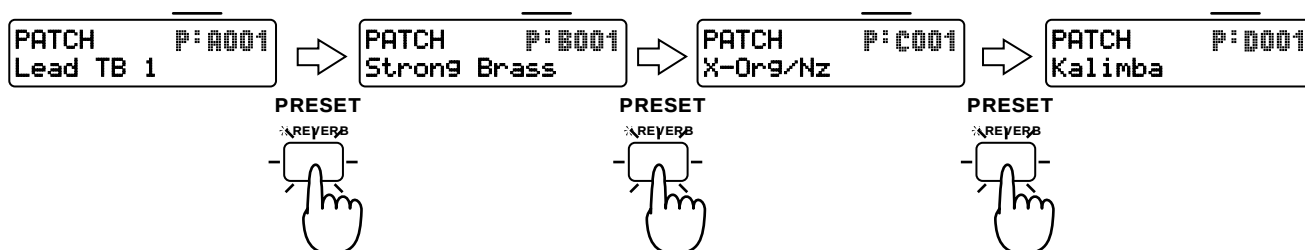
4 Pressez PART [1] pour sélectionner la partie 1.

L'indicateur s'allumera et l'afficheur indiquera la banque, le numéro et le nom du patch actuellement sélectionné pour la partie 1.



5 Pressez [PRESET] dans la section BANK pour sélectionner la banque du patch (A–D).

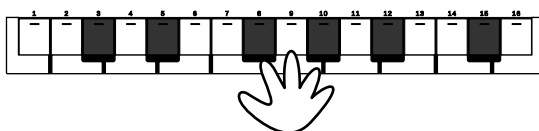
Chaque fois que vous pressez [PRESET], la banque du patch preset changera.



6 Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro (001–128).

7 Jouez sur les pads du clavier pour entendre le patch du son sélectionné.

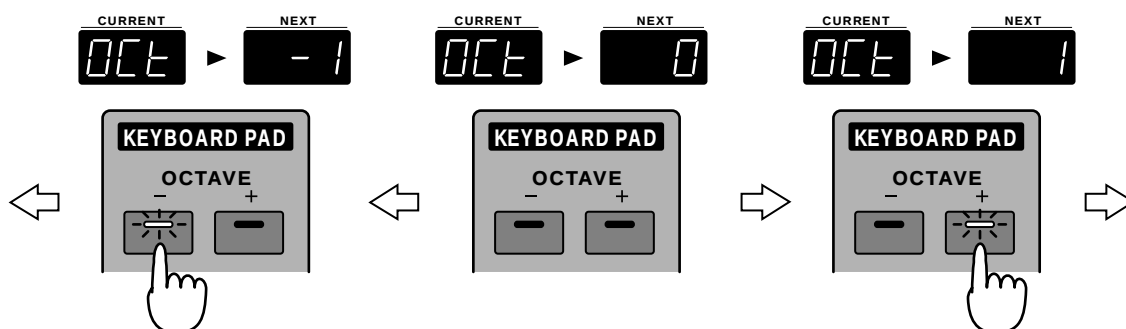
Vous pouvez également entendre le patch sélectionné en jouant depuis un clavier MIDI si vous en avez un de connecté.



De cette façon, sélectionnez et faites reproduire différents patches pour écouter leur son.

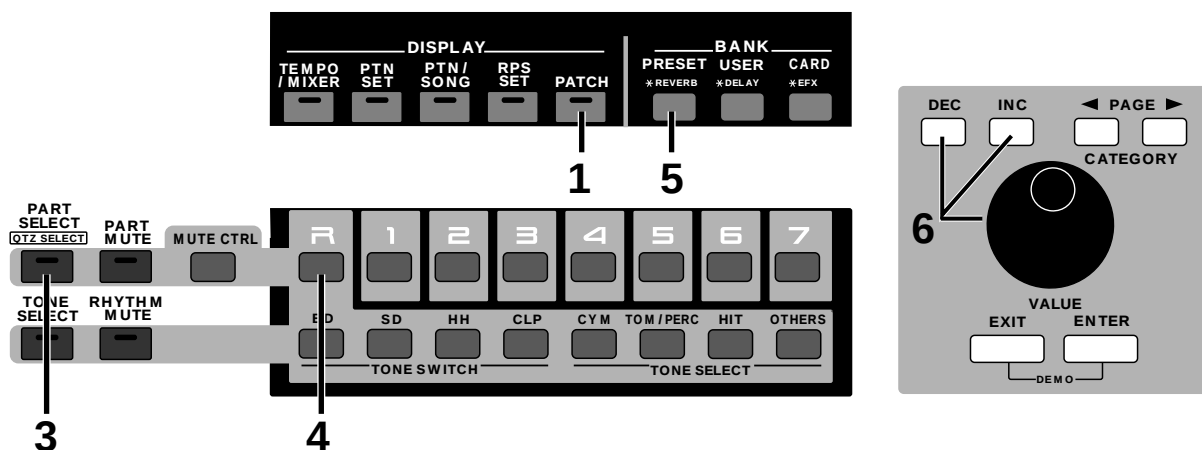
Changement de la tessiture de jeu

Si vous désirez jouer des notes qui sont au-dessus ou au-dessous de la plage accessible depuis les pads du clavier, utilisez la fonction de décalage d'octave ou Octave Shift. Chaque fois que vous pressez OCTAVE [+] dans la section KEYBOARD PAD, la tessiture est montée d'une octave. A chaque fois que vous pressez OCTAVE [-], la tessiture est abaissée d'une octave. Vous pouvez presser simultanément les boutons OCTAVE [-] [+] pour revenir immédiatement à la tessiture normale.



Sélection et reproduction d'un kit rythmique

Ensuite, essayons d'utiliser un kit rythmique pour jouer de quelques instruments de percussion. Contrairement à un patch, chaque note d'un kit rythmique produit un instrument rythmique différent (une percussion ou un effet sonore).



1 Pressez [PATCH] dans la section DISPLAY.

L'indicateur s'allumera.

2 Assurez-vous que les indicateurs [PTN CALL] et [RPS] de la section KEYBOARD PAD sont éteints.

S'ils sont allumés, pressez les boutons pour les éteindre.

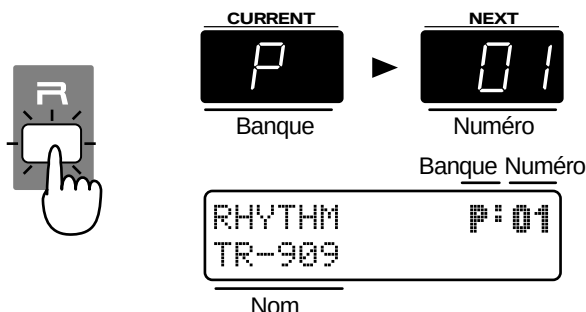
3 Pressez [PART SELECT].

L'indicateur s'allumera.

4

Pressez **PART [R]** pour sélectionner la partie rythmique.

L'indicateur s'allumera et l'afficheur indiquera la banque, le numéro et le nom du kit rythmique actuellement sélectionné pour la partie rythmique.



5

Pressez **[PRESET]** dans la section **BANK** pour sélectionner la banque du kit rythmique.

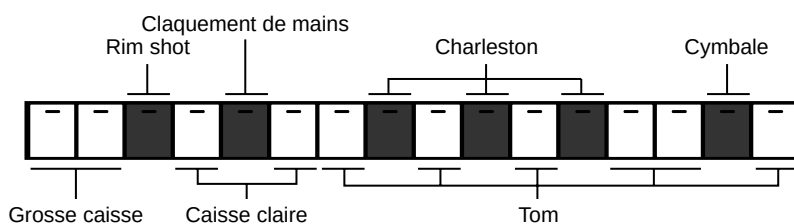
6

Utilisez **[INC] [DEC]** ou la molette **[VALUE]** pour sélectionner le numéro (01–26).

7

Jouez sur les pads du clavier ou sur votre clavier **MIDI** pour entendre les sons du kit rythmique sélectionné.

De cette façon, essayez de sélectionner et de faire jouer différents kits rythmiques. A cet instant, régler Octave Shift sur “-1” permettra de mieux identifier des différents kits rythmiques. Quand Octave Shift est sur “-1,” chaque kit rythmique produira les instruments rythmiques suivants.



NOTE

Il n'y aura pas de son si vous jouez la note *la#1* (quand Octave Shift est à “-3,” pad de clavier [12]) ou des notes inférieures, ou bien la note *ré#7* (pad de clavier [5] quand Octave Shift est réglé sur “+3”) ou supérieures.

MEMO

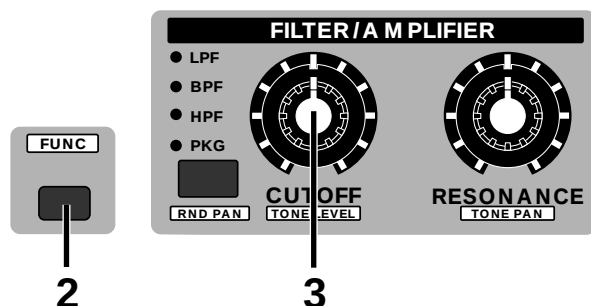
Pour en savoir plus sur les patches et kits rythmiques ...

- ☞ “A propos du générateur de sons” (Mode d'emploi; p. 14)
- ☞ “Emploi des pads de clavier pour faire jouer les sons” (Mode d'emploi; p. 22)
- ☞ “Sélections des sons (Patch)” (Mode d'emploi; p. 23)

Emploi des boutons pour modifier le son (modification en temps réel)

Maintenant, essayons d'utiliser les boutons des potentiomètres de la façade pour modifier le son en temps réel.

Emploi de la fréquence de coupure (Cutoff) pour modifier la brillance



-
- 1** Utilisez [PART SELECT] et PART [1] pour sélectionner la partie 1, puis sélectionnez le patch P:A035 (p. 18).

Jouez sur les pads du clavier et le patch sélectionné jouera.
Laissez le réglage Octave Shift sur “-2.”

-
- 2** Assurez-vous que l'indicateur [FUNC] est éteint.

S'il clignote, pressez son bouton pour l'éteindre.

-
- 3** Tout en jouant sur les pads du clavier, tournez le potentiomètre [CUTOFF] dans la section FILTER/AMPLIFIER.

Tourner le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre rendra le son plus brillant.
Tourner le bouton dans le sens inverse des aiguilles d'une montre rendra le son plus feutré.

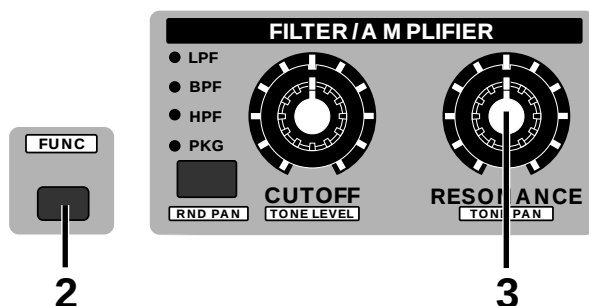


Pour en savoir plus sur la fréquence de coupure (Cutoff) ...

☞ “Rendre le son plus brillant (Cutoff)” (Mode d'emploi; p. 40)

Emploi de "Resonance" pour ajouter du caractère au son

Ensuite, vous pouvez ajouter un caractère unique au son.



- 1** Utilisez [PART SELECT] et PART [1] pour sélectionner la partie 1 puis sélectionnez le patch P:A034 (p. 18).

Jouez sur les pads du clavier et le patch sélectionné jouera.
Laissez le réglage Octave Shift sur "-2."

- 2** Assurez-vous que l'indicateur [FUNC] est éteint.

S'il clignote, pressez son bouton pour l'éteindre.

- 3** Tout en jouant sur les pads du clavier, tournez le potentiomètre [RESONANCE].

Tourner le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre ajoutera un caractère particulier au son.
Tourner le bouton dans le sens inverse des aiguilles d'une montre retirera cette caractéristique.

NOTE

Selon le réglage de la fréquence de coupure (Cutoff), tourner trop à fond le potentiomètre [RESONANCE] peut entraîner une distorsion soudaine du son. Normalement, vous devriez éviter de tourner ce bouton trop à fond dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ensuite, essayez de reproduire un pattern tout en ajustant ces deux paramètres Cutoff et résonance pour modifier le son.

- 4** Sélectionnez le pattern P:014 et coupez toutes les parties autres que la partie rythmique et la partie 2 (p. 12).

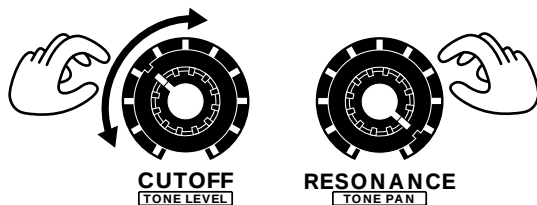
- 5** Utilisez [PART SELECT] et le bouton PART [2] pour sélectionner la partie 2.

- 6** Pressez [PLAY] pour faire reproduire le pattern.

Le pattern rythmique et le patch de la partie 2 joueront alors.

7

Réglez [RESONANCE] dans la position illustrée ci-dessous, puis faites varier en aller-retour le potentiomètre [CUTOFF] en rythme avec la reproduction du pattern.



Le patch produit par la partie 2 donnera un son “twang-twang” ou “meow-meow” typique de ce qu'un synthétiseur peut produire.

La fréquence de coupure et la résonance sont souvent utilisés ensemble sur des synthétiseurs pour créer des changements de timbre.

Utilisez [PART SELECT] et PART [R] pour sélectionner la partie rythmique et essayez de faire changer la partie rythmique de la même façon.

NOTE

Si le son souffre de distorsion, tournez [LOW BOOST] dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour ajuster l'amplification de façon à ce que le son n'ai pas de distorsion.

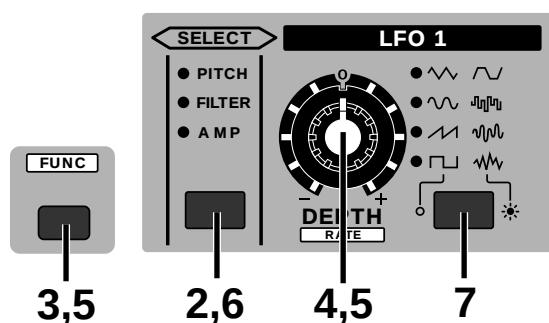
MEMO

Pour en savoir plus sur la résonance...

☞ “Ajout d'un caractère particulier au son (Resonance)” (Mode d'emploi; p. 41)

Emploi de “LFO1” pour moduler le son

Vous pouvez utiliser LFO1 pour créer des changements cycliques du son. Essayons d'utiliser LFO1 pour changer le son en modifiant la hauteur, comme suit.



1

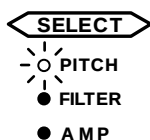
Utilisez [PART SELECT] et PART [1] pour sélectionner la partie 1 et sélectionnez le patch P:A035 (p. 18).

Jouez sur les pads du clavier et le patch sélectionné jouera.

Laissez le réglage Octave Shift sur “-1.”

2

Pressez [ENV SELECT] plusieurs fois pour allumer l'indicateur PITCH.

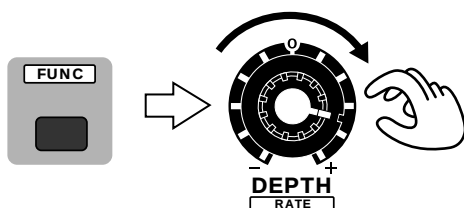


3 Assurez-vous que l'indicateur [FUNC] est éteint.

S'il clignote, pressez le bouton correspondant pour l'éteindre.

4 Placez le potentiomètre [DEPTH] de la section LFO1 dans la position indiquée dans l'illustration.

Quand vous tournez le potentiomètre [DEPTH], la modulation du son augmente/diminue.

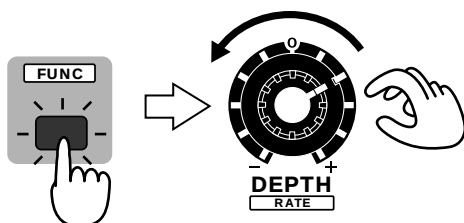


Quand le potentiomètre est en position centrale, il n'y a pas de modulation.

5 Pressez [FUNC] pour faire clignoter son indicateur et tournez le potentiomètre [RATE] jusqu'à l'emplacement représenté dans l'illustration.

Quand vous tournez le potentiomètre [RATE], la vitesse de modulation du son change.

Quand ce potentiomètre est tourné vers la droite, la modulation s'accélère.



6 Tout en jouant sur les pads du clavier, tournez les potentiomètres [DEPTH] et [RATE] pour entendre comment le son est modulé.

La hauteur montera et chutera cycliquement.

Si vous utilisez [ENV SELECT] pour sélectionner FILTER et si vous tournez le potentiomètre [DEPTH], c'est la brillance du son qui changera cycliquement.

Si vous utilisez [ENV SELECT] pour sélectionner AMP et si vous tournez le potentiomètre [DEPTH], c'est le volume qui changera cycliquement.

7 Pressez [WAVEFORM] dans la section LFO1 pour changer la forme d'onde servant de base à la modulation et cela fera changer la façon dont le son est modulé.

Essayez plusieurs formes d'onde.



Pour en savoir plus sur les réglages de LFO1 ...

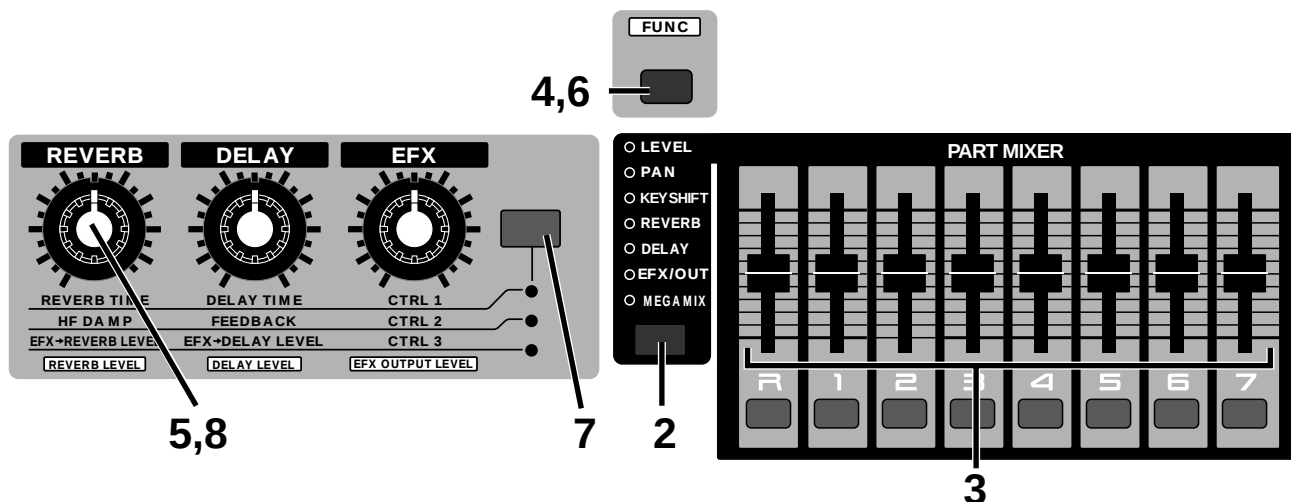
☞ “Application d'un changement cyclique au son (LFO)” (Mode d'emploi; p. 50)

Application d'effets au son (Effets)

Vous désirerez probablement essayer les trois unités d'effets intégrées et appliquer ainsi des effets aux patches.

Emploi de "reverb" pour apporter de la profondeur au son

L'emploi de reverb ajoutera de la réverbération et donnera plus de profondeur au son.



1

Sélectionnez et faites reproduire le pattern P:239 (p. 10).

2

Pressez [MIXER SELECT] plusieurs fois dans la section PART MIXER pour faire s'allumer l'indicateur REVERB.

- LEVEL
- PAN
- KEYSHIFT
- REVERB
- DELAY
- EFX/OUT
- MEGAMIX

3

Déplacez les curseurs de partie [R]–[7] pour ajuster l'amplitude de reverb pour chaque partie.

Monter les curseurs augmentera la réverbération.
Baisser les curseurs diminuera la réverbération.

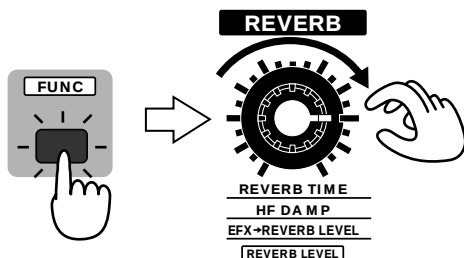
NOTE

Si le potentiomètre [REVERB LEVEL] est tourné au fond à gauche, aucune reverb ne s'appliquera même si vous montez les curseurs de partie.

4

Pressez [FUNC] pour faire clignoter son indicateur.

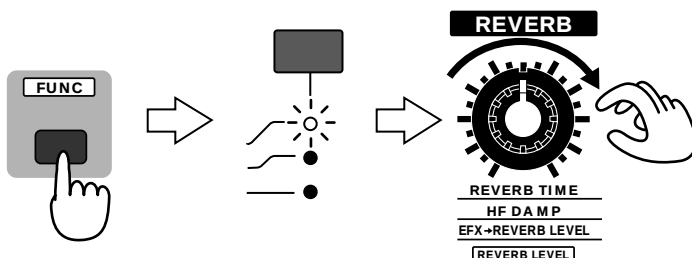
-
- 5** Quand vous tournez le potentiomètre [REVERB LEVEL] en section REVERB, l'amplitude de reverb générale pour toutes les parties change.



-
- 6** Pressez [FUNC] pour éteindre son indicateur.

-
- 7** Pressez [EFFECT SELECT] plusieurs fois pour allumer l'indicateur du haut.

-
- 8** Quand vous tournez le potentiomètre [REVERB TIME, la longueur de la réverbération change.

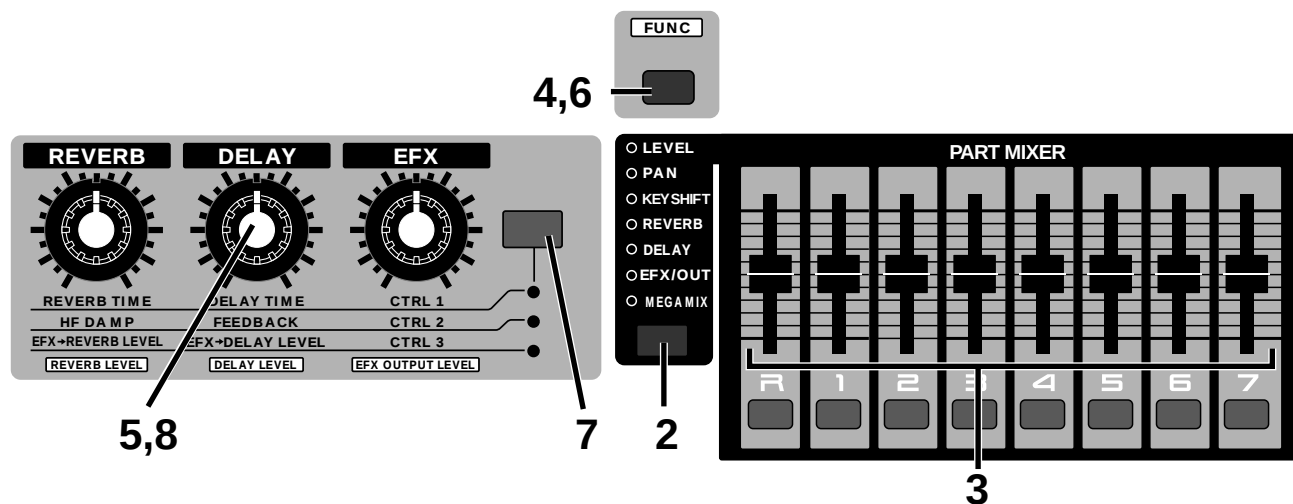


Pour en savoir plus sur les réglages de reverb...

☞ “Ajout de réverbération au son (Reverb)” (Mode d'emploi; p. 79)

Emploi de “Delay” pour ajouter un effet d'écho

En utilisant Delay, vous pouvez créer un effet d'écho répétitif.



1

Sélectionnez et faites reproduire le pattern P:001 (p. 10).

2

Pressez [MIXER SELECT] plusieurs fois dans la section PART MIXER pour faire s'allumer l'indicateur DELAY.

- LEVEL
- PAN
- KEYSHIFT
- REVERB
- DELAY
- EFX/OUT
- MEGA MIX

3

Déplacez les curseurs de partie [R]–[7] pour ajuster la quantité de delay pour chaque partie.

Monter les curseurs rendra les sons répétés plus forts.

Baisser les curseurs rendra les sons répétés plus doux.

L'effet s'entendra aisément si vous interrompez temporairement le pattern ou coupez les parties autres que celles auxquelles s'applique le delay.

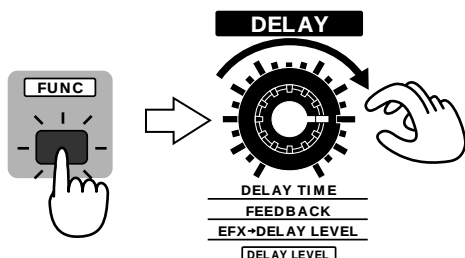
NOTE

Si le potentiomètre [DELAY LEVEL] est tourné à fond sur la gauche, aucun delay ne s'appliquera même si les curseurs de partie sont montés.

4

Pressez [FUNC] pour faire clignoter son indicateur.

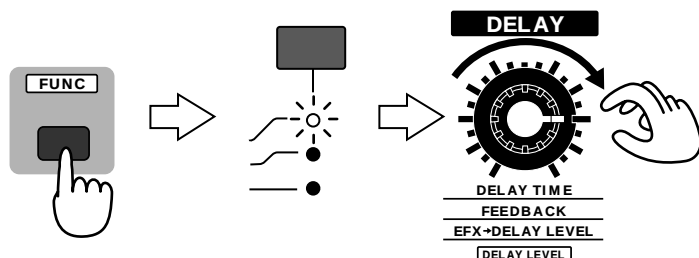
-
- 5** Lorsque vous tournez le potentiomètre [DELAY LEVEL] dans la section DELAY, l'intensité générale du delay pour toutes les parties change.



-
- 6** Pressez [FUNC] pour éteindre son indicateur.

-
- 7** Pressez [EFFECT SELECT] plusieurs fois pour allumer l'indicateur du haut.

-
- 8** Quand vous tournez le potentiomètre [DELAY TIME], l'intervalle séparant les sons répétitifs change.



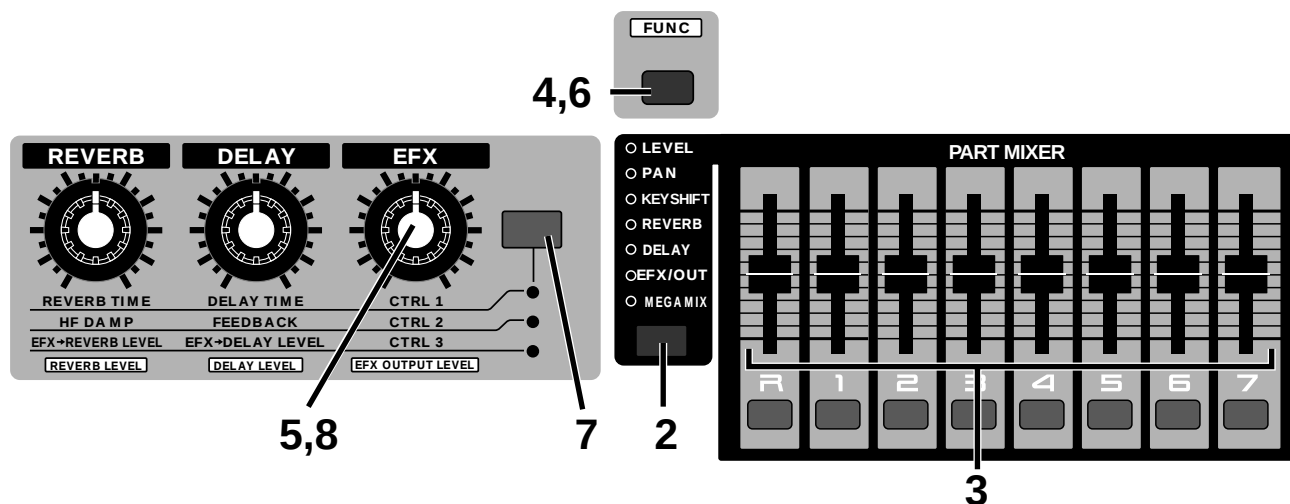
Pour en savoir plus sur les réglages de delay ...

☞ “Ajout d'un echo au son (Delay)” (Mode d'emploi; p. 82)

Emploi de “EFX” pour appliquer différents types d'effet

EFX est un processeur d'effets qui peut servir à appliquer une grande variété d'effet selon le type sélectionné.

Dans l'exemple suivant, nous sélectionnerons l'effet "Distortion" et allons créer un son avec distorsion.



1 Sélectionnez et faites reproduire le pattern P:079 (p. 10).

Immédiatement après cette sélection, de la distorsion s'appliquera uniquement à la partie 4.

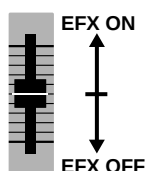
2 Pressez [MIXER SELECT] plusieurs fois dans la section PART MIXER pour allumer l'indicateur EFX/OUT.

- LEVEL
- PAN
- KEYSHIFT
- REVERB
- DELAY
- EFX/OUT
- MEGAMIX

3 Utilisez les curseurs de partie [R]–[7] pour commuter on/off EFX pour chaque partie.

Monter le curseur au-dessus de la position centrale appliquera EFX, entraînant une distorsion du son (EFX sera activé (ON)) pour cette partie.

Baisser le curseur au-dessous de la position centrale empêchera l'application d'EFX (EFX sera désactivé (OFF)) pour cette partie.



L'effet s'entendra aisément si vous coupez les parties non nécessaires ou si vous appliquez EFX à différentes parties, une à la fois.

NOTE

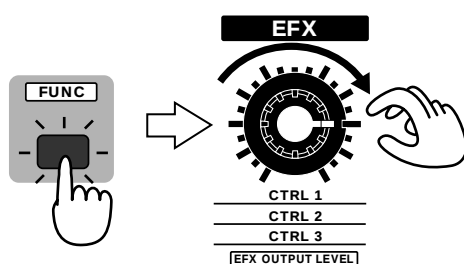
Avec le potentiomètre [EFX OUTPUT LEVEL] à fond à gauche, monter le curseur de partie au-dessus de la position centrale (c'est-à-dire activer EFX) fera que le son de cette partie ne sera plus entendu.

4

Pressez [FUNC] pour faire clignoter son indicateur.

5

Tournez le potentiomètre [EFX OUTPUT LEVEL] en section EFX et le volume du son de distorsion de toutes les parties changera.



6

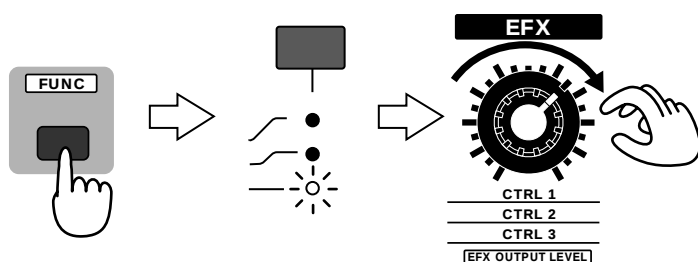
Pressez [FUNC] pour éteindre son indicateur.

7

Pressez [EFFECT SELECT] plusieurs fois pour allumer l'indicateur du bas.

8

Tournez le potentiomètre [CTRL3] et le caractère du son de distorsion changera.



MEMO

Pour en savoir plus sur les réglages d'EFX ...

☞ “Application de différents effets au son (EFX)” (p. 86)

Toute une variété de types d'effet sont disponibles pour reverb, delay et EFX. Même lorsque vous jouez, vous pouvez aisément changer de type d'effet ou commuter on / off un effet pour toutes les parties

Changement du type d'effet

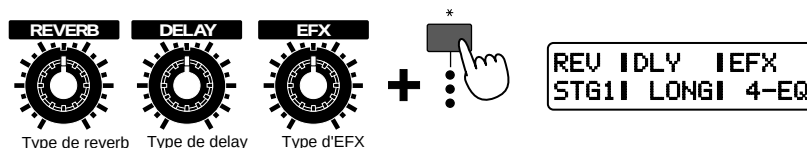
Reverb: Tenez enfoncé [EFFECT SELECT], et tournez le potentiomètre [REV LEVEL] pour sélectionner le type.

Delay: Tenez enfoncé [EFFECT SELECT], et tournez le potentiomètre [DELAY LEVEL] pour sélectionner le type

EFX: Tenez enfoncé [EFFECT SELECT], et tournez le potentiomètre [EFX OUTPUT LEVEL] pour sélectionner le type. Sinon, vous pouvez tenir enfoncé [EFFECT SELECT] et tourner la molette [VALUE].

Tant que vous tenez enfoncé [EFFECT SELECT], l'afficheur indique le type d'effet actuellement sélectionné pour chaque unité d'effet.

Sélectionnez et essayez différents types d'effet.



Pour en savoir plus sur les types d'effet disponibles ...

☞ “Sélection du type d'effet (EFX Type)” (Mode d'emploi; p. 86)

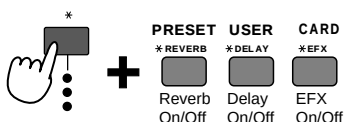
Effet on / off

Reverb: Tenez enfoncé [EFFECT SELECT] et pressez [PRESET] dans la section BANK.

Delay: Tenez enfoncé [EFFECT SELECT] et pressez [USER] dans la section BANK.

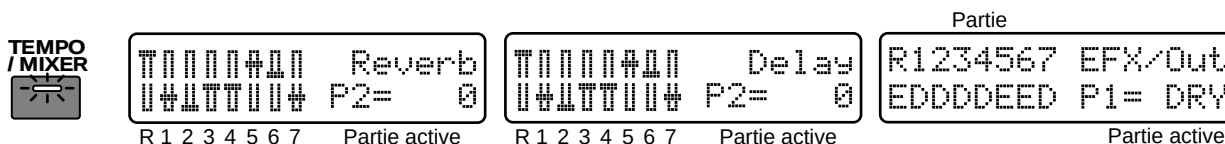
EFX: Tenez enfoncé [EFFECT SELECT] et pressez [CARD] dans la section BANK.

Tant que vous tenez enfoncé [EFFECT SELECT], les indicateurs [PRESET]/[USER]/[CARD] s'allument pour indiquer les effets activés.



Affichage graphique

Pressez [TEMPO / MIXER], et l'afficheur indiquera graphiquement la position actuelle de chaque curseur (pour EFX, il s'agira du statut on / off).



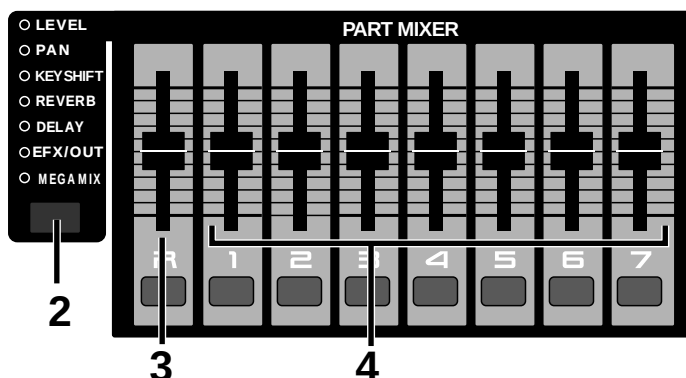
EFX (E): EFX On

DRY (D): EFX Off

A cet instant, vous pouvez utiliser [INC] [DEC] pour modifier la valeur de 1 en 1.

Combiner des phrases pour créer un nouveau pattern (MEGAMIX)

Avec la fonction Megamix, vous pouvez faire reproduire un pattern et remplacer les données musicales d'une partie instrumentale par celles d'un autre pattern. Vous pouvez créer un pattern totalement nouveau en combinant les phrases de différentes parties instrumentales, comme si vous faisiez un remix.



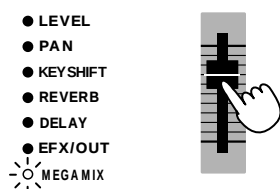
1 Sélectionnez et faites reproduire le pattern P:011 (p. 10).

Avant de commencer, annulez la coupure (Mute) de toutes les parties (p. 12).

2 Pressez [MIXER SELECT] plusieurs fois en section PART MIXER jusqu'à ce que l'indicateur MEGAMIX s'allume.

3 Placez le curseur PART [R] dans la position indiquée dans l'illustration.

Dans un court instant, les données musicales de la partie rythmique seront remplacées par une autre phrase.



4 A l'aide de la même procédure, déplacez les curseurs de partie [2]–[7] pour remplacez leur phrase.

La phrase de remplacement dépendra de la position du curseur de partie. Essayez différents réglages.

5 Pour quitter le mode MEGAMIX, pressez [MIXER SELECT] afin d'éteindre l'indicateur MEGAMIX.

NOTE

Comme pour tous les patterns, la partie 1 ne contient pas de donnée musicale, les phrases ne seront pas échangées si vous déplacez le curseur de la partie [1].

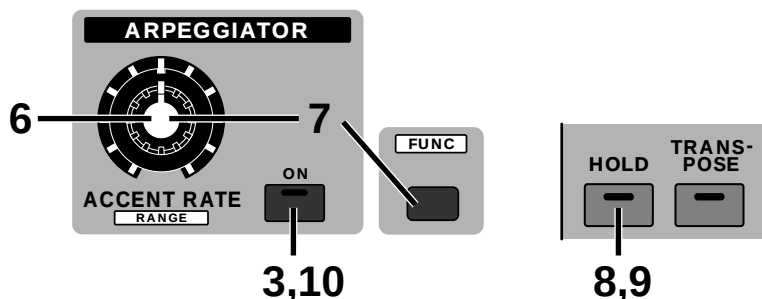
MEMO

Pour en savoir plus sur MEGAMIX...

☞ “Combiner des phrases pour créer un nouveau pattern (MEGAMIX)” (Mode d'emploi; p. 119)

Jeu d'arpèges (Arpeggiator)

La MC-505 vous permet de jouer aisément des arpèges – en pressant simplement des accords.



1

Sélectionnez le pattern P:012 (p. 10).

2

Utilisez [PART SELECT] et PART [1] pour sélectionner la partie 1 et sélectionnez le patch P:A017 (p. 18).

Jouez sur les pads du clavier et le patch sélectionné sera produit.
Laissez le réglage Octave Shift en position “-1.”

3

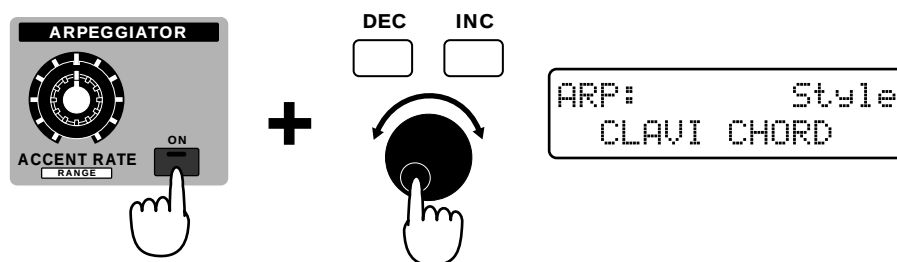
Pressez [ON] dans la section ARPEGGIATOR.

L'indicateur du bouton s'allumera et l'arpégiateur sera activé.

4

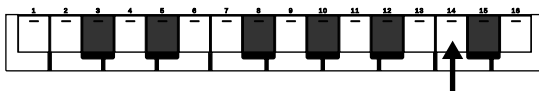
Sélectionnez le style avec lequel sera joué l'arpège. Tenez enfoncé [ON], et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le style “CLAVICHORD”.

Tant que vous gardez enfoncé [ON], l'afficheur indique le style actuellement sélectionné.



5

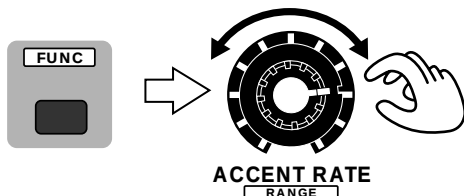
Essayez de jouer sur le pad de clavier représenté ci-dessous.



La note jouée sera produite comme un arpège. Essayez de jouer différents accords.
Vous pouvez également jouer des arpèges pendant que vous faites reproduire un pattern.
Toutes les deux mesures, pressez les pads de clavier selon l'ordre [11] ➡ [11] et [12] ➡ [11] ...

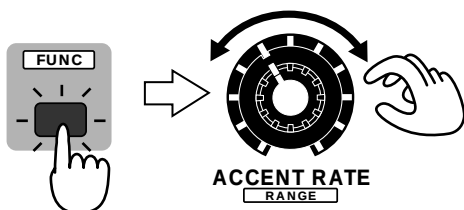
6

Avec l'indicateur [FUNC] éteint, tournez le potentiomètre [ACCENT RATE] dans la section ARPEGGIATOR pour ajuster l'expression de l'arpège. Tournez le potentiomètre jusqu'à l'emplacement représenté dans le schéma.



7

Pressez [FUNC] pour faire clignoter son indicateur et tournez le potentiomètre [RANGE] pour modifier la tessiture sur laquelle l'arpège sera produit. Tournez le potentiomètre jusqu'à l'emplacement représenté dans le schéma.



8

Pressez [HOLD] dans la section KEYBOARD PAD. L'indicateur s'allumera et l'arpège continuera à jouer même après que vous ayez relâché les pads du clavier.

Toute une variété de jeux d'arpège est fourni et vous pouvez aisément changer de style pendant le jeu.

Sélectionnez et essayez différents types.

9

Pour stopper un arpège, pressez [HOLD] une fois encore afin d'éteindre son indicateur.

10

Pour désactiver l'arpégiateur, pressez [ON] pour éteindre son indicateur.

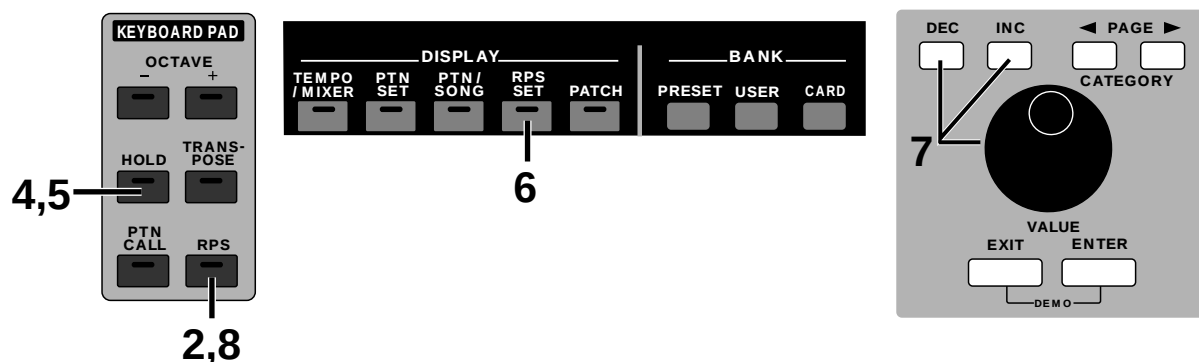


Pour en savoir plus sur les réglages d'arpégiateur ...

☞ “Presser des accords pour produire des arpèges (Arpeggiator)” (Mode d'emploi; p. 105)

Reproduction de phrase par une touche (RPS)

Ordinairement, lorsque vous pressez un pad du clavier, vous obtenez la note correspondante à ce pad. Avec la fonction RPS (Realtime Phrase Sequence ou séquence de phrase en temps réel), toutefois, vous pouvez faire reproduire toute une variété de phrases en pressant les pads du clavier. Comme différentes phrases peuvent être reproduites par chaque pad, vous pouvez vous en servir pour créer des transitions durant une interprétation en direct – ou pour combiner les multiples phrases pour créer un pattern.



1 Sélectionnez le pattern P:002 (P. 10)

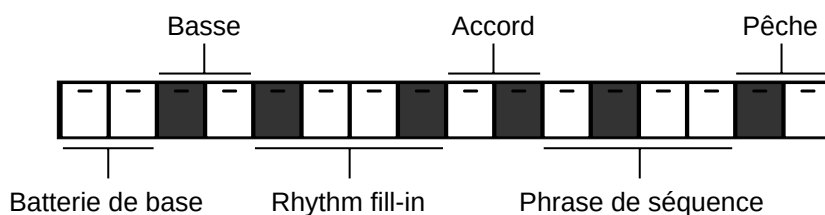
2 Pressez [RPS] dans la section KEYBOARD PAD.

L'indicateur s'allumera et la fonction RPS sera utilisée.

3 Pressez différents pads sur le clavier pour faire reproduire les phrases qui leur sont assignées.

Jusqu'à 8 phrases peuvent être reproduites simultanément.

Les phrases RPS sont assignées aux pads d'un clavier comme suit.



Même si un pattern est reproduit, vous pouvez utiliser la fonction RPS pour faire reproduire des phrases. Pour que la fonction RPS s'immerge correctement dans la reproduction du pattern, c'est une bonne idée que de couper la partie batterie lorsque vous faites reproduire une phrase RPS de batterie, et de couper la partie 2 lorsque vous faites reproduire une phrase RPS de basse.

4 Si vous pressez [HOLD] dans la section KEYBOARD PAD tout en faisant reproduire la fonction RPS, l'indicateur s'allumera et la phrase continuera à être reproduite en boucle même si vous relâchez votre main du pad du clavier.



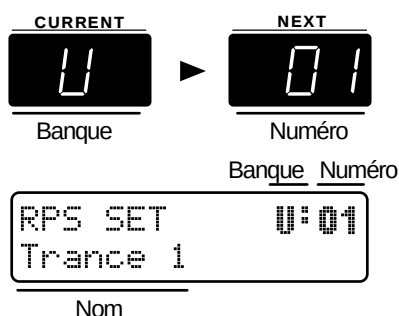
Les phrases correspondantes à un pad de clavier que vous avez pressé après avoir allumé [HOLD] s'arrêtera lorsque vous relâchez le pad du clavier correspondant

5 Pour stopper la reproduction de phrase, pressez [HOLD] une fois encore pour éteindre son indicateur.

16 phrases RPS (une pour chaque pad de clavier) sont assemblées en un "set", et vous pouvez sélectionner un set RPS différent pour faire reproduire d'autres phrases.

6 Pressez [RPS SET] en section DISPLAY.

L'indicateur s'allumera et l'afficheur vous indiquera la banque, le numéro et le nom du RPS actuellement sélectionné.



7 Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro.

NOTE

Un bref intervalle est nécessaire pour que le RPS set change. Aussi, si vous changez de RPS set durant la reproduction d'un pattern, le pattern peut être ralenti ou accéléré, aussi est-il préférable de changer le RPS set quand il n'y a pas de reproduction de pattern en cours.

Les RPS sets sont organisés par genre. Le RPS sera reproduit à un tempo optimal si le pattern sélectionné est du même genre. Par exemple, lorsque vous utilisez un RPS Drum'n'Bass (basse et batterie), ou lorsque vous utilisez un RPS Hip Hop, vous devrez sélectionner un pattern Hip Hop. C'est aussi pratique lorsque vous utilisez le RPS conjointement à un pattern.

8 Pour désactiver la fonction RPS, pressez [RPS] une fois encore pour éteindre son indicateur.

Emploi des boutons OCTAVE pour changer de RPS set

Quand la fonction RPS est activée (on), vous pouvez utiliser OCTAVE [-][+] pour changer de RPS set, quel que soit l'affichage en cours.



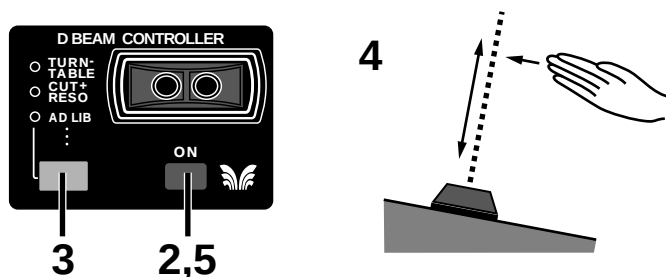
Pour en savoir plus sur les réglages de RPS...

☞ "Emploi des pads de clavier pour déclencher des phrases (RPS)" (Mode d'emploi; p. 109)

Emploi du “DBeam Controller” pour appliquer différents effets à un pattern

En utilisant le DBeam controller, vous pouvez appliquer différents effets à un pattern ou à un patch en faisant simplement bouger votre main au-dessus du contrôleur.

* Le DBeam est une licence acquise auprès d'Interactive Light, Inc.



Abaissement simultané du tempo et de la hauteur

En baissant simultanément le tempo et la hauteur du pattern, vous pouvez simuler l'effet obtenu par abaissement de la hauteur (ralentissement) sur une platine disque.

1 Sélectionnez et faites reproduire le pattern P:028 (p. 10).

2 Pressez [ON] dans la section D BEAM CONTROLLER.

L'indicateur s'allumera et DBeam Controller sera activé.

3 Pressez [TYPE SELECT] plusieurs fois pour faire s'allumer l'indicateur TURNTABLE.



4 Couvrez le DBeam Controller avec votre main puis montez et redescendez lentement votre main.

Le tempo et la hauteur de toutes les parties changeront simultanément.

Plus votre main s'approche du contrôleur, plus le tempo et la hauteur baisseront.

Lorsque vous éloignez votre main du contrôleur, le tempo et la hauteur reviennent à leur valeur d'origine.

5 Pour désactiver le DBeam Controller, pressez [ON] une fois encore pour éteindre son indicateur.

Modification de la fréquence de coupure (Cutoff) et de la résonance

Modifier simultanément la fréquence de coupure et la résonance de toutes les parties entraîne un changement brutal de timbre pour la totalité du pattern.

1

Sélectionnez et faites reproduire le pattern P:029 (p. 10).

2

Pressez [ON] dans la section D BEAM CONTROLLER.

L'indicateur s'allumera et le DBeam Controller sera activé.

3

Pressez plusieurs fois [TYPE SELECT] pour allumer l'indicateur CUT + RESO.



4

Couvrez le DBeam Controller avec votre main et montez et redescendez lentement cette dernière.

La fréquence de coupure (Cutoff) et la résonance changeront simultanément pour toutes les parties.

Quand vous enlevez votre main de la commande, la valeur de fréquence de coupure est à 127 et la valeur de résonance à 0.

5

Pour désactiver le DBeam Controller, pressez [ON] une fois encore pour éteindre son indicateur.

Si vous désirez ramener le pattern à son statut d'origine, utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour resélectionner le même pattern. Quand le pattern reprend, il est revenu à son statut d'origine.

NOTE

Sachez que selon le pattern sélectionné, le son peut sembler souffrir de coupure ou de distorsion. Si cela se produit, tournez le potentiomètre [LOW BOOST] dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour ajuster l'amplification de la fréquence ou désactivez (off) la fonction [OCTAVE].

Jeu Ad-lib

Vous pouvez librement jouer avec une interprétation ad-lib conjointement à un pattern.

1

Sélectionnez et faites reproduire le pattern P:004.

Coupez les parties 2, 4 et 6. Par contre, réactivez la partie 7.
Utilisez [PART SELECT] et PART [1] pour sélectionner la partie 1.

2

Pressez [ON] dans la section D BEAM CONTROLLER.

L'indicateur s'allumera et le DBeam Controller sera activé.

3

Pressez plusieurs fois [TYPE SELECT] pour allumer l'indicateur AD LIB.



4

Couvrez le DBeam Controller avec votre main, puis montez et baissez lentement celle-ci.

Quand vous couvrez le contrôleur avec votre main, la partie 1 commence à jouer.
Quand vous montez et rebaissez votre main, la hauteur du son change.
Plus vous approchez votre main du contrôleur, plus élevée est la hauteur
Quand vous éloignez votre main du contrôleur, le son s'arrête.

5

Pour désactiver le DBeam Controller, pressez [ON] une fois encore pour éteindre son indicateur.

Changement de tonalité et de mode d'interprétation ad-lib

Si vous tenez enfoncé [ON] et pressez un pad du clavier, la note pressée deviendra la tonique de l'interprétation ad-lib. Vous pouvez tenir enfoncé [ON] et utiliser PAGE[<] [>] pour sélectionner le mode de cette interprétation ad-lib. Selon la tonalité ou le genre du pattern reproduit, vous pouvez vouloir changer de tonique et de mode pour l'interprétation ad-lib.

Exemple	PTN	Partie	Patch	Tonique	Mode
	P:189	1	P:C042	A	HBL
	P:096	1	P:A086	A	MIN
	P:133	1	P:D103	A	CHR



Si vous désirez savoir quels modes sont disponibles...

☞ "Mode d'emploi; p. 126"

De nombreux autres effets peuvent être produits à l'aide du D Beam Controller.



Pour en savoir plus sur le DBeam Controller...

☞ "Emploi du DBeam Controller pour appliquer différents effets" (Mode d'emploi; p. 121)

Création d'un pattern simple

La MC-505 offre les trois méthodes suivantes pour enregistrer un pattern.

Enregistrement de ce que vous jouez :	Enregistrement en temps réel
Enregistrement d'une note à la fois en séquence :	Enregistrement pas à pas 1
Enregistrement d'une note de la gamme à la fois :	Enregistrement pas à pas 2

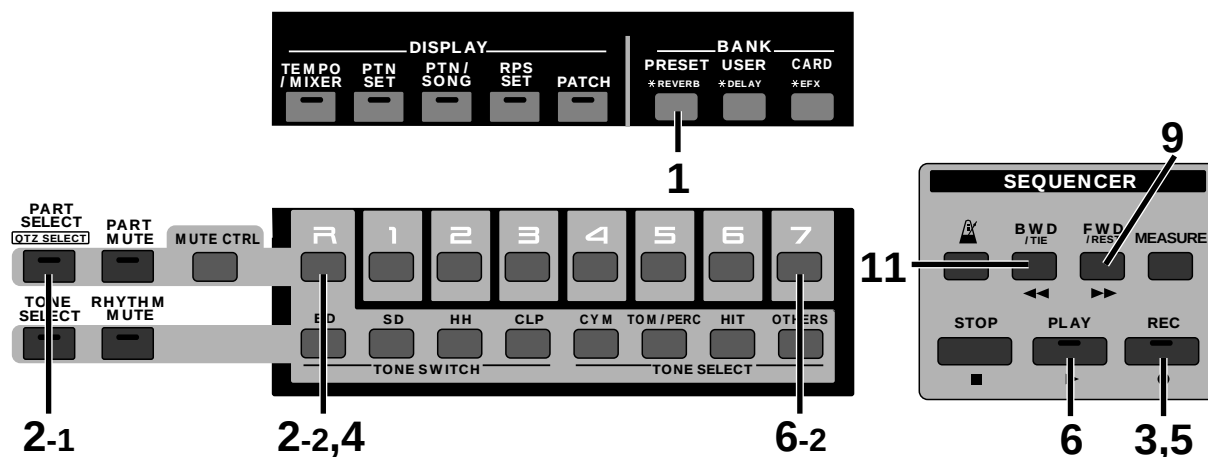
Essayez de créer le pattern simple illustré dans l'exemple musical suivant.

En général, les parties instrumentales sont enregistrées dans cet ordre : batterie ➡ basse ➡ accompagnement ➡ ligne principale ou solo. Quand cet ordre est utilisé, vous pouvez écouter le couple basse-batterie tout en enregistrant l'accompagnement et la mélodie, ce qui facilite la mise en place et le respect de la mesure. Pour cet exemple, nous enregistrerons chaque partie dans l'ordre suivant :

- Partie rythmique :** Batterie (Enregistrement pas à pas 2)
- Partie 2 :** Basse (Enregistrement pas à pas 1)
- Partie 3 :** Accords (Enregistrement pas à pas 1)
- Partie 5 :** Arpèges (Enregistrement en temps réel à l'aide de l'arpégiateur)
- Partie 4 :** Ligne principale ou solo (Enregistrement en temps réel)
- Partie 6 :** Effets sonores (Enregistrement en temps réel)
- Partie 7 :** Transition de batterie (Enregistrement en temps réel à l'aide de l'arpégiateur et du mixeur de partie ou Part Mixer)

Enregistrement de la batterie

D'abord, utilisez l'enregistrement en pas à pas 2 pour enregistrer la batterie de la partie rythmique



- 1** Pressez [PRESET] dans la section BANK et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner U:TMP (pattern temporaire) (p. 10). U:TMP est situé avant P:001.

La "pattern temporaire" est un pattern dans lequel les données sont temporairement placées. Lorsque vous enregistrez ou éditez, vos procédures affectent toujours les données copiées dans ce pattern U:TMP. Lorsque vous désirez créer un nouveau pattern, sélectionnez U:TMP et commencez l'enregistrement.

- 2** Utilisez [PART SELECT] et PART [R] pour sélectionner la partie rythmique et sélectionnez le kit rythmique que vous désirez utiliser pour faire jouer la batterie.

Pressez [PATCH] pour accéder à la page de sélection de patch (Patch Select) et sélectionnez P:05 "Techno 1" (p. 18).

Réglez Octave Shift sur "-1."

Après avoir sélectionné un kit rythmique, pressez [PTN / SONG] pour retourner à la page de sélection de pattern (Pattern Select).

- 3** Pressez [REC] en section SEQUENCER.

L'indicateur commencera à clignoter et vous serez en mode d'attente d'enregistrement. Lorsque vous créez un pattern sans base de départ, vous devez spécifier le format et le nombre des mesures du pattern que vous désirez enregistrer. Pour cet exemple, nous utiliserons les réglages par défaut afin de créer en mesure et en quatre mesures au format 4/4.

Ensuite, sélectionnez la partie que vous désirez enregistrer.

- 4** Pressez PART [R] pour sélectionner la partie rythmique comme partie à enregistrer.

L'indicateur s'allumera. Les préparatifs d'enregistrement sont maintenant terminés.

- 5** Pressez [REC] une fois encore pour accéder à la page Microscope.

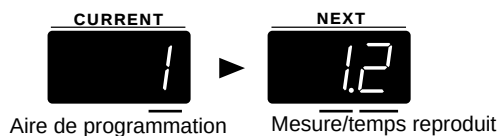
En page Microscope, vous pouvez visualiser et éditer les données musicales qui ont été enregistrées.

6

Pressez [PLAY] pour commencer l'enregistrement.

L'affichage indiquera le nom de l'instrument rythmique actuellement sélectionné et la dynamique de la note.

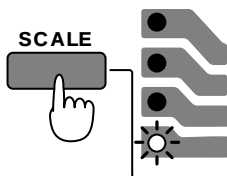
Réglez ces paramètres avant de programmer une note.



Nom d'instrument rythmique Dynamique de la note

6-1 Pressez [SCALE] pour sélectionner la valeur de note.

Faites allumer l'indicateur le plus bas pour sélectionner "double croche" (16th).



6-2 Utilisez les boutons PART [R]–PART [7] pour spécifier la dynamique de la note.

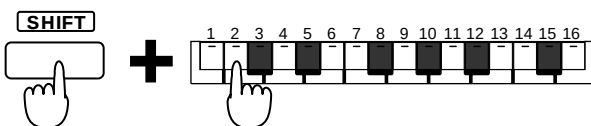
Pressez PART [7] pour sélectionner "127."

7

Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez un pad du clavier pour sélectionner l'instrument rythmique que vous désirez programmer.

D'abord, sélectionnez le son de grosse caisse. Pour cet exemple, essayons de sélectionner "TR909 Kick 4."

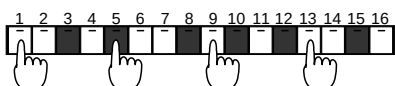
Réglez Octave Shift sur "-1". Puis tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le pad de clavier [2] (la touche do3) pour déclencher le son "TR909 Kick 4". "TR909 Kick 4" est maintenant sélectionné.



8

Pressez les pads de clavier comme indiqué dans l'illustration pour allumer leur indicateur.

Cela termine la programmation de la grosse caisse pour la première mesure. Les notes que vous aurez programmées joueront en boucle.



9

Pressez [FWD] pour faire avancer l'aire de programmation à la mesure 2.

10

A l'aide de la même procédure que celle décrite à l'étape 8, programmez la grosse caisse pour les mesures 2-4. L'emplacement des notes sera le même qu'en mesure 1.

11

Lorsque vous avez fini la programmation, pressez [BWD] plusieurs fois pour ramener l'aire de programmation à la mesure 1.

12

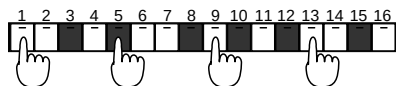
A l'aide de la même procédure qu'aux étapes 7-11, programmez les instruments rythmiques restants dans cet ordre : charleston fermée (CHH) ➡ charleston ouverte (OHH) ➡ tambourin ➡ caisse claire (Snare drum).

Sélectionnez chaque instrument rythmique. Les emplacements de programmation des notes pour chaque instrument rythmique sont donnés ci-après. Programmez ces mêmes emplacements pour toutes les mesures.

Charleston fermée "TR909 CHH 1"

Réglez Octave Shift sur "-1," et tenez enfoncé [SHIFT] pendant que vous jouez sur le pad de clavier [8] (la touche fa#3).

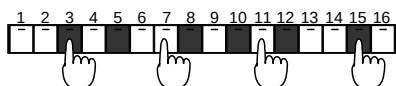
Pressez PART [6] pour régler la dynamique de note sur "112".



Charleston ouverte "TR909 OHH 3"

Réglez Octave Shift sur "-1," et tenez enfoncé [SHIFT] pendant que vous jouez sur le pad de clavier [12] (la touche la#3).

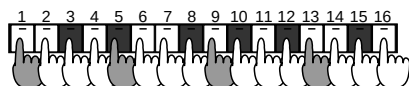
Pressez PART [6] pour régler la dynamique de note sur "112".



Tambourin "Tambourine 3"

Réglez Octave Shift sur "0," et tenez enfoncé [SHIFT] pendant que vous jouez sur le pad de clavier [8] (la touche fa#4).

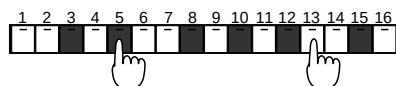
Pour programmer les pads de clavier [1], [5], [9] et [13], pressez PART [5] afin de fixer la dynamique de note sur "96". Pour programmer les autres pads, pressez PART [4] pour sélectionner "80".



Caisse claire "TR909 Snr 5"

Réglez Octave Shift sur "-1," et tenez enfoncé [SHIFT] pendant que vous jouez sur le pad de clavier [6] (la touche mi3).

Pressez PART [7] pour régler la dynamique de note sur "127."

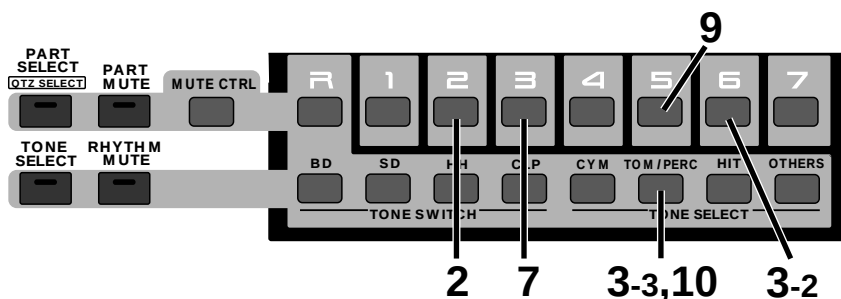


Cela termine la programmation de la batterie. Passez à l'étape suivante sans arrêter l'enregistrement.

Enregistrement de la basse et des accords

Ensuite, nous utiliserons l'enregistrement en pas à pas 1 pour enregistrer la basse et les accords.

Poursuivez la procédure ci-dessus depuis l'étape 12.



1

Pressez [PLAY] pour retourner à la page Microscope.

Lorsque le pattern est arrêté, vous pouvez presser [REC] deux fois pour entrer dans cette page.

2

Pressez PART [2] pour que la partie 2 devienne la partie enregistrée, puis sélectionnez le patch qui jouera la basse.

Pressez [PATCH] pour accéder à la page de sélection de patch (Patch Select) et sélectionnez P:A016 "Lead TB 4" (p. 18).

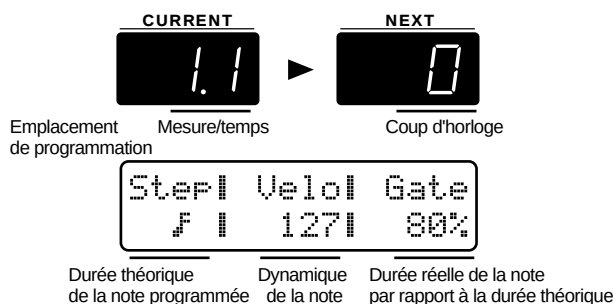
Réglez Octave Shift sur "-2".

Après avoir sélectionné un patch, pressez [PTN/SONG] pour retourner en page Microscope.

3

Pressez [REC] pour commencer l'enregistrement.

L'afficheur indiquera la valeur, la dynamique et la durée réelle de la note actuellement sélectionnée. Réglez ces paramètres avant de programmer une note.



3-1

Pressez [SCALE] pour sélectionner la valeur (durée) de la note.

Faites s'allumer l'indicateur le plus bas pour sélectionner "double croche" (16th).

3-2

Utilisez les boutons PART [R]–[7] pour spécifier la dynamique de la note.

Pressez [6] pour sélectionner "112".

3-3

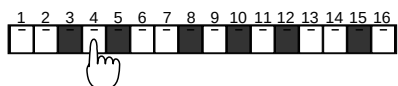
Utilisez les boutons RHYTHM [BD]–[OTHERS] pour spécifier la durée réelle de maintien de la note.

Pressez [TOM/PERC] pour sélectionner "80%".

4 Programmez la première note ré2.

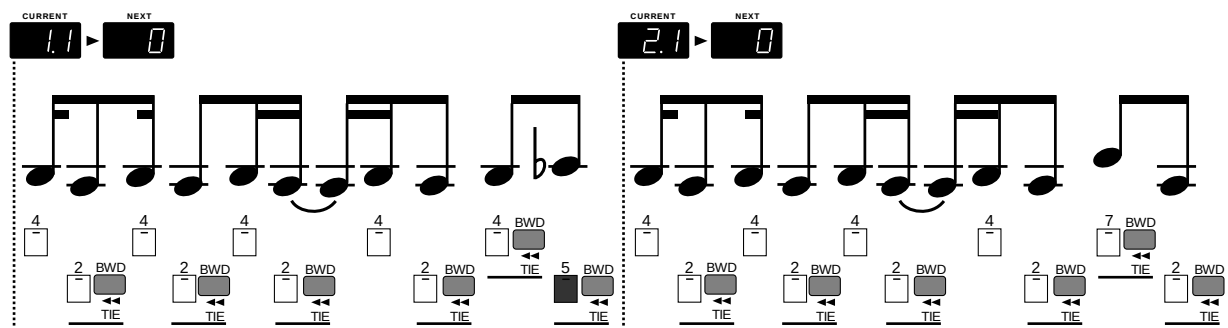
Réglez Octave Shift sur “-2,” et pressez le pad de clavier [4].

La valeur sera entérinée lorsque vous relâchez le pad de clavier et vous serez alors prêt à programmer la note suivante.



5 Utilisez la procédure suivante pour programmer le reste des notes.

Pour programmer une croche (8th), pressez [BWD] une fois et liez deux doubles croches (16th) ensemble.



Les mesures 3-4 sont avec les mêmes phrases que les mesures 1-2.

Si vous faites une erreur de programmation dans un pattern, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [BWD] pour retourner à la page de programmation du pas précédent.



La partie basse est écrite dans la partition une octave plus haut que les notes que vous allez réellement programmer.

Cela termine la programmation de la basse.

6 Pressez [REC] pour retourner à la page Microscope.

7 Pressez PART [3] pour que la partie 3 deviennent la partie à enregistrer, puis sélectionnez le patch qui jouera les accords.

Pressez [PATCH] pour accéder à la page de sélection de patch (Patch Select) et sélectionnez P:B008 “Doc Stack” (p. 18).

Réglez Octave Shift sur “+1”.

Après avoir sélectionné le patch, pressez [PTN/SONG] pour retourner à la page Microscope.

8 Pressez [REC] pour commencer l'enregistrement.

Utilisez "double croche" (16th) comme réglage de valeur de note (comme pour la partie précédente).

9 Utilisez les boutons PART [R]–[7] pour spécifier la dynamique des notes.

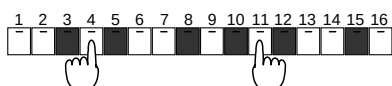
Pressez [5] pour sélectionner "96".

10 Utilisez les boutons RHYTHM [BD]–[OTHERS] pour spécifier la durée réelle des notes.

Pressez [TOM/PERC] pour sélectionner "80%".

11 Programmez les premières notes de l'accord, ré5 et la5.

Réglez Octave Shift sur "+1", et pressez simultanément les pads [4] et [11] du clavier. Lorsque vous relâchez ces pads, les valeurs sont entérinées et vous êtes prêt à programmer la note suivante.



12 Utilisez la procédure ci-dessous pour programmer les notes restantes.

Pour programmer une croche pointée, pressez [BWD] une fois et liez trois doubles croches (16th) ensemble.

Les mesures 3-4 ont les mêmes phrases que les mesures 1-2.
Cela termine la programmation des accords.

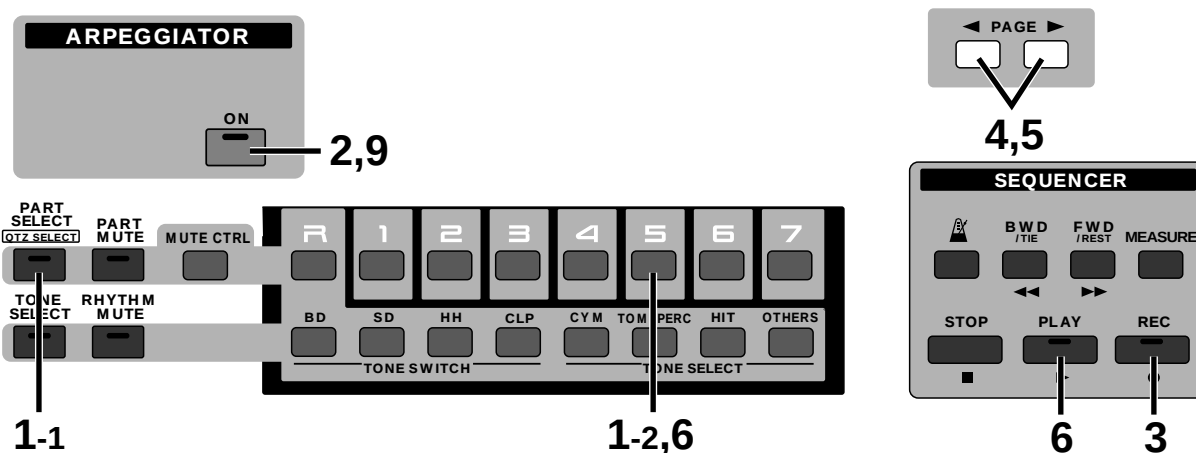
13 Lorsque la programmation est terminée, pressez [STOP] pour stopper l'enregistrement.

14 Maintenant, écoutez la musique que vous avez enregistrée.

Pressez [PLAY] pour lancer la reproduction.

Enregistrement des arpèges

Ensuite, nous allons utiliser l'enregistrement en temps réel pour enregistrer l'arpégiateur.

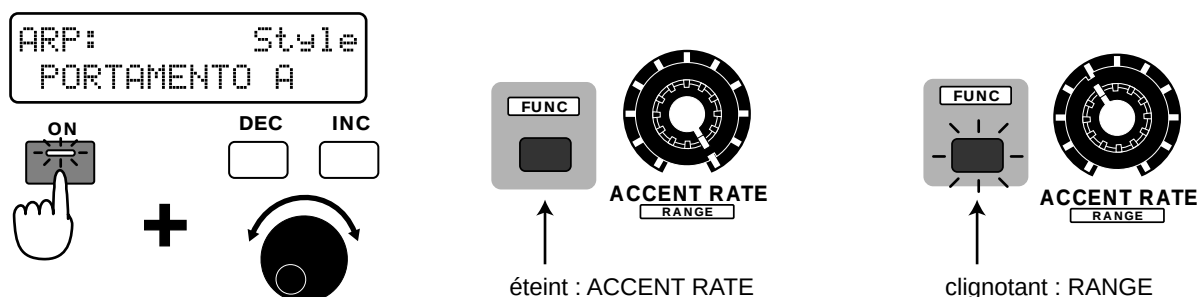


1 Utilisez [PART SELECT] et PART [5] pour sélectionner la partie 5 et sélectionnez le patch qui jouera les arpèges.

Pour cet exemple, sélectionnez P:A074 "Analog Seq" (p. 18). Réglez Octave Shift sur "-1".

2 Pressez [ON] en section ARPEGGIATOR pour activer l'arpégiateur (p. 34).

Sélectionnez "PORTAMENTO A" comme style d'arpège et tournez les potentiomètres [ACCENT RATE] et [RANGE] jusqu'aux emplacements représentés dans l'illustration.



Lorsque les réglages sont terminés, pressez les pads de clavier pour déclencher les arpèges conjointement à l'accompagnement déjà enregistré.

3 Pressez [REC].

L'indicateur commencera à clignoter et vous passerez en mode d'attente d'enregistrement.

4 Pressez plusieurs fois PAGE [<] [>] pour accéder à la page décompte (Count In) pour spécifier comment l'enregistrement commencera.

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner "WAIT NOTE". Quand WAIT NOTE est sélectionné, l'enregistrement commencera uniquement à l'instant où vous presserez un pad du clavier.

REC: Count In
WAIT NOTE

5

Pressez plusieurs fois PAGE [<] [>] pour accéder à la page de réglage Loop Rest (plage de silence entre chaque boucle).

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner "ON."

Quand Loop Rest est activé, un espace d'une mesure est inséré entre les patterns lors de l'enregistrement.

REC: Loop Rest
ON

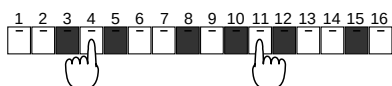
6

Pressez PART [5] pour que la partie 5 devienne la partie à enregistrer.

7

Lorsque vous êtes prêt, pressez l'accord suivant.

L'arpège jouera depuis le début de la première mesure et sera simultanément enregistré.



NOTE

La partie d'arpège de la partition est écrite une octave plus bas que les notes que vous allez réellement programmer.

8

Lorsque vous atteignez la fin du pattern, un espace d'une mesure est inséré. Relâchez les pads durant cette mesure.

Les arpèges enregistrés sont reproduits conjointement aux autres données enregistrées dans votre interprétation.

9

Si les arpèges enregistrés sont à votre goût, éteignez l'arpégiateur.

Cela termine la programmation des arpèges. Passez à l'étape suivante sans arrêter l'enregistrement.

Si votre enregistrement ne vous satisfait pas, utilisez la procédure suivante pour supprimer les données à enregistrer et réessayez d'enregistrer.

1

Durant l'enregistrement, pressez [REALTIME ERASE].

L'affichage suivant apparaîtra.



REALTIME ERASE
NOTE

2

Continuez à presser [REC] depuis le début du pattern jusqu'à la fin.

L'interprétation enregistrée sera effacée.

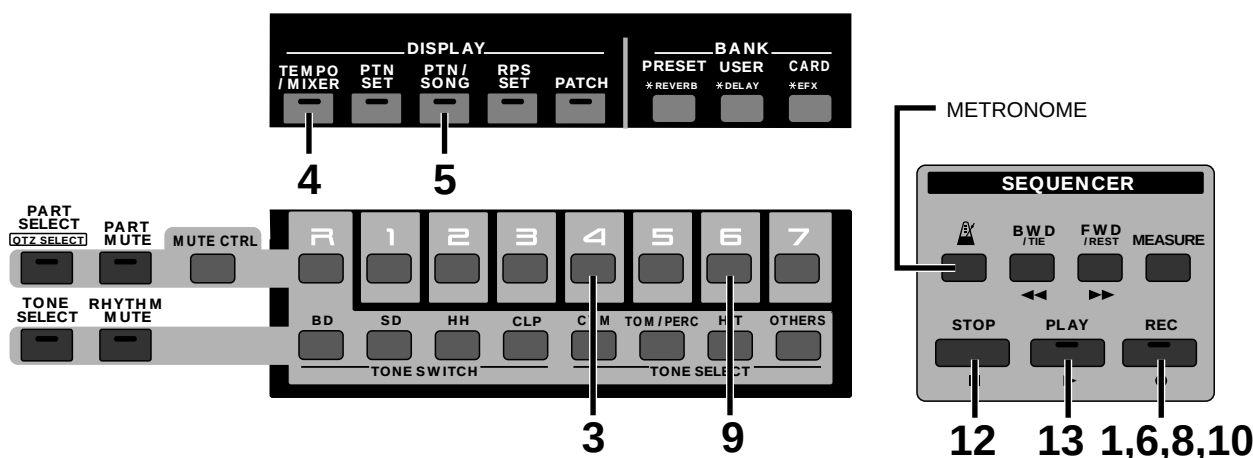
3

Pressez [REALTIME ERASE] ou [EXIT] pour retourner à la page d'enregistrement.

Après avoir effacé les données, réessayez d'enregistrer. Rejouez les arpèges tout en écoutant la reproduction du pattern.

Enregistrement de la ligne principale (solo ou Lead) et des effets sonores

Essayons d'utiliser ensuite l'enregistrement en temps réel pour enregistrer la ligne principale et les effets sonores.



Continuez à partir de l'étape 9 de la procédure précédente.

1

Pressez [REC].

L'indicateur commencera à clignoter et vous serez en mode de répétition ou de pratique (Rehearsal). L'affichage suivant apparaîtra.

En mode Rehearsal, l'enregistrement ne se fait pas même si vous vous entraînez à jouer sur les pads de clavier.

NOW REHEARSAL
Input QTZ= ♪

Quand le pattern est stoppé, pressez [REC]->[PLAY] pour commencer l'enregistrement en temps réel, puis pressez [REC] durant l'enregistrement en temps réel pour revenir en mode Rehearsal.

2

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour faire les réglages de quantification d'entrée (Input Quantize).

Input Quantize est une fonction qui corrige les inexactitudes rythmiques de votre jeu, telles que les notes jouées un peu en retard ou au contraire un peu en avance.

Pour cet exemple, sélectionnez "♪".

3 Pressez **PART [4]** pour que la partie 4 devienne la partie à enregistrer, puis sélectionnez le patch qui jouera la partie principale.

Pressez [PATCH] pour accéder à la page de sélection de patch (Patch Select) et sélectionnez P:A010 "Dual TB"(p. 18).

Réglez Octave Shift sur "0."

Si vous trouvez difficile l'identification du son dont vous jouez, vous pouvez utiliser [PART MUTE] et les boutons de partie pour couper les parties autres que la partie rythmique. Après avoir coupé les parties inutiles, pressez [PART SELECT] pour retourner au statut précédent.

Ensuite, ajustez le tempo du pattern pour que vous puissiez enregistrer confortablement.

4 Pressez **[TEMPO/MIXER]**.

L'indicateur s'allumera et l'afficheur donnera la valeur de tempo actuelle.



5 Utilisez la molette **[VALUE]** pour régler le tempo.

Sélectionnez un tempo auquel vous pourrez jouer confortablement.

Lorsque vous avez fini les réglages, pressez [PTN/SONG] pour retourner en page Rehearsal.

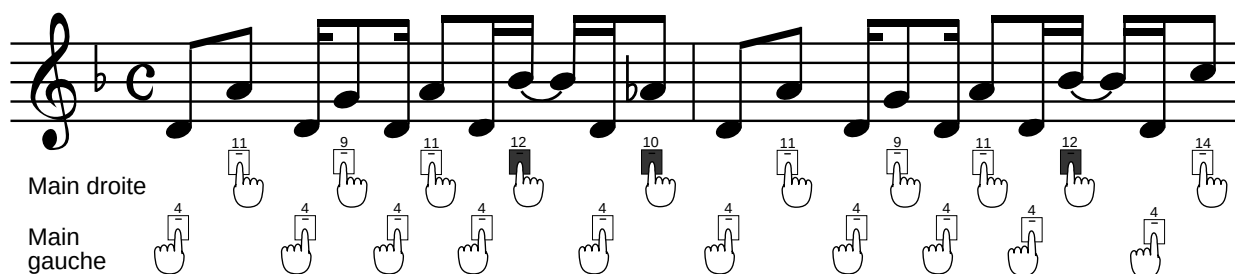
Pressez [METRONOME] dans la section SEQUENCER pour activer le métronome.

(pour stopper le métronome, pressez [METRONOME] à nouveau).

Tout en écoutant les parties préalablement enregistrées, pratiquez le passage plusieurs fois.

6 Lorsque vous êtes prêt, pressez **[REC]** pour sélectionner le mode d'enregistrement.

7 Ecoutez ce qui a déjà été enregistré et jouez conjointement avec les pads de clavier depuis la mesure 1.

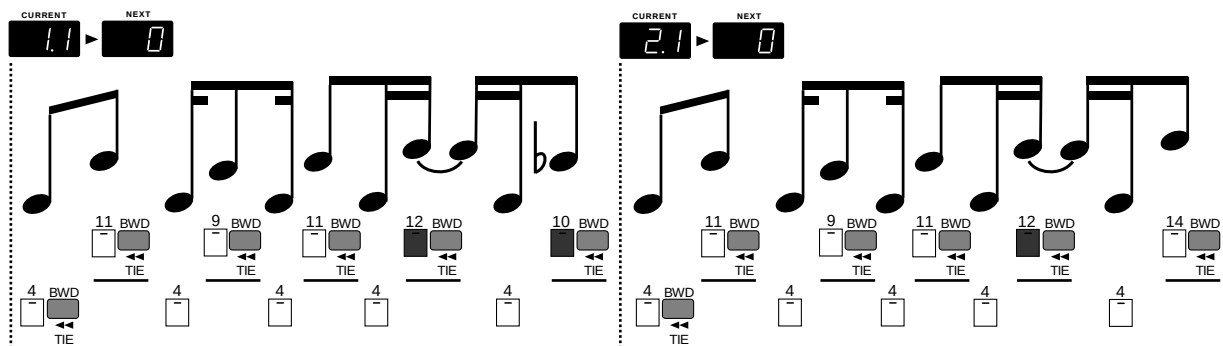


Après que votre interprétation ait été enregistrée, tout ce qui a été enregistré est reproduit dès la répétition suivante.

Cela termine la programmation de la partie principale.

Si l'enregistrement ne correspond pas à ce que vous désirez, utilisez la même procédure que pour l'enregistrement d'arpège afin d'effacer les données enregistrées puis de ré-enregistrer (p.49).

Si vos essais répétitifs s'avèrent infructueux, vous pouvez également utiliser l'enregistrement en pas à pas 1 pour enregistrer cette partie. Programmez alors en suivant le schéma ci-dessous (p. 45).



Pressez [HIT] et sélectionnez "100%" comme pourcentage de maintien de la note.

Ensuite, vous pouvez enregistrer les effets sonores.

8

Pressez [REC] pour sélectionner le mode Rehearsal.

9

Pressez PART [6] pour que la partie 6 devienne la partie à enregistrer et sélectionnez le patch qui produira les effets sonores.

Pressez [PATCH] pour accéder à la page de sélection de patch (Patch Select) et sélectionnez P:C010 "Smooth Jet" (p. 18).

Réglez Octave Shift sur "-1."

Quand les réglages sont terminés, pressez [PTN/SONG] pour retourner en page Rehearsal.

10

Lorsque vous êtes prêt, pressez [REC] pour passer en mode d'enregistrement.

11

Ecoutez ce qui a déjà été enregistré et jouez conjointement avec les pads de clavier depuis la mesure 1.



Lorsque vous avez fini votre programmation, tout ce qui a été enregistré sera reproduit dès la prochaine répétition du pattern.

La programmation des pads est maintenant terminée.

12

Lorsque vous avez fini d'enregistrer, pressez [STOP] pour arrêter l'enregistrement.

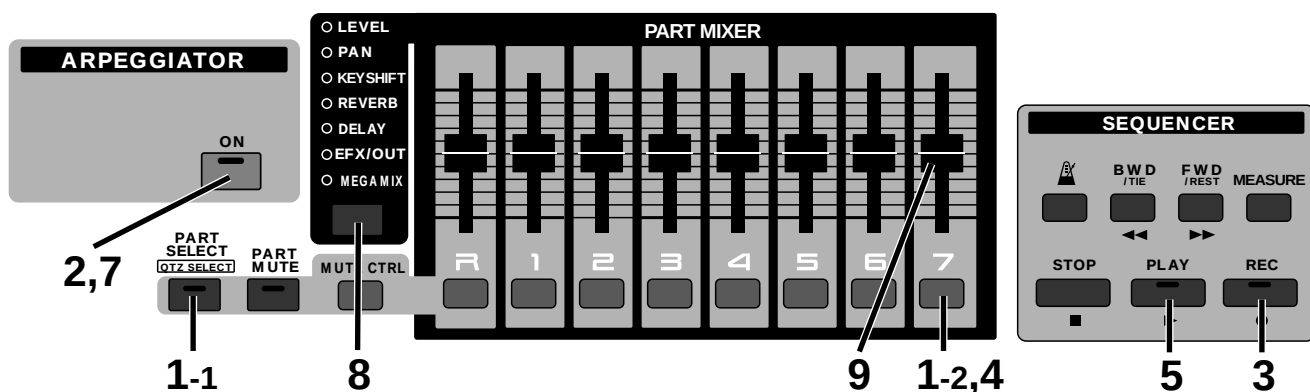
13

Ecoutez ce que vous avez enregistré.

Pressez [PLAY] pour lancer la reproduction. Si l'enregistrement est satisfaisant, passez à l'étape suivante.

Enregistrement d'une transition (break) de caisse claire

Ensuite, entraînons-nous en temps réel en enregistrant quelques transitions de caisse claire à l'aide d'arpèges, ainsi que quelques mouvements du mixeur de partie (Part Mixer).

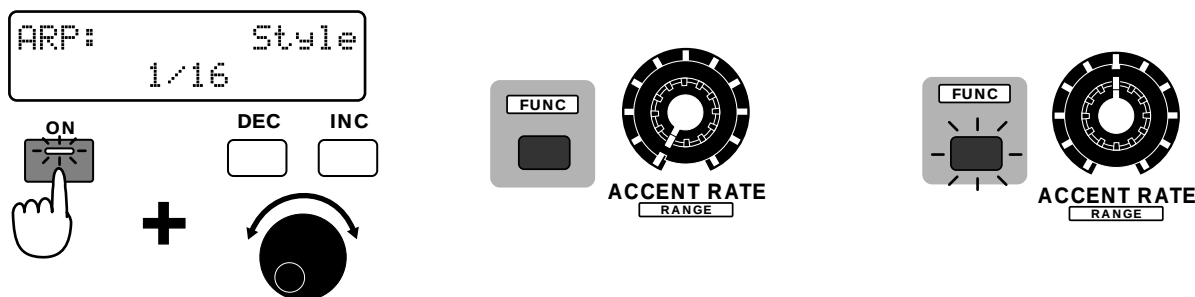


1 Utilisez [PART SELECT] et PART [7] pour sélectionner la partie 7, puis sélectionnez le patch qui jouera la caisse claire.

Les sons de batterie sont normalement joués par la partie rythmique, mais ici nous utiliserons la partie 7 et sélectionnerons le patch de caisse claire P:D093 “TR909 Snare” (p. 18).
Réglez Octave Shift sur “0.”

2 Pressez [ON] dans la section ARPEGGIATOR pour activer l'arpégiateur (p. 34).

Sélectionnez “1/16” comme style d'arpège et placez les deux potentiomètres [ACCENT RATE] et [RANGE] dans les positions données par l'illustration ci-dessous.



Lorsque vous avez fait les réglages, écoutez l'interprétation préalablement enregistrée pendant que vous pressez les pads du clavier pour déclencher les arpèges. Lorsque vous avez fini l'enregistrement, coupez toutes les parties autres que la partie rythmique.

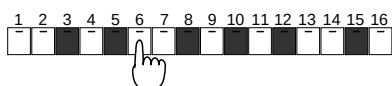
3 Pressez [REC].

L'indicateur commencera à clignoter et vous passerez en mode d'attente d'enregistrement. Comme pour l'enregistrement précédent, réglez le décompte (Count In) sur “WAIT NOTE,” et Loop Rest sur “ON” pour spécifier comment devra se passer l'enregistrement.

4 Pressez PART [7] pour sélectionner la partie 7 comme partie à enregistrer.

5 Lorsque vous êtes prêt, pressez [PLAY] pour commencer l'enregistrement.

Conjointement à l'interprétation préalablement enregistrée, pressez le pad de clavier [6] dans la seconde mesure, la caisse claire jouera et sera également enregistrée.



6 Lorsque vous atteignez la fin du pattern, un espace d'une mesure est inséré, aussi profitez-en pour relâcher le pad.

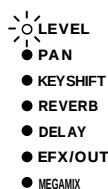
L'interprétation que vous venez d'enregistrer sera reproduite conjointement aux parties déjà enregistrées.

7 Si vous êtes satisfait de l'enregistrement, désactivez l'arpégiateur.

Cela termine la programmation du break de caisse claire.

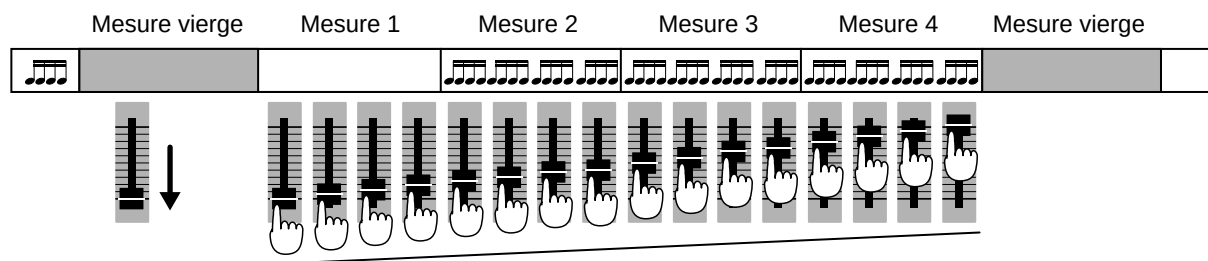
Ensuite, nous utiliserons le Part Mixer pour faire apparaître progressivement cette caisse claire depuis le début de la seconde mesure, et nous enregistrerons les mouvements de curseur.

8 Pressez [MIXER SELECT] plusieurs fois pour faire s'allumer l'indicateur LEVEL.



9 Montez le curseur de partie [7] pour enregistrer le mouvement du curseur (volume de la partie 7).

Pendant que la mesure vierge est reproduite, baissez rapidement le curseur de partie [7] en position la plus basse et montez-le progressivement en commençant ce mouvement au début de la première mesure. Faites un mouvement progressif pour que le curseur atteigne sa position maximale à la fin de la quatrième mesure.



Si l'enregistrement ne donne pas ce que vous souhaitez, ré-essayez la même procédure depuis le début de la mesure 1. Le mouvement du curseur sera à nouveau enregistré, remplaçant le mouvement préalablement enregistré.

Cela termine l'enregistrement de toutes les parties. Pressez [STOP] pour terminer l'enregistrement.

Quelques touches finales

Enfin, ajustez le volume, le panoramique et l'amplitude d'effet pour chaque partie.

1

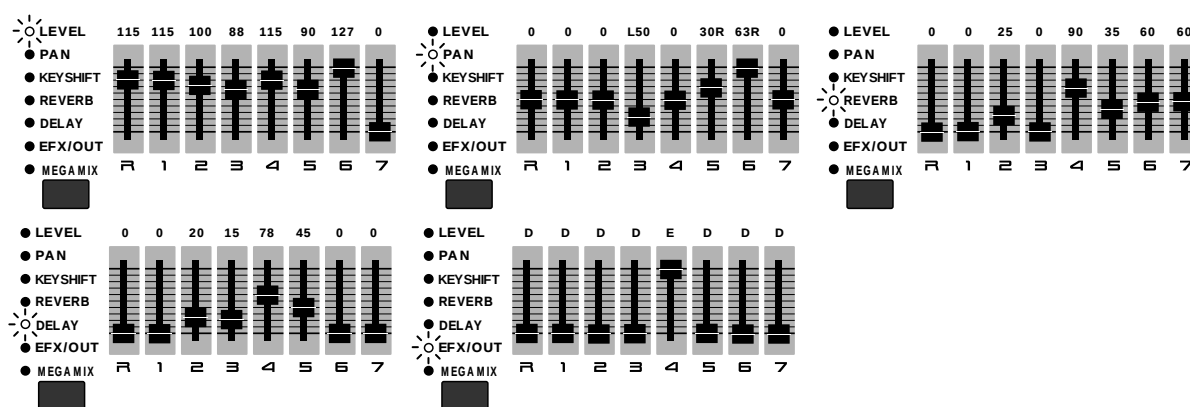
Pressez [TEMPO/MIXER] pour accéder à la page Tempo et Part Mixer.

2

Utilisez la molette [VALUE] pour régler le tempo à "136.0."

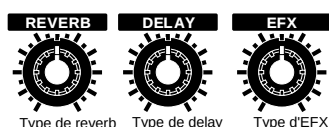
3

Pressez [MIXER SELECT] pour sélectionner le paramètre désiré et déplacez les curseurs de partie pour ajuster volume, panoramique et amplitude d'effet pour chaque partie, comme suit (p. 14).



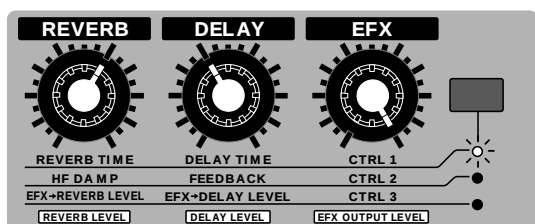
4

Faites les réglages pour chaque effet comme suit.

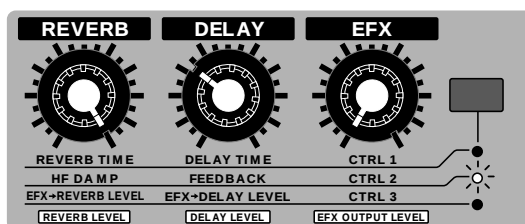


Utilisez [EFFECT SELECT] et le potentiomètre approprié pour sélectionner le type (p. 32)

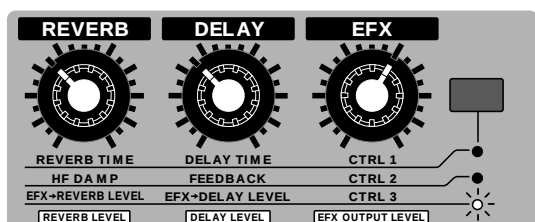
REV IDLY IEFX
STG11 LONGIFLANG



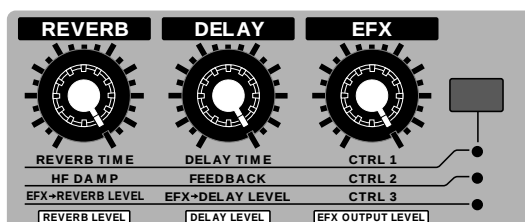
Allumez d'abord l'indicateur supérieur



Allumez d'abord l'indicateur médian



Allumez d'abord l'indicateur inférieur



Allumez d'abord l'indicateur [FUNC]

Le pattern est maintenant terminé. Pressez [PLAY] pour écouter ce que vous avez enregistré.

Sauvegarde du pattern

Vous devriez maintenant sauvegarder le pattern un fois terminé.

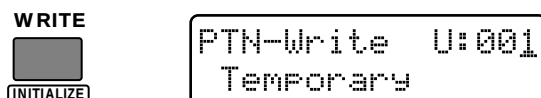
1 Assurez-vous que le pattern est arrêté.

2 Assurez-vous que la page [PTN/SONG] est affichée.

Sinon, pressez [PTN / SONG].

3 Pressez [WRITE].

L'affichage suivant apparaîtra et “_” (curseur) apparaîtra sous le numéro de pattern.



Si vous décidez de ne pas sauvegarder le pattern, pressez [EXIT].

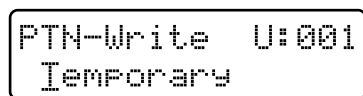
4 Pressez [USER] pour sélectionner la banque programmable ou utilisateur (User) de destination de sauvegarde.

5 Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro de pattern dans lequel les données seront sauvegardées.

Pour cet exemple, sélectionnez U:001.

6 Pressez PAGE [>].

Le curseur passera au début de la seconde ligne de l'afficheur.



7 Assignez un nom au pattern.

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier les caractères.

Les caractères suivants peuvent être sélectionnés.

Espace, A-Z, a-z, 0-9, ! “ # \$ % & ‘ () * + , - . / : ; < = > ? @ [\] ^ _ ` { | }

8 Répétez les étapes 6 - 7 pour programmer le nom du pattern.

En pressant PAGE [<] vous pouvez ramener le curseur vers la gauche.

9**Pressez [ENTER].**

La page d'exécution apparaîtra dans l'afficheur.
Si vous désirez annuler la procédure, pressez [EXIT].

```
PTN-Write  U:001
Are You Sure ?
```

10**Pressez [ENTER] une fois encore.**

```
Processing...
Keep Power ON !
```

La procédure d'écriture de pattern sera effectuée et l'affichage habituel apparaîtra.
Le pattern a maintenant été sauvegardé.

NOTE

N'éteignez jamais l'appareil pendant que la procédure d'écriture de pattern est en cours.

Ré-enregistrement depuis le début

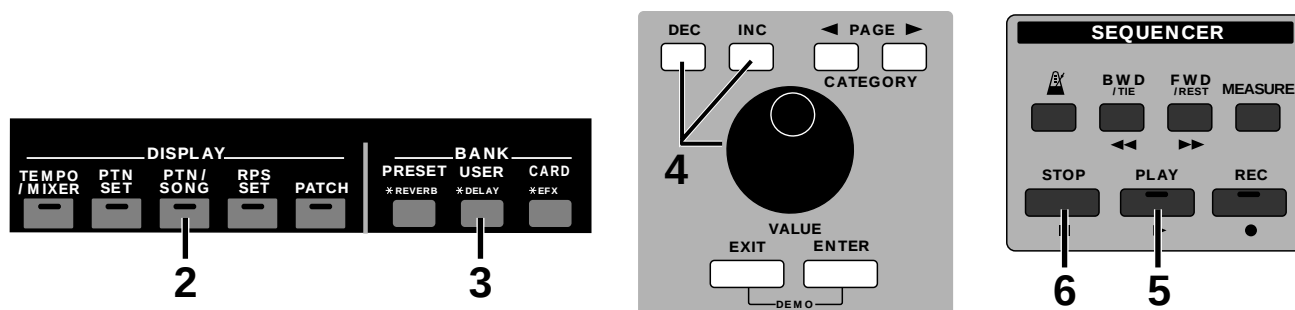
Pour ré-enregistrer depuis le début, suivez les étapes ci-dessous pour régler U:TMP (le pattern temporaire) afin qu'il ne contienne plus de données de reproduction (afin donc qu'il se vide).

1**Avec U:TMP sélectionné, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [INITIALIZE].**

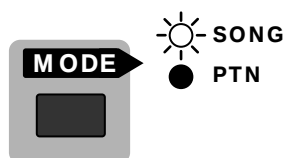
2**Pressez [ENTER], et le pattern temporaire sera initialisé.**

Reproduction d'un morceau

Deux patterns ou plus arrangés dans l'ordre voulu pour la reproduction sont appelés "morceau" ou "song". Voici comment faire reproduire un morceau.

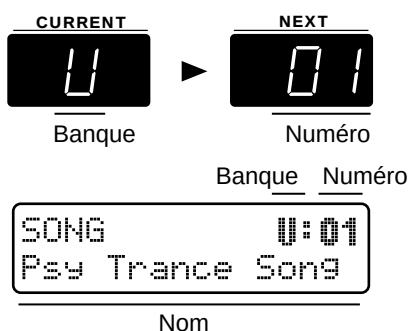


1 Pressez [MODE] pour allumer l'indicateur SONG.



2 Pressez [PTN/SONG] en section DISPLAY.

L'indicateur s'allumera et l'afficheur indiquera banque, numéro et nom du morceau actuellement sélectionné.



3 Pressez [USER] en section BANK pour sélectionner la banque User.

NOTE

Dans le cas des morceaux, seule la banque User peut être sélectionnée.

4 Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro.

Avec les réglages d'usine, U:01–U:20 contiennent des morceaux.

5 **Pressez [PLAY], et le morceau commencera à jouer.**

Lorsque la reproduction du morceau commence, les patterns changent automatiquement dans l'ordre voulu par l'enregistrement. Il ne sera pas possible pour vous de sélectionner les patterns. Toute autre procédure est identique à celle permise pour la reproduction de pattern.

Lorsque le dernier pattern a fini de jouer, la reproduction s'arrête automatiquement.

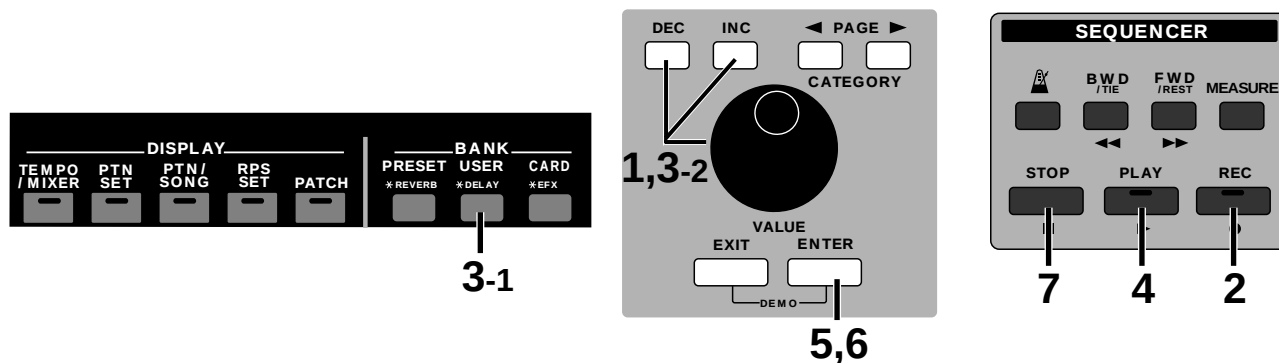
6 **Pour stopper la reproduction pendant le morceau, pressez [STOP].**

Création d'un morceau simple

Ce qui suit vous indique comment utiliser le pattern (U:001) que vous avez fait dans "Création d'un pattern simple" afin de créer un morceau simple.

D'abord, pensons à la structure du morceau. Lorsque nous faisons reproduire répétitivement le même pattern, il peut être bon de faire des changements progressifs de statut Mute des parties ainsi que des réglages de Part Mixer pour créer une sensation d'évolution musicale.

Ici, nous créerons un morceau avec la structure donnée dans le tableau de la page 63.



D'abord, sélectionnez le morceau que vous désirez enregistrer.

1

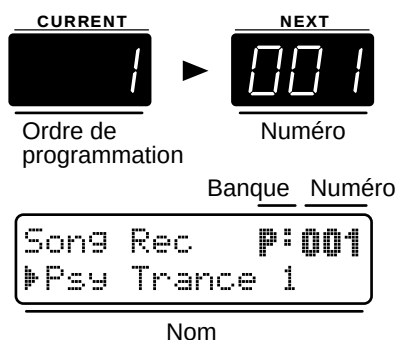
Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le morceau U:21.

2

Pressez [REC] en section SEQUENCER.

L'indicateur s'allumera et vous passerez en mode d'enregistrement.

L'affichage suivant apparaîtra.



3

Pressez [USER] et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le pattern U:001.

4

Vous pouvez presser [PLAY] pour écouter le pattern U:001.

Tout en écoutant le pattern, coupez les parties indésirables.

Comme indiqué dans le tableau de structure, coupez les parties autres que [R] et [3].

Pressez [STOP] et la reproduction s'arrêtera.

5 Pressez [ENTER], et le pattern U:001 sera spécifié comme le pattern à reproduire en premier.

Le numéro affiché dans l'écran CURRENT deviendra le "2", et la page de programmation pour le second pattern à reproduire apparaîtra.

6 A l'aide de la même procédure, modifiez le statut du pattern U:001 comme indiqué dans le tableau de la structure du morceau et pressez [ENTER] pour valider chaque action.

7 Après avoir finalisé le 14ème pattern, pressez [STOP] plusieurs fois pour quitter la page d'enregistrement.

L'enregistrement est maintenant terminé.
Pressez [PLAY] pour faire reproduire le morceau.

Sauvegarde du morceau

Vous devriez maintenant sauvegarder le morceau une fois terminé.

1 Assurez-vous que le morceau est stoppé.

2 Assurez-vous que l'affichage [PTN/SONG] est sélectionné.

3 Pressez [WRITE].



```
SONG-Write  U:21  
EMPTY SONG
```

L'affichage ci-dessus apparaîtra et un "_" (curseur) apparaîtra sous le numéro de morceau.
Si vous décidez de ne pas sauvegarder le morceau, pressez [EXIT].

4 Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro de morceau sous lequel le morceau sera sauvegardé.

Si vous décidez de sauvegarder le morceau en U:21, poursuivez simplement avec l'étape ci-dessous.

5 Pressez PAGE [>].

```
SONG-Write  U:21  
EMPTY SONG
```

Le curseur passera au début de la seconde ligne de l'afficheur.

6

Assignez un nom au morceau.

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier les caractères.

Les caractères suivants peuvent être sélectionnés.

Espace, A–Z, a–z, 0–9, ! “ # \$ % & ‘ () * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

7

Répétez les étapes 6 - 7 pour programmer le nom du morceau.

En pressant PAGE [<] vous pouvez ramener le curseur vers la gauche.

8

Pressez [ENTER].

La page d'exécution apparaîtra dans l'afficheur.

Si vous désirez annuler la procédure, pressez [EXIT].

SONG-Write U:21
Are You Sure ?

9

Pressez [ENTER] une fois encore.

La procédure d'écriture de morceau s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

Processing...
Keep Power ON !

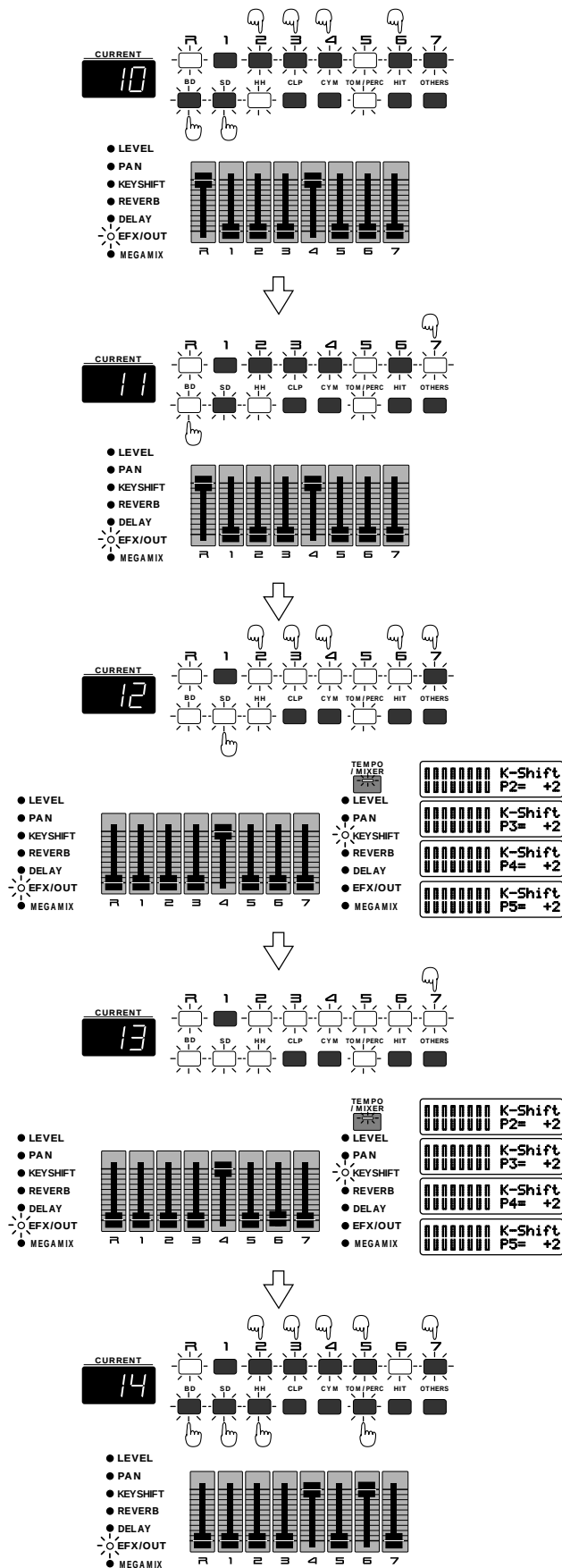
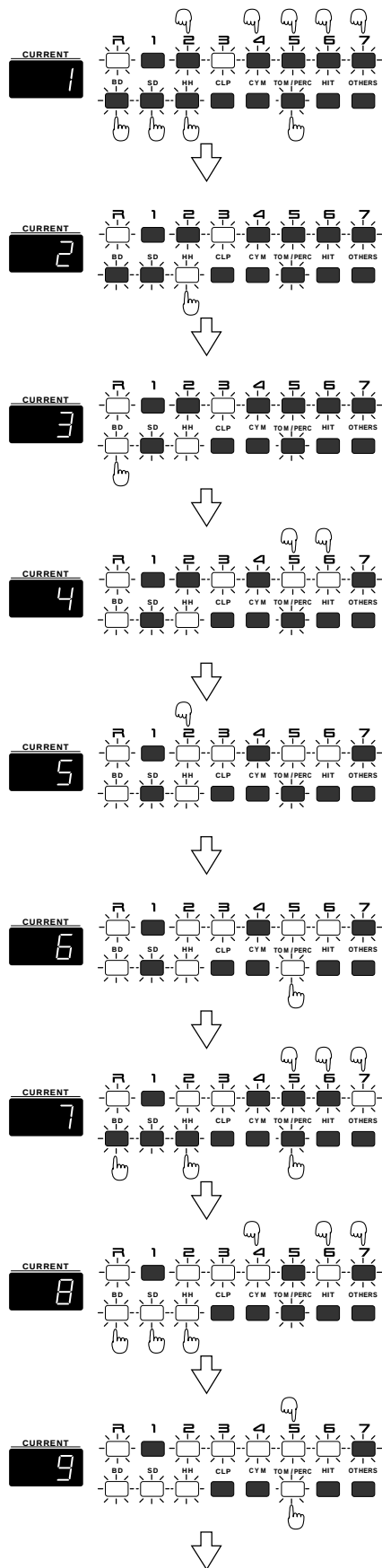
NOTE

N'éteignez jamais l'appareil pendant que la procédure d'écriture de morceau est en cours.

Comment faire les réglages de transposition (Key shift) des numéros 12 et 13 du tableau de structure de morceau

1. Utilisez [MIXER SELECT] pour sélectionner KEY SHIFT.
 2. Pressez [TEMPO / MIXER] pour accéder à la page Part Mixer.
 3. Utilisez [PART SELECT] et [2] pour sélectionner la partie 2.
 4. Utilisez [INC] [DEC] pour régler Key Shift de la partie 2 sur “+2”.
 5. Utilisez la même procédure pour régler Key Shift sur “+2” pour les parties 3-5.
-

Tableau de structure du morceau



MASA



Masa crée des effets musicaux, publicités et musiques événementielles depuis le début des années 90. Il se produit également en Live, principalement dans des parties trans- psychadéliques.

Au printemps 1996, il a sorti l'album "Just Inside" chez East-West. L'intérêt pour son travail est croissant et de nouvelles productions apparaissent sous divers labels, dont Tokyo Tekno Tribe Records (le premier label trans-psychadélique japonais) et Psy-Harmonics en Australie.

Site web : www.ifnet.or.jp/~masa-k/

DJ Q'HEY



DJ Q'Hey a commencé sa carrière de DJ en 1989. Fortement influencé par le mouvement européen, il est dévoué à la musique House/Techno. Il joue dans de nombreux clubs à Tokyo et a également composé quelques morceaux. Il envisage de sortir "In The Edge Of No Control EP" comme premier Single sous son propre label "Moon Age Recordings", qui sera bientôt opérationnel.

Il est maintenant impliqué dans le parrainage de la scène Dance à Taiwan, et produit et joue dans de nombreuses parties. Il écrit également des chroniques de disques régulières pour des magazines musicaux ainsi que des articles présentant des sites Web traitant de musique techno.

Site web : www.moon-age.com/

YOJI BIOMEHANIKA



Yoji Biomehanika est un nouveau maître d'énergie devenu international. Bien qu'ayant choisi Osaka comme base de ses activités, il a sorti un grand nombre de titres originaux en Europe, et a jusqu'à présent obtenu le respect de nombreux créateurs techno hors Japon. Dernièrement, son OZAKA OOOZ "REAL NIGHTMARE" a été célébré par le grand maître du Royaume-Uni, Paul Oakenfold. Il a été compilé avec Ryuichi Sakamoto sur le CD "Perfecto Fludlo", que Paul a produit. Il organise un événement nommé, "OZAKA3000" les weekends au club Neo d'Osaka, et a invité avec succès de nombreux artistes "mew energy" de haut niveau, dont Jon The Dentist, Rachel Auburn, John Truflove et Chris Liberator, ce qui a aidé à élargir la scène musicale japonaise.

HEIGO TANI



Heigo Tani est un DJ, musicien et fondu d'instruments de musique, qui partage une unité techno nommée ATOM/Co-Fusion/AS TWO MEN avec DJ WADA, et a sorti des disques au Japon (Subrim Records), à New York (Tribal America), en Allemagne (Plastic City), au Royaume-Uni (Positiva UK), etc.

Il est également membre d'une unité techno de deux personnes appelée "urn", qui a utilisé Internet pour ses activités. Ils utilisent Internet pour des prestations live en synchronisant deux MC-303.

Site web : www.softbank.co.jp/music/urn/

Ryeland Allison



Ryeland fait des cadences électroniques à la vitesse du son, incluant une rythmique de transistor pilotée par ordinateur. Abeille laborieuse de la côte californienne, façonnant une réalité distordue, des sons cybériens au crépuscule : son dynamisme pille d'un coup la vibrance des fréquences aimant l'amour. Il balance loin de la droiture jeune, joignant son testament aux relations ambrosiaques positives, butinant tous les résultats utilisables. Il est honoré de vous présenter cela.

Vince LaDuca (Twister)



Vince LaDuca est un ingénieur et artiste / producteur musical Dance de Los Angeles, California. Il a travaillé comme ingénieur pour Motown Records, Ruthless Records, et Warner Brothers Records. De plus, il a écrit et produit des singles Dance 12 pouces produits par Uzziel Records - un label qu'il a lancé en 1995. Vince travaille actuellement comme spécialiste produits pour Roland Corp. U.S. Il sort également des singles sous le label Bassex / Black Licorice Record. Comme il a suivi les tournées du groupe de sa mère à l'âge de 11 ans, Vince a vu l'évolution des instruments de musique électroniques et est maintenant fier d'y contribuer avec la MC-505. Savourez !

DJ khuv



DJ khuv a commencé sa carrière de DJ en 1991.

Après avoir fait du dub-jazz, rare group, etc., il a commencé à jouer jungle en 1994. Après son arrivée au Royaume-Uni, il est allé accidentellement à la partie "speed" de L.T.J. BUKEM en 1995, et cela l'a fait passer au Drum 'n' Bass. Il joue dans des parties qu'il organise personnellement de temps en temps, et dans différents clubs.

Il croit au mixage spontané, comme cœur de l'art sonore et n'adhère pas à un style musical particulier. Il envisage de sortir deux singles au début 1998. Soutenu par yousuke "flatter" hirabayashi (sketch room).

DJ KENT (Yotsukaido Nature)



DJ Kent est DJ dans plusieurs clubs de Tokyo, dont Yotsukaido Nature où il est en charge de production avec un autre membre, KZA. Il envisage de sortir un album au début 1998.

A • L • M • A

Bien qu'ils aient produit des œuvres en collaboration auparavant (comme pour la MC-303), A•L•M•A et DJ;ATOM sont cette fois réunis officiellement. DJ;ATOM est en charge des tâches de recherche et écoute et A•L•M•A s'occupe de la programmation des données. Nombreux sont les impatients d'entendre ce qu'ils nous apporteront.

GIGBAG



GIGBAG a quitté le Japon en 1982 pour les Etats-Unis. Puis a commencé ses activités professionnelles alors qu'il était encore au Berklee College of Music. Il a connu la popularité comme bassiste à Boston, en Europe et en Asie. Après être retourné au Japon en 1991, il a rejoint Roland, où il a participé à la création de données musicales, morceaux de démonstration et équivalent. Il a quitté Roland en 1996 pour créer "Presto", une nouvelle société. Il en est maintenant le producteur en chef et le directeur exécutif.

DJ;ATOM



DJ;ATOM a commencé sa carrière de DJ en 1974. Il a travaillé comme DJ et programmeur de discothèques et clubs dans de nombreux endroits au travers du Japon, dont Roppongi, Yokohama, et Okinawa. A présent, il dirige le magasin de disques "High Times", spécialisé en musique Dance & Black. Il travaille également comme DJ résident au club "Planet Cafe" les vendredis et samedis et produit des programmes radio FM.

SOULMATES MUSICA



Soulmates est une équipe de conception sonore et graphique dans les membres sont yhuji suzuki, hironobu fujiyoshi, isamitsu fujiyoshi
URL: <http://uhp10.solan.chubu.ac.jp/>

Jeff Fields



Musicien, arrangeur et compositeur, Jeff Fields est très familiarisé avec la musique latino-américaine. Jeff a reçu un diplôme d'interprétation jazz à la trompette dans l'état d'Arizona et a poursuivi ses études de composition et d'arrangement à l'école de musique Dick Grove de Los Angeles, Californie. Jeff a joué de la trompette avec des artistes connus comme Tito Puente, Poncho Sanchez, Toshiko Akyoshi et Elaine Elias. Jeff travaille au sein de Roland Corporation U.S. comme coordinateur de produit pour les instruments de musique.

Scott Tibbs



Scott Tibbs a dirigé et s'est produit avec plusieurs groupes orchestraux, dont l'Atlanta Symphony Orchestra, à travers des Etats-Unis, du Canada, de l'Amérique latine et du Japon. Ses diverses gammes de composition vont de plusieurs projets pour le cinéma, le théâtre et la télévision, jusqu'aux concerts symphoniques. Dans les quatre dernières années, il a enseigné la composition musicale et la théorie à UCLA où il a reçu un diplôme Ph.D en composition. Il s'est produit avec des artistes renommés tels que Dizzy Gillespie, Bill Cosby, Jerry Seinfeld et Bobby Shew, parmi de nombreux autres talents

CONSIGNES DE SECURITÉ

INSTRUCTIONS POUR LA PREVENTION D'INCENDIE, CHOC ÉLECTRIQUE OU BLESSURE

A propos des symboles ⚠ Avertissement et ⚠ Précaution

	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque mortel ou de blessure grave en cas d'utilisation incorrecte de l'unité.
	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque de blessure ou de dommage matériel en cas d'emploi incorrect de l'unité. * Les dommages matériels se réfèrent aux dommages ou autres effets négatifs causés au lieu d'utilisation et à tous ses éléments, ainsi qu'aux animaux domestiques.

A propos des symboles

	Le symbole ⚠ alerte l'utilisateur d'instructions importantes ou de mise en garde. La signification du symbole est déterminée par ce que contient le triangle. Dans le cas du symbole de gauche, il sert pour des précautions générales, des mises en garde ou alertes vis-à-vis d'un danger.
	Le symbole ⚡ prévient l'utilisateur des interdictions. Ce qui ne doit spécifiquement pas être fait est indiqué dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cela signifie que l'unité ne doit jamais être démontée.
	Le symbole ● alerte l'utilisateur de ce qui doit être fait. Ce qui doit être fait est indiqué par l'icône contenue dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cela signifie que le cordon d'alimentation doit être débranché de la prise murale.

OBSERVEZ TOUJOURS CE QUI SUIT

⚠ AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser cette unité, veuillez à lire les instructions ci-dessous et dans le mode d'emploi. 
- N'ouvrez pas l'unité et n'accomplissez aucune modification interne. 
- Assurez-vous que l'appareil soit toujours placé sur un plan sûr et stable. Ne le posez jamais sur un stand incliné et qui pourrait basculer. 
- Evitez d'endommager le cordon d'alimentation. Ne le tordez pas excessivement, ne marchez pas dessus, ne placez aucun objet lourd dessus, etc. Un cordon endommagé peut facilement devenir la cause d'un choc ou d'un incendie. N'employez jamais un cordon endommagé. 
- Dans les maisons où vivent de petits enfants, un adulte doit veiller à ce que l'enfant puisse suivre les règles d'emploi sans danger de l'unité. 
- Protégez l'unité des chocs violents. (ne la laissez pas tomber) 
- Ne faites pas partager au cordon d'alimentation de l'unité une prise murale avec un nombre excessif d'autres unités. Soyez particulièrement attentif avec des multiprises. La puissance totale utilisée par tous les appareils connectés ne doit jamais excéder la puissance (watts/ampères) de la multiprise. Une demande excessive peut augmenter la température du câble et même entraîner une fusion. 

⚠ AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser l'unité dans un pays étranger, contactez votre revendeur ou un service de maintenance qualifié ou un centre Roland (voir liste en dernière page). 

⚠ PRECAUTIONS

- Saisissez toujours la fiche ou le corps de l'adaptateur secteur lors du branchement au secteur ou à l'unité. 
- Evitez de pincer cordons et câbles. De plus, tous les cordons et câbles doivent être placés hors de portée des enfants. 
- Ne montez jamais sur l'unité et ne la surchargez d'aucun objet lourd. 
- Ne saisissez jamais le cordon d'alimentation ni ses fiches avec des mains humides lorsque vous le branchez ou le débranchez d'une prise murale ou de ses unités. 
- Avant de déplacer l'unité, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale et débranchez tous les câbles des autres appareils externes. 
- Avant de nettoyer l'unité, éteignez-la et débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale (p. 9). 
- Si la foudre est annoncée dans la région, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale. 

Sommaire

Caractéristiques principales.....	9
--	----------

Faces avant et arrière	10
-------------------------------------	-----------

Remarques importantes	13
------------------------------------	-----------

Chapitre 1. Survol de la MC-505	14
--	-----------

Organisation de la MC-505	14	A propos de la mémoire.....	16
A propos du générateur de sons	14	Fonctionnement de base.....	17
A propos du séquenceur.....	16		

Chapitre 2. Reproduction de patterns	19
---	-----------

Reproduction de patterns	19	Réglage de la hauteur de chaque partie (Part Key Shift)	25
Visualisation du nombre de mesures d'un pattern	20	Choix de la destination de sortie pour les données musicales (Sequencer Output Assign).....	25
Réglage du tempo.....	20	Sauvegarde des patterns modifiés (Pattern Write)	26
Emploi de la molette VALUE pour régler le tempo	20	Copie et initialisation des réglages	27
Frappe d'un bouton pour modifier le tempo (Tap Tempo).....	20	Emploi des boutons pour modifier le son durant la reproduction (modification en temps réel).....	28
Coupure de patterns.....	21	Modification du son de tout un patch	28
Coupure d'une partie (Part Mute).....	21	Modification du son d'un seul tone	28
Coupure de tones rythmiques individuels dans la partie rythmique (Rhythm Mute).....	21	Modification du son d'un seul groupe rythmique	29
Transposition durant la reproduction (Transposition en temps réel).....	22	Retour d'un pattern à son statut d'origine durant la reproduction.....	29
Emploi de la molette VALUE Dial ou de [INC] [DEC].....	22	Pour assurer une reproduction correcte avec reprise en cours de pattern	30
Emploi des pads du clavier.....	22	Sélection des patterns depuis les pads du clavier (Pattern Set).....	31
Emploi des pads du clavier pour déclencher les sons .22		Emploi d'un pattern set pour sélectionner un pattern ..	31
Transposition du clavier par octave (Octave Shift)	23	Référencement des patterns à appeler.....	31
Sélection de sons (Patch)	23	Sauvegarde d'un pattern set modifié (Pattern Set Write)	32
Emploi de Part Mixer pour modifier les réglages de pattern	24		
Réglage du volume de chaque partie (Part)	24		
Réglage du panoramique de chaque partie (Part).....	24		

Chapitre 3 Création de sons originaux (Patch Edit/Rhythm Edit).....	33
--	-----------

Création d'un patch original	33	Pour changer la brillance au cours du temps (Filter Envelope)	43
Procédure d'édition sonore.....	33	Réglages de l'enveloppe de filtre.....	43
Changement de la forme d'onde de base du son (Wave/FXM)	34	Réglage de l'amplitude d'enveloppe (Filter Envelope Depth)	43
Sélection de la forme d'onde de base (Wave Select).....	34	Pour faire des réglages plus détaillés	44
Pour faire des réglages plus détaillés	35	Réglage du volume et du panoramique (Amplificateur) ..	45
Modification de la hauteur (Pitch)	36	Réglage du volume de chaque tone (Tone Level).....	45
Réglages approximatifs de la hauteur (Coarse Tune)...	36	Réglage du panoramique pour chaque tone (Tone Pan).....	46
Réglages fins de hauteur (Fine Tune).....	36	Pour que le panoramique change aléatoirement (Random Pan Switch)	46
Pour faire des réglages plus détaillés	36	Pour faire des réglages plus détaillés	46
Faire changer la hauteur au cours du temps (Pitch Envelope).....	37	Création de changements de volume au cours du temps (Amplifier Envelope).....	48
Réglages d'enveloppe de hauteur	37	Réglages de l'enveloppe d'amplificateur	48
Réglage de l'amplitude d'enveloppe (Pitch Envelope Depth) ..	38	Pour faire des réglages plus détaillés	49
Pour faire des réglages plus détaillés	38	Application de changements cycliques au son (LFO) ..	50
Modification de la brillance du son (Filtre)	40	Sélection de la forme d'onde qui modulera le son (LFO1 Waveform).....	50
Sélection du type de filtre (Filter Type).....	40	Réglage de la vitesse de modulation (LFO1 Rate).....	51
Rendre le son plus brillant (Cutoff)	40	Réglage de l'amplitude de modulation (LFO1 Depth).....	51
Ajout d'un caractère particulier au son (Resonance).....	41		
Pour faire des réglages plus détaillés	42		

Pour faire des réglages plus détaillés	52
Réglages communs	54
Changement de la façon dont les tones sont combinés et reproduits (Common)	54
Changement progressif de hauteur (Portamento).....	57
Jeu monophonique (Solo Switch).....	58
Pour faire des réglages plus détaillés (SOLO / PORTA Section).....	58
Choix des paramètres qui seront pilotés par chaque commande (Control).....	59
Réglage de la plage de variation du pitch bend (Bend Range)	60
Control 1/2/3/4 (Destination de la commande 1/2/3/4).....	60
Ctrl 1/2/3/4 Depth (Amplitude de la commande 1/2/3/4).....	60
Sauvegarde de patch que vous avez créé (Patch Write)..	61
Copie et initialisation des réglages.....	62
Création d'un kit rythmique original	63
Création des sons.....	63
Choix de la forme d'onde de base du son et de la façon dont elle jouera (Wave)	63
Sélection de la forme d'onde de base (Wave Select).....	63
Pour faire des réglages plus détaillés	64
Changement de hauteur du son (Pitch)	64
Réglages approximatifs de hauteur (Coarse Tune)	64
Réglages fins de hauteur (Fine Tune).....	65
Pour faire des réglages plus détaillés	65
Faire changer la hauteur au cours du temps (Pitch Envelope).....	66
Réglages d'enveloppe de hauteur	66
Réglage de l'amplitude d'enveloppe (Pitch Envelope Depth)	66

Pour faire des réglages plus détaillés	66
Modification de la brillance du son (Filtre)	68
Sélection du type de filtre (Filter Type).....	68
Rendre le son plus brillant (Cutoff)	68
Ajout d'un caractère particulier au son (Résonance).....	68
Pour faire des réglages plus détaillés	69
Faire changer la brillance au cours du temps (Filter Envelope)	70
Réglages de l'enveloppe de filtre.....	70
Réglage de l'amplitude d'enveloppe (Filter Envelope Depth)	70
Pour faire des réglages plus détaillés	70
Réglage du volume et du panoramique (Amplificateur)	72
Réglage de volume de chaque tone rythmique (Rhythm Tone Level)	72
Réglage de panoramique pour chaque tone rythmique (Rhythm Tone Pan)	72
Pour que le panoramique change aléatoirement (Random Pan)	72
Pour faire des réglages plus détaillés	73
Création de changement de volume au cours du temps (Amplifier Envelope).....	74
Réglages de l'enveloppe d'amplificateur	74
Pour faire des réglages plus détaillés	74
Réglage de la plage de pitch bend (Bend Range) .	75
Réglage des effets/choix de la destination de sortie pour chaque tone rythmique	76
Sauvegarde d'un kit rythmique que vous avez créé (Rhythm Set Write)	77
Copie et initialisation des réglages	78

Chapitre 4. Application d'effets au son 79

Ajout de réverbération au son (Reverb)	79
Sélection du type (Reverb Type)	79
Réglage de la durée de réverbération (Reverb Time).....	80
Réglage de la tonalité de la réverbération (HF Damp)	80
Réglage du volume général de la reverb (Reverb Level)	80
Réglage du volume de reverb pour chaque partie (Part Reverb Level).....	80
Application de reverb au son d'EFX (EFX-> Reverb Level)	81
Pour faire des réglages plus détaillés	81
Ajout d'écho au son (Delay).....	82
Sélection du type (Delay Type)	82
Réglage de l'intervalle de delay (Delay Time).....	83
Réglage du nombre de répétitions (Feedback Level).....	83
Réglage du volume général du delay (Delay Level)	84
Réglage du volume de delay pour chaque partie (Part Delay Level)	84
Application de delay au son d'EFX (EFX->Delay Level)	84
Pour faire des réglages plus détaillés	85
Application de différents effets au son (EFX)	86
Multi-effet polyvalent	86
Sélection du type (EFX Type)	86
4 Band EQ (modifie le timbre)	87
Spectrum (ajoute du caractère au son)	88
Enhancer (fait ressortir le son)	89

Overdrive (distorsion légère du son).....	89
Distortion (distorsion dure du son)	90
Lo-Fi (simule un son "basse fidélité")	90
Noise Generator (ajoute différents types de bruit).....	91
Radio Tuning (simule un syntoniseur).....	92
Phonograph (simule un vieux disque)	92
Compressor (rend le niveau de volume plus constant)	93
Limiter (lisse les irrégularités de volume)	93
Slicer (applique des coupures successives au son).....	94
Tremolo (changement cyclique de volume)	95
Phaser (module le son).....	95
Chorus (ajoute espace et profondeur au son).....	96
Space-D (ajoute une profondeur transparente).....	97
Tetra Chorus (superposition de sons de chorus pour une plus grande sensation d'espace).....	97
Flanger (ajout d'une résonance métallique au son)	98
Step Flanger (ajoute une résonance métallique au son tout en changeant la hauteur par paliers)	99
Short Delay (ajoute de l'écho au son).....	100
Auto Pan (déplacement automatique de la position stéréo)	101
Feedback Pitch Shifter (change la hauteur)	102
Reverb (ajout de réverbération).....	103
Gated Reverb (coupure brutale de réverbération).....	103
Application d'EFX / Choix de la destination de sortie pour chaque partie (Part EFX / Output Assign).....	104

Chapitre 5. Jouer des accords pour produire des arpèges (Arpégiateur)105

Jeu d'un arpège	105	Changement de la tessiture de jeu de l'arpège (Octave Range).....	106
Création d'un motif d'arpège	105	Pour faire des réglages plus détaillés	107
Sélection du type d'arpège (Arpeggio Style)	106	Sauvegarde des réglages d'arpège que vous avez modifiés (Arpeggio Write)	108
Ajout d'expression à l'arpège (Accent Rate)	106		

Chapitre 6. Emploi des pads de clavier pour déclencher les phrases (RPS)..109

Emploi des pads de clavier pour déclencher les phrases	109	Emploi de Part Mixer pour modifier les réglages.....	111
Assignation d'une phrase à un pad du clavier	110	Changement de patch pour chaque partie RPS	111
Faire des réglages pour chaque phrase	111	Sauvegarde des phrases assignées (RPS Set Write)	112

Chapitre 7. Changement du groove d'un pattern (Play Quantize).113

Sélection des parties à utiliser avec Play Quantize ..	113	Spécifier l'unité (Résolution).....	114
Correction d'inexactitudes de rythme (Grid Quantize)	113	Application de Shuffle Quantize.....	115
Choix de l'unité (Résolution)	113	Donner un groove au rythme (Groove Quantize).....	115
Application de Grid Quantize	114	Sélection du modèle (Template).....	115
Pour donner du swing au rythme (Shuffle Quantize) ...	114	Pour appliquer Groove Quantize.....	117

Chapitre 8. Combinaison de phrases pour créer un nouveau pattern (MEGAMIX).....119

Echange de phrases	119	Sauvegarde du pattern échangé.....	120
Sélection d'un pattern distant	120		

Chapitre 9. Emploi du DBeam Controller pour appliquer différents effets ...121

Emploi du DBeam Controller	121	14:Cros Drm Pan (Cross Drum Pan).....	124
Fonctionnement de chaque type	121	15:Key Shift-A (Key Shift All).....	124
01:Modulation-A (Modulation All).....	121	16:Key Shift-S (Key Shift Single).....	124
02:Modulation-S (Modulation Single)	122	17:Reverb Level.....	124
03:Pitch Bend-A (Pitch Bend All)	122	18:Delay Level.....	124
04:Pitch Bend-S (Pitch Bend Single).....	122	19:EFX Ctrl1 (EFX Control 1)	124
05:Cut+Reso1-A (Cutoff + Resonance 1 All)	122	20:EFX Ctrl2 (EFX Control 2)	125
06:Cut+Reso1-S (Cutoff + Resonance 1 Single).....	122	21:EFX Ctrl3 (EFX Control 3)	125
07:Cut+Reso2-A (Cutoff + Resonance 2 All)	122	22:Start / Stop	125
08:Cut+Reso2-S (Cutoff + Resonance 2 Single).....	123	23:All Mute	125
09:Cut+Reso3-A (Cutoff + Resonance 3 All)	123	24:Turntable.....	125
10:Cut+Reso3-S (Cutoff + Resonance 3 Single).....	123	25:Arp Range (Arpeggio Range)	125
11:Part Pan-A (Part Pan All)	123	26:Note+Bnd (Note + Pitch Bend).....	125
12:Part Pan-S (Part Pan Single).....	124	27:Adlib1 (Ad-Lib 1).....	125
13:Cross Pan	124	28:Adlib2 (Ad-Lib 2).....	126

Chapitre 10. Enregistrement de patterns127

Enregistrement de votre jeu en direct (enregistrement en temps réel)	127	Effacement de données indésirables durant l'enregistrement (Real-Time Erase).....	132
Procédure d'enregistrement.....	127	Enregistrement de notes une à une (enregistrement pas à pas	133
Changement de la partie enregistrée pendant l'enregistrement	129	Procédure d'enregistrement.....	133
Enregistrement du jeu de l'arpège	129	Enregistrement de notes une à une (enreg. pas à pas 1).....	134
Enregistrement des mouvements de potentiomètre ...	130	Différentes façons de programmer des notes.....	135
Enregistrement des mouvements de Part mixer.....	130	Enregistrement de notes individuelles sur une grille (Enregistrement pas à pas 2).....	136
Adoucissement de transition aux limites du pattern ..	131	Différentes façons de programmer des notes.....	139
Enregistrement des réglages de coupure	131		
Enregistrement des changements de tempo.....	131		

Edition individuelle des données musicales	
(Edition au microscope)	140
Visualisation des données musicales programmées	140
Données musicales traitées en mode Microscope.....	141
Modification de la valeur d'une donnée musicale	
(changement d'événement).....	142
Suppression de données musicales (Delete Event)	143
Insertion de données musicales (Insert Event).....	143

Déplacement de données musicales (Move Event)	143
Masquage de données musicales indésirables	
(Filtrage d'affichage ou View Filter)	144
Cotrôle de la quantité de mémoire restante	
(Memory Info)	144
Temp (Temporaire)	145
User (mémoire User).....	145
Card (mémoire de carte).....	145

Chapitre 11. Edition de patterns146

Copie d'une portion de pattern (Copy)	146
Effacement de données inutiles (Erase)	147
Suppression de mesures inutiles (Delete)	148
Insertion de mesures vierges (Insert)	149
Transposition de la hauteur (Transpose)	150
Modification de la dynamique des notes	
(Change Velo)	150

Modification de la durée réelle de note(Change Gate Time)	151
Décalage temporel (Shift Clock)	151
Réduction des données inutiles (Data Thin)	152
Utilisation des réglages de quantification de jeu	
pour modifier un pattern (Edit Quantize)	153
Conversion des subdivisions d'un pattern	
(Reclock)	153

Chapitre 12. Jeu et enregistrement de morceaux.....154

Reproduction d'un morceau	154
Enregistrement d'un morceau (Song)	155

Sauvegarde d'un son que vous avez enregistré	
(Song Write)	155

Chapitre 13. Edition des morceaux (Song Edit).....157

Copie d'un morceau (Song Copy)	157
Suppression de patterns non voulus dans un	
morceau (Delete Pattern)	158

Insertion d'un pattern (Insert Pattern)	158
--	------------

Chapitre 14. Emploi de cartes mémoire159

Comment utiliser une carte mémoire	159
Cartes mémoire qy-ue la MC-505 peut utiliser	159
Insertion et retrait d'une carte.....	159
Avant d'utiliser une carte neuve (Formatage)...	159
Sauvegarde de tous les réglages internes sur	
carte (Backup)	160

Restauration en mémoire interne des réglages	
sauvegardés sur carte (Rechargement)	160
Suppression du fichier de sauvegarde de la	
carte (Backup Delete)	161
Duplication d'une carte (Card Duplicate)	161

Chapitre 15. Configuration (Système)163

Réglages relatifs à l'accord et au générateur	
de sons	163
Réglage de l'accord général (Master Tune).....	163
Accord de chaque note (Tempérament ou Scale Tune).....	163
Choix du mode de changement de patch (Patch Rmain) ...	164
Choix du nombre de notes pour chaque partie	
(Voice Reserve)	164
Choix de la plage de variation de résonance	
(Resonance Limiter)	164
Réglages relatifs aux commandes	164
Réglage du contraste de l'afficheur (LCD Contrast)....	164
Réglage de la dynamique produite par le jeu sur	
les pads de clavier (Pad Velocity)	165
Choix du fonctionnement de la pédale	165
Choix du fonctionnement du DBeam Controler.....	165
Réglages relatifs au séquenceur	166
Réglages de synchronisation (Sync Mode)	166
Transmission des messages de synchronisation	
(Sync Out)	166

Pour faire reproduire des morceaux en boucle	
(Loop Mode).....	166
Réglage du volume du métronome (Metronome Level) .	166
Choix de l'instant de déclenchement pour la	
reproduction RPS (RPS Trigger Quantize)	167
Synchronisation des arpèges sur le pattern	
(Arpeggio Sync)	167
Calcul automatique de l'octet de vérification ou	
checksum (Auto Checksum)	167
Commutation de Tap Tempo (Tap Switch)	167
Choix de la résolution du Tap Tempo (Tap Resolution).....	167
Réglages relatifs au MIDI	168
Emploi d'un clavier MIDI externe à la place des pads de	
clavier (Remote Keyboard Switch).....	168
Différenciation entre unités de même modèle	
(Device ID Number).....	168
Retransmission par la MIDI OUT de messages reçus en	
MIDI IN (Thru Function).....	168

Choix du statut de réception pour chaque partie (MIDI Rx Switch)	169
Déconnexion des pads de clavier du générateur de sons interne (Local Tx)	169
Choix du canal qui commandera les arpèges (Arpeggio Control Channel)	169

Choix du canal qui commandera la RPS (RPS Control Channel)	169
Choix de la façon dont les données de potentiomètre sont transmises	169
Réglages de réception pour chaque type de message	170
Réglages de transmission pour chaque type de message	170

Chapitre 16. Applications complexes.....171

Tirer parti du MIDI.....	171
Qu'est-ce que le MIDI?.....	171
Jeu de la MC-505 depuis un clavier MIDI externe.....	172
Emploi d'un clavier MIDI externe pour déclencher RPS ou arpèges.....	172
Déclenchement de la MC-505 depuis une station de travail (ou un ordinateur personnel)	173
Jeu d'un appareil MIDI externe depuis la MC-505	174
Déclenchement d'un générateur de sons MIDI externe depuis la MC-505.....	175
Synchronisation d'un séquenceur externe	176

Synchronisation sur un séquenceur externe.....	176
Synchronisation dde deux MC-505 ensemble	177
Sauvegarde de données de pattern et de patch dans un séquenceur externe (Bulk Dump).....	177
Enregistrement des données de MC-505 dans un séquenceur externe.....	177
Restauration dans la MC-505 de données envoyées à un séquenceur MIDI	178
Astuces pour la création de sons	179
Exemples de réglages d'EFX	183

Mauvais fonctionnement186
Liste des messages d'erreur.....188
Liste des formes d'onde190
Liste des patches preset.....192
Liste des kits rythmiques preset.....196
Liste des patterns preset.....203
Liste des patterns RPS208
Liste des RPS set.....216
Liste des paramètres220
Liste des réglages de transmission/réception.....233
Equipement MIDI234
Caractéristiques principales.....252
Index253

Caractéristiques principales

Générateur de sons de synthèse à haute performance

Un module synthétiseur à haute performance est fourni pour la production de sons. Une grande variété de paramètres, dont des filtres tranchants et des enveloppes ADSR standard peuvent être modifiés par les potentiomètres et curseurs de la façade pour créer des sons avec la même convivialité et rapidité que sur des synthétiseurs analogiques "vintage". La MC-505 fonctionne également comme module de sons multitimbral à 8 parties.

Des patterns dernier cri qui mènent la "Dance"

La MC-505 contient 248 patterns preset (pré-programmés) de haute qualité pour usage immédiat et 466 patterns RPS. Comme les patterns couvrent une grande variété de styles, de la techno au reggae, cet instrument vous fournit tout ce qui est nécessaire pour la plupart des situations.

Les sons d'aujourd'hui

Les 512 sons et 26 ensembles rythmiques soigneusement sélectionnés de la MC-505 sont tout ce qu'il vous faut pour la scène "dance" actuelle et comprennent de grands sons d'instruments vintage tels que TB-303, JUNO, JUPITER et TR-808/909. De l'instant où vous avez acquis la MC-505, vous apprécierez ces sons à la mode qui ne peuvent être obtenus d'aucun autre synthétiseur.

Les sons originaux que vous créerez pourront également être stockés en mémoire interne pour accès immédiat.

Trois unités d'effet sophistiquées

Une technologie DSP (Digital Signal Processing ou traitement de signal numérique) à haute performance vous apporte une grande panoplie d'effets. Trois unités multi-effet sont disponibles : la reverb ajoute de la réverbération, le delay ajoute des effets de type écho et EFX (unité d'effets polyvalente) offre 24 types d'effets qui ont été optimisés pour la musique dance.

Six sorties pour plus de souplesse

En plus des sorties stéréo, la MC-505 dispose de deux paires de sorties stéréo directes. Cela vous permet d'appliquer des effets externes à des instruments rythmiques spécifiques ou d'utiliser une table de mixage externe pour accomplir un mixage plus détaillé.

Un séquenceur pour aider vos idées à prendre forme

Vous pouvez construire un morceau en temps réel pendant que vous jouez, en changeant simplement les patterns reproduits. Durant l'enregistrement, vous pouvez changer la partie enregistrée pour poursuivre son enregistrement non-stop.

La mémoire interne de la MC-505 contient approximativement 95000 notes (jusqu'à 200 patterns). En utilisant une carte mémoire (SmartMedia), la capacité peut être accrue jusqu'à un maximum d'approximativement 480000 notes (jusqu'à 200 patterns).

MEGAMIX

La fonction MEGAMIX vous permet de remplacer des phrases d'une partie en temps réel pour créer des patterns totalement différents. Même sans enregistrer des patterns vous-même, votre propre sens du rythme est tout ce dont vous avez besoin pour créer n'importe quel nombre de patterns originaux.

Emploi de l'arpégiateur pour créer des phrases

Vous pouvez déclencher des arpèges en pressant simplement les pads du clavier. Votre imagination musicale et votre goût sont tout ce qu'il vous faut pour créer des phrases totalement nouvelles.

Fonction RPS (séquence de phrases en temps réel)

Vous pouvez déclencher des phrases en pressant simplement un seul pad du clavier. Cela a une grande variété d'utilisation, telle que l'ajout d'un son durant un morceau ou la reproduction de tout un morceau à l'aide de la seule fonction arpège.

Play Quantize change le groove en temps réel

La MC-505 dispose de trois types de quantification pour la fonction Play Quantize : Grid, Groove et Shuffle. En pressant simplement un potentiomètre, vous pouvez produire votre propre groove en temps réel.

Commandes pour le jeu live

La MC-505 est conçue pour les prestations en direct, avec des fonctions telles qu'un bouton Mute qui vous permet d'instantanément stopper la reproduction d'une partie spécifique ou d'un instrument rythmique, une fonction de transposition en temps réel qui vous permet de transposer durant la reproduction du pattern, et un mixeur de parties (Part Mixer) qui dispose de curseurs pour piloter toutes les parties simultanément. Bien sûr, vous pouvez également déplacer les potentiomètres durant la reproduction du pattern pour modifier le son en temps réel et les mouvements de potentiomètre peuvent être transmis sous forme de messages MIDI.

DBeam controller

Le DBeam controller vous donne un contrôle sur toute une variété d'effets en déplaçant simplement votre main. En conjonction avec l'élément visuel, cela peut être un apport puissant et impressionnant pour une prestation en direct.

** Le DBeam est une licence acquise auprès d'Interactive Light, Inc.*

Fonction Low Boost pour de solides basses

La fonction Low Boost qui était si populaire sur la MC-303 a été ré-étudiée pour être encore plus puissante. En plus des fonctions précédente, la MC-505 dispose maintenant d'une fonction Octave qui génère un son situé une octave au-dessous du son d'origine pour de puissantes ultra-basses.

Faces avant et arrière

Face avant

1 Potentiomètre de VOLUME

Commande le volume général de la MC-505.

2 Section LOW BOOST

Commande l'effet de la section Low Boost.

5 Bouton FUNC

Commute la fonction des différents potentiomètres. Quand ce bouton clignote, la fonction imprimée dans les cadres près de chaque potentiomètre est active.

7 Section DISPLAY

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette VALUE pour sélectionner le paramètre que vous désirez modifier.

16 Section PLAY QUANTIZE

Modifie le groove du pattern.

17 Section ARPEGGIATOR

Réglages pour jouer les arpèges.

18 Section REVERB/DELAY/EFX

Vous donne le contrôle des effets tels que reverb et delay.

19 Section PART MIXER

Utilisez les curseurs de partie pour modifier différents réglages pour chaque partie.

25 KEYBOARD PAD

Ici, vous pouvez sélectionner l'effet des pads de clavier et spécifier comment ils fonctionneront lorsque vous en jouerez comme d'un clavier.

27 Bouton WRITE

Pressez ce bouton pour sauvegarder un pattern ou un pad ou pour initialiser un paramètre.

28 Bouton UNDO/REDO

Pressez ce bouton pour annuler la procédure précédente ou pour copier un paramètre.

31 Bouton SHIFT

Ce bouton est utilisé en conjonction avec les autres boutons.

3 Section D BEAM CONTROLLER

Vous pouvez appliquer une variété d'effets aux patterns et patches en déplaçant simplement votre main.

4 Section MODE

Ici, vous pouvez commuter le mode de fonctionnement.

6 Affichage CURRENT

Affichage NEXT

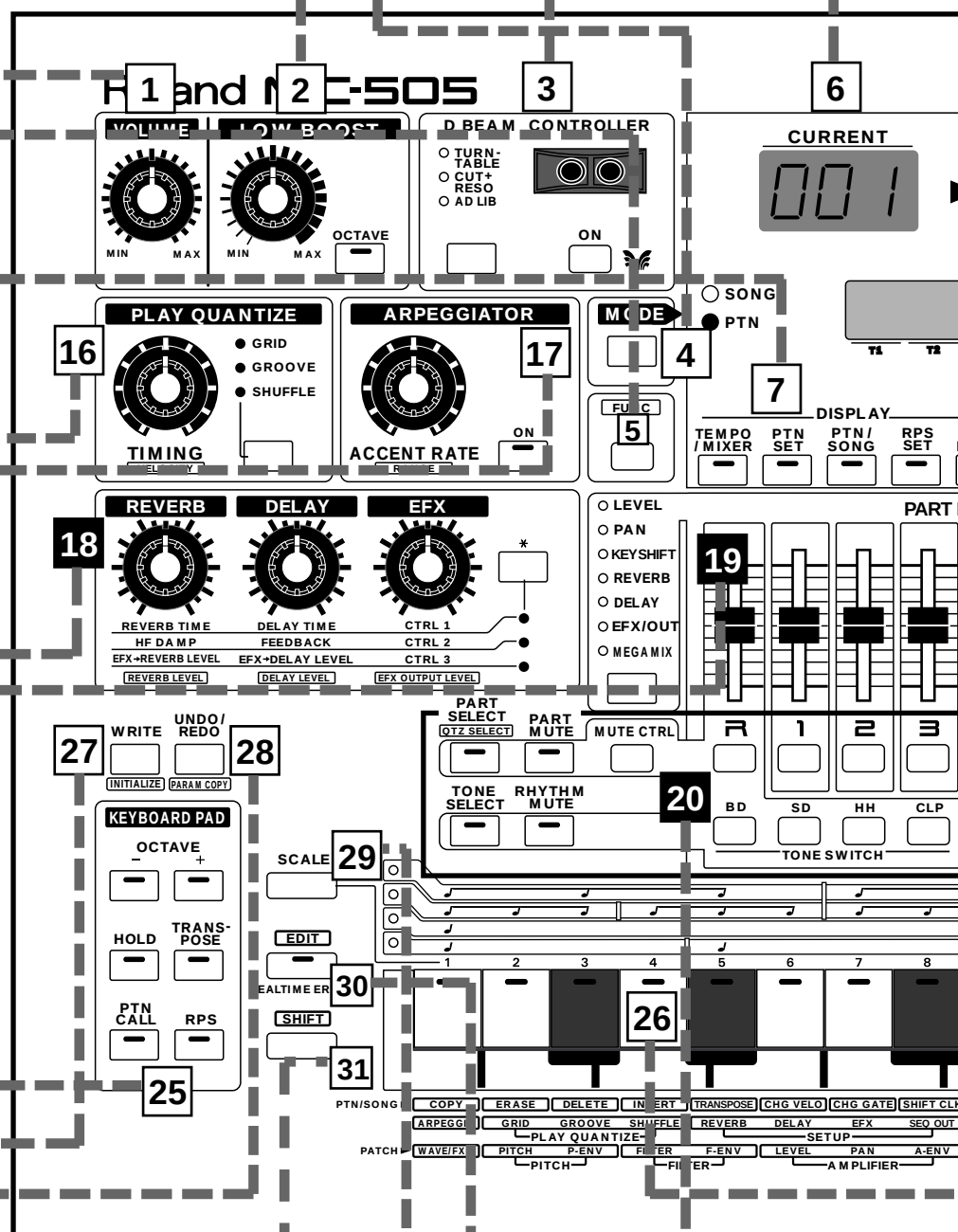
Afficheur LCD

Indicateur BEAT

Indicateur MIDI

Indicateur SLAVE

Ils fournissent différents types d'informations.



29 Bouton SCALE

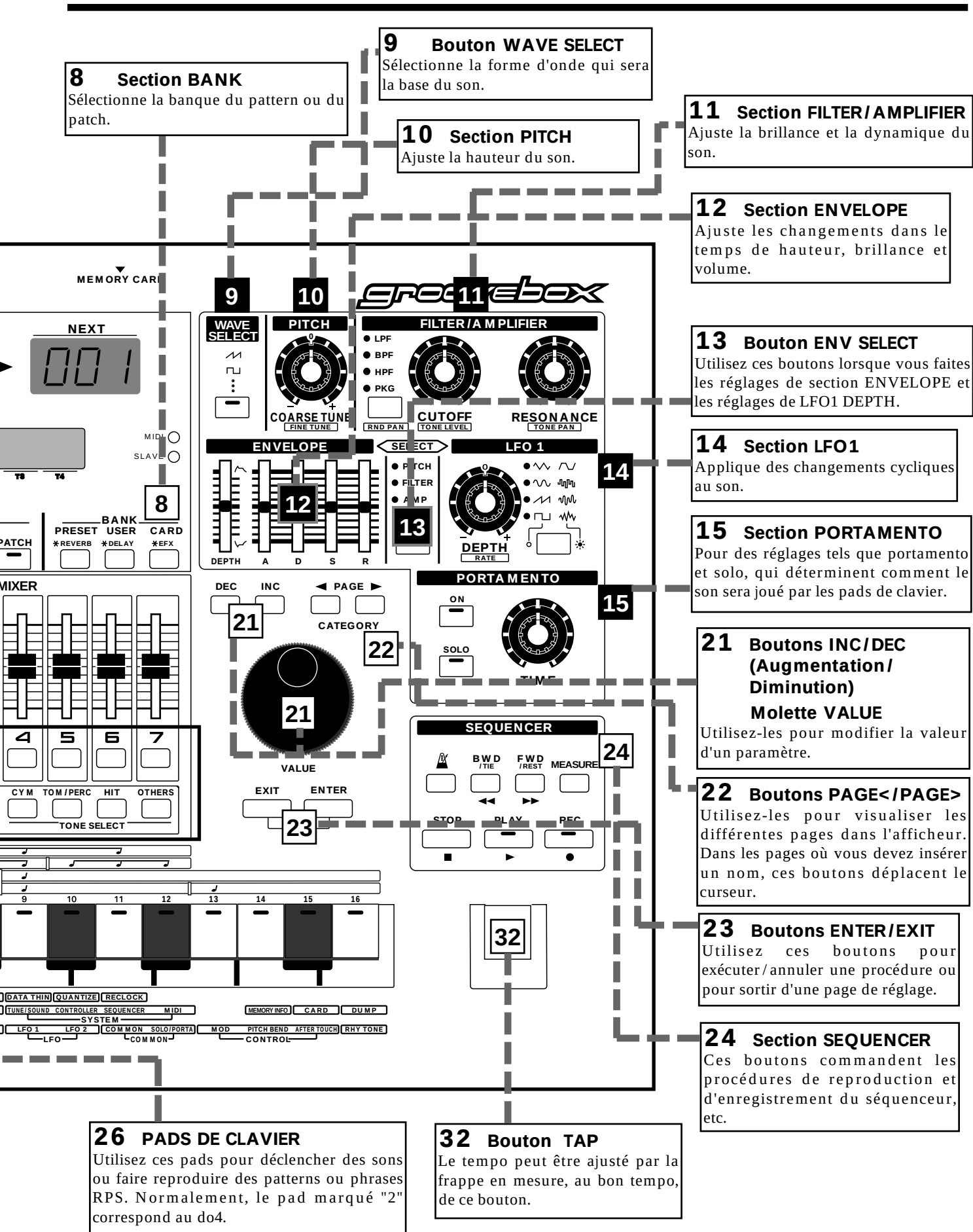
Durant l'enregistrement pas-à-pas, ce bouton sélectionne la valeur de note.

30 Bouton EDIT

Ce bouton sélectionne les pages d'édition pour un son ou un pattern.

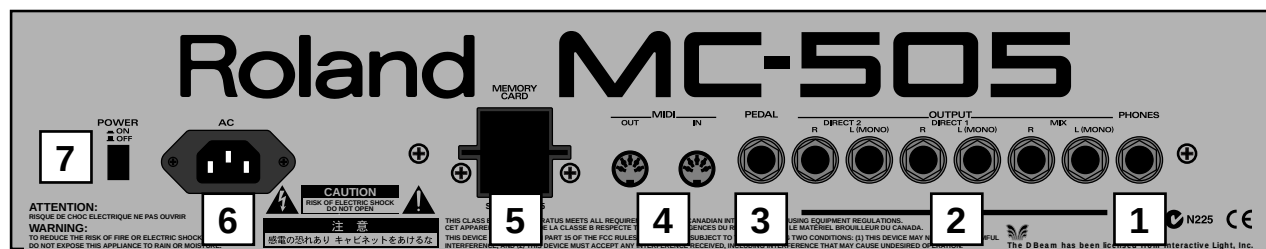
20 Boutons PART SELECT/ TONE SELECT

Utilisez ces boutons pour sélectionner les groupes de parties/tones/kits rythmiques pour commuter on/off la coupure de partie (Mute). Durant l'enregistrement, ces boutons sélectionnent la dynamique et la durée de note (Gate time).



* Les mouvements des potentiomètres ou boutons de sections marqués par des numéros sur fond blanc peuvent être enregistrés dans un pattern.

Face arrière



1 Prise PHONES

Permet la connexion d'écouteurs.

2 Prses OUTPUT

MIX L (MONO), R / DIRECT1 L (MONO), R / DIRECT2 L (MONO), R

Ces prises permettent la sortie des signaux audio. Connectez-les à votre ampli pour clavier, système audio ou table de mixage. Utilisez des câbles audio (vendus séparément) pour faire les connexions.

3 Prise PEDAL

Une pédale commutateur optionnelle peut être connectée ici pour piloter diverses fonctions.

4 Connecteurs MIDI IN / OUT

Des appareils MIDI externes peuvent être connectés ici. Utilisez des câbles MIDI (vendus séparément) pour faire les connexions.

5 Fente MEMORY CARD

Une carte mémoire optionnelle (SmartMedia) peut être insérée ici.

6 Prise AC

Connectez ici le câble d'alimentation fourni.

7 Commutateur POWER

Ce commutateur met l'appareil sous / hors tension.

Remarques importantes

En plus des instructions situées dans “INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES” and “CONSIGNES DE SECURITÉ” en pages 2 et 3, veuillez lire et suivre ce qui suit :

Alimentation électrique

- N'utilisez pas cette unité sur un circuit d'alimentation servant déjà à un appareil générateur de parasites (tel qu'un moteur électrique ou un système variateur de lumière).
- Avant de connecter cette unité à d'autres appareils, éteignez toutes les unités. Cela aidera à prévenir mauvais fonctionnements et/ou dommages causés aux enceintes et autres appareils.

Emplacement

- Cet appareil peut interférer avec la réception de radios et de télévision. Ne l'utilisez donc pas à proximité de tels récepteurs.

Maintenance

- Pour le nettoyage quotidien, essuyez l'unité avec un chiffon sec et doux ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l'eau. Pour ôter les taches rebelles, utilisez un détergent léger et non abrasif. Ensuite, essuyez soigneusement l'unité avec un chiffon sec et doux.
- N'utilisez jamais d'essence, diluant, solvant ou alcool d'aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou déformation.

Précautions supplémentaires

- Malheureusement, il peut être impossible de restaurer le contenu de données qui ont été stockées

sur une carte mémoire (SmartMedia) une fois que ces données ont été perdues. Roland Corporation n'assume aucune responsabilité concernant une telle perte de données.

- Utilisez avec soin les boutons et curseurs ou autres commandes de l'unité, ainsi que ses prises et connecteurs. Un maniement brutal peut entraîner des mauvais fonctionnements.
- Ne heurtez jamais l'afficheur et ne lui appliquez aucune forte pression.
- Quand vous connectez / déconnectez tous les câbles, saisissez les fiches elles-mêmes – ne tirez jamais sur le câble. De cette façon, vous éviterez de causer des court-circuits et d'endommager les éléments internes du câble.
- Une petite quantité de chaleur peut être émise par l'appareil durant le fonctionnement normal.
- Pour éviter de gêner vos voisins, essayez de conserver le volume de l'unité à des niveaux raisonnables. Vous pouvez préférer utiliser des écouteurs, pour ne pas avoir à vous soucier de votre entourage (particulièrement lorsqu'il est tard la nuit).
- Lorsque vous devez transporter l'unité, emballez-la, si possible dans le carton (y compris les protections) dans lequel elle est arrivée. Autrement, vous devrez utiliser des matériaux d'emballage équivalents.
- SmartMedia est une marque déposée de Toshiba corporation.
- Tous les noms de produits mentionnés dans ce manuel sont des marques déposées ou enregistrées de leur propriétaire respectif

Les sons, phrases et patterns contenus dans ce produit sont des enregistrements protégés par Copyright. Roland donne par la présente aux acquéreurs de ce produit la permission d'utiliser ces enregistrements sonores pour la création et l'enregistrement d'œuvres musicales originales, étant donné toutefois que les enregistrements sonores contenus dans ce produit ne peuvent pas être échantillonnés, téléchargés ou aucunement ré-enregistrés en totalité ou en partie, pour toute autre utilisation, notamment, mais sans se limiter à, la transmission de tout ou partie d'enregistrement sonore via Internet ou autre moyen de transmission numérique ou analogique et/ou la communication pour la vente ou autre, de toute connexion de sons, phrases ou patterns échantillonnés sur CDRom ou support équivalent.

Les enregistrements sonores contenus dans ce produit sont le fruit du travail original de Roland Corporation. Roland n'est pas responsable de l'utilisation des enregistrements des sons contenus dans ce produit et n'assume aucune

responsabilité pour toute infraction à tout Copyright de toute tierce partie découlant de l'utilisation des sons, phrases et patterns de ce produit.

Important

Veuillez observer les points suivants lorsque vous utilisez MC-505.

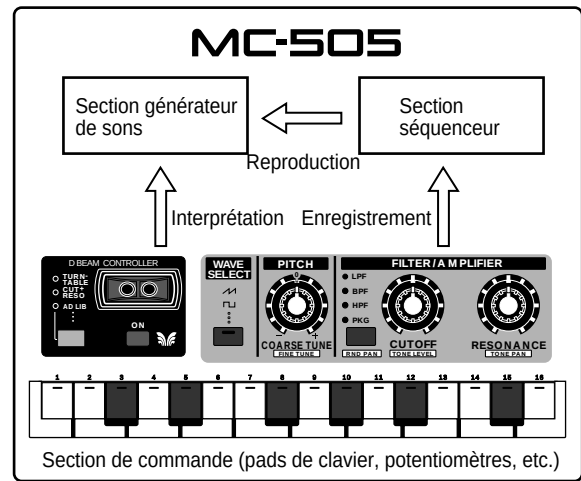
Différents types de données nécessaires au fonctionnement de la MC-505 sont contenus dans la mémoire flash interne. Si l'alimentation est coupée alors que des données sont écrites en mémoire flash, l'écriture n'est pas complètement effectuée et le fonctionnement ultérieur peut en être affecté. Lorsque l'affichage suivant apparaît, n'éteignez jamais l'appareil et ne retirez jamais la carte mémoire.

Processing...
Keep Power ON !

Chapitre 1. Survol de la MC-505

Une brève explication de l'organisation interne de la MC-505 vous a été fournie dans le manuel de prise en main, mais ce chapitre contient une explication plus détaillée des sections de base : la section de commande, la section générateur de sons et la section séquenceur.

Organisation de la MC-505



Commande

Dans la MC-505, la section de commande comprend les pads de clavier, les potentiomètres et curseurs de la façade, le DBeam Controller et la pédale commutateur qui peut être connectée en face arrière. En utilisant ces commandes, vous pouvez déclencher ou modifier les sons.

Générateur de sons

C'est la section qui produit le son. Le générateur de sons produit du son en réponse aux données reçues des commandes de la MC-505 et de son séquenceur. Il peut également être déclenché par des messages MIDI venant d'un appareil MIDI externe.

Séquenceur

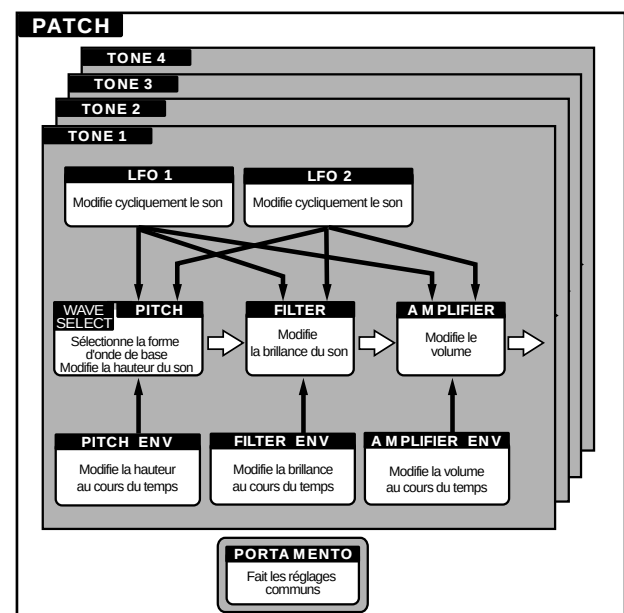
La section séquenceur enregistre l'action des commandes (mouvements des boutons et potentiomètres) sous forme de messages MIDI et peut faire reproduire ces messages MIDI après enregistrement. Les messages MIDI qui ont été enregistrés dans le séquenceur peuvent également être émis par la prise MIDI OUT et donc servir à piloter des appareils MIDI externes.

A propos du générateur de sons

Tones et patches

Les "tones" sont l'unité de son la plus petite utilisée par la MC-505 et un tone produit un son. Certains de ces tones peuvent être combinés pour créer un "patch", qui est un son plus évolué dont vous jouez. Il y a deux types de patch : les "patches preset" qui sont pré-programmés dans la MC-505 et les "patches User" qui sont les patches que vous créez.

Tones et patches sont organisés comme illustré ci-dessous.

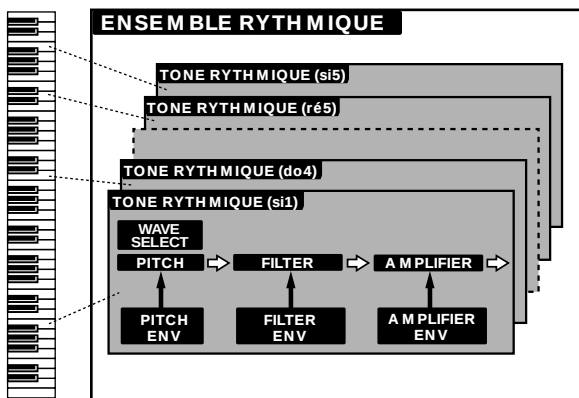


* La façon dont les quatre tones sont combinés déterminera comment ils joueront. Cela est déterminé par le paramètre Structure Type (type de structure).

📖 ➡ **“Changement de la façon dont les tones sont combinés et joués (Common)” (p. 54)**

Kit rythmique

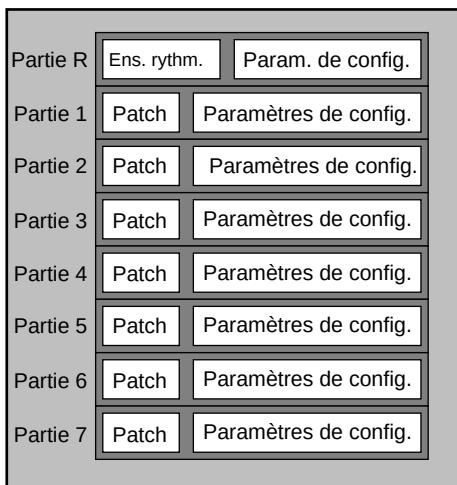
Un ensemble de différents instruments rythmiques (tones rythmiques) est appelé kit rythmique ou Rhythm Set. Un tone rythmique différent peut être assigné à chaque touche (numéro de note), ce qui vous permet d'utiliser un grand nombre de tones rythmiques à la fois. Il y a deux types de kits rythmiques : les kits rythmiques "preset" qui sont préprogrammés dans la MC-505 et les kits rythmiques "User" qui recevront les kits rythmiques que vous créerez.



Partie

Vous pouvez comparer les "parties" à des cases dans lesquelles les patches seront placés. Vous pouvez également les assimiler à des musiciens. Vous pouvez sélectionner un patch (un instrument) pour chaque partie (chaque musicien) et faire jouer plusieurs parties à la fois. La MC-505 a huit parties pour la reproduction de patterns et vous pouvez ajuster le volume et le panoramique etc. pour chaque partie.

Section source sonore



Parties 1-7

Pour chacune de ces parties, vous pouvez sélectionner un patch et faire jouer aux instruments une mélodie, une basse ou des accords. Comme il est également possible de sélectionner un tone rythmique individuel, vous pouvez également utiliser ces parties comme parties rythmiques auxiliaires.

Partie rythmique

Pour cette partie, vous pouvez sélectionner un kit rythmique et faire jouer des sons d'instrument de percussion.

A propos de la polyphonie simultanée

La MC-505 peut jouer jusqu'à 64 notes simultanément. Si les données musicales reçues demandent plus de 64 notes simultanément, certaines notes disparaîtront. Lorsque vous utilisez des patches avec un long temps de chute des notes ou lorsque vous utilisez la fonction RPS, veillez à ne pas excéder la polyphonie maximale. Le nombre de notes qui peuvent être produites dépendra en réalité non seulement du nombre de notes jouées, mais également du nombre de tones constitutifs de chaque patch. Par exemple, si vous jouez d'un patch qui utilise quatre tones, ce patch consommera 4 fois plus de notes.



Si vous voulez en savoir plus sur les réglages de polyphonie ...

- Le paramètre de priorité de voix (Voice Priority) peut être réglé pour chaque patch afin de spécifier comment les notes seront coupées lorsque la polyphonie maximale sera dépassée.

☞ "Changement de la façon dont les tones sont combinés et joués (Common)" (p. 54)

- Le paramètre de réserve de voix (Voice Reserve) peut être réglé pour spécifier un nombre minimal de note qui seront réservées à chaque partie.

☞ "Spécification du nombre de notes pour chaque partie (Voice Reserve)" (p. 164)

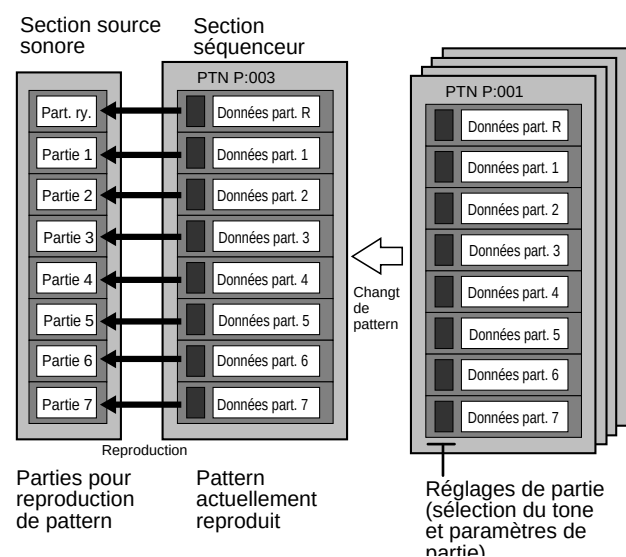
A propos du séquenceur

Le séquenceur enregistre votre interprétation et les mouvements de commande sous forme de données musicales. La reproduction faite par le séquenceur fait renvoyer les données musicales enregistrées au générateur de son, pour produire les sons. En d'autres termes, le séquenceur joue de l'instrument à la place du musicien.

Par le fait qu'il enregistre et reproduit l'interprétation, un séquenceur est similaire à un magnétophone. Toutefois, il a des avantages uniques : le tempo peut être modifié sans affecter la hauteur, il n'y a pas d'altération de la qualité sonore quel que soit le nombre de reproductions, et des modifications extrêmement détaillées peuvent être faites à la demande.

Patterns

Les patterns sont des données musicales de genre différent que le séquenceur reproduira, et peuvent être sélectionnés même pendant que d'autres sont reproduites. Les données incluses dans chaque pattern sont divisées en partie, et vous pouvez enregistrer et reproduire chaque partie indépendamment, ou modifier les données musicales dans chaque partie. Pour chaque pattern, vous pouvez également spécifier des informations telles que le patch et le volume qui seront utilisées par chaque partie.



Il y a deux types de patterns : les "patterns preset" qui sont déjà programmés dans la MC-505, et les "patterns User" qui peuvent contenir les patterns que vous créez.

Morceaux

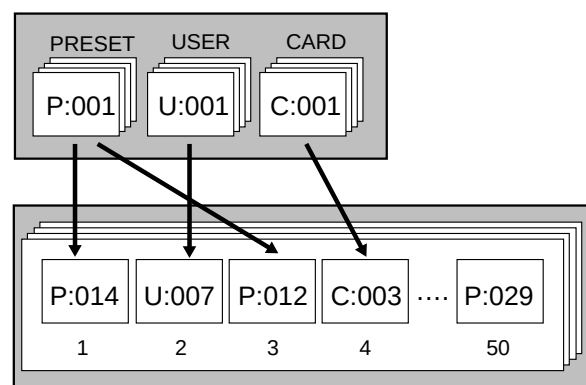
Un arrangement séquentiel de deux patterns ou plus est appelé un "morceau" (Song). Lorsque vous faites

reproduire un morceau, les patterns de celui-ci jouent à la suite. Un morceau peut contenir jusqu'à 50 patterns.

PRESET = préprogrammé

USER = programmable

CARD = carte



A propos de la mémoire

La "mémoire" est l'emplacement où sont conservés les réglages de patch, les données musicales des patterns et autres éléments. La mémoire de la MC-505 est divisée en trois zones : mémoire système, mémoire User (programmable) et mémoire preset (pré-programmée). Il y a également une "aire temporaire" dans la mémoire dans laquelle sont copiées les données quand vous sélectionnez un patch ou un pattern, et ce sont ces données copiées en aire temporaire que vous faites en réalité jouer et que vous éditez.

Mémoire système

La mémoire système contient des réglages pour les paramètres de système qui configurent la MC-505. Ils comprennent les paramètres déterminant le fonctionnement général du générateur de sons du séquenceur, et les réglages relatifs au MIDI.

Mémoire User

Le contenu de la mémoire User peut être remplacé et sert au stockage des réglages ou des données musicales que vous créez. La mémoire User contient 256 patches, 200 patterns, 50 morceaux (Song), 60 ensembles RPS (RPS Sets) et 30 ensembles de patterns (Patterns Sets).

* Avec les réglages d'usine, les patches User ont le même contenu que la mémoire preset. Les patterns User sont vides.

Mémoire preset

Le contenu de la mémoire preset ne peut pas être remplacé. La mémoire preset contient 512 patches et 714 patterns.

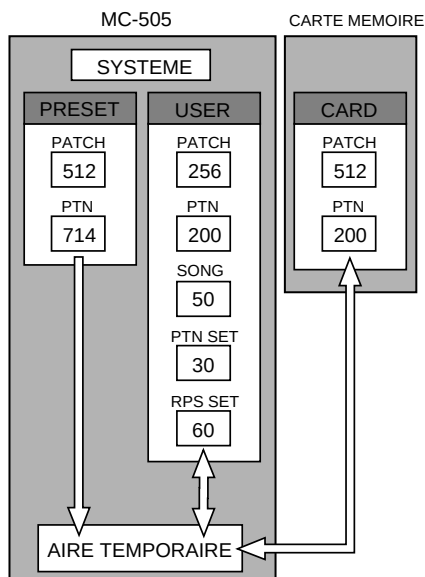
Aire temporaire (pattern temporaire)

Lorsque vous faites jouer un son ou sélectionnez un patch pour l'éditer, le patch sélectionné est copié dans un emplacement appelé "aire temporaire".

Lorsque vous éditez ou enregistrez un pattern, le contenu du pattern est automatiquement copié en U:TMP (pattern temporaire), et toutes vos procédures affecteront ces données.

Carte mémoire

Une carte mémoire optionnelle peut être utilisée pour stocker 512 patches User et 200 patterns User, comme dans la mémoire User de la MC-505



* Les données de la mémoire seront préservées, même si l'alimentation est coupée, et pourront donc être rappelées à tout instant. Toutefois, les données de l'aire temporaire seront perdues à l'extinction de l'appareil.

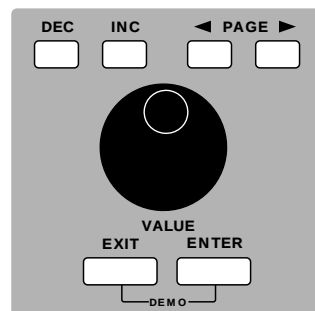
Lorsque vous modifiez les réglages d'un patch ou le contenu d'un pattern, vous modifiez en réalité les données qui ont été copiées dans l'aire temporaire ou le pattern temporaire (en d'autres termes, vous ne modifiez pas directement les données en mémoire). Si vous désirez conserver les changements que vous avez apporté aux patches ou aux patterns, vous devez sauvegarder ces données sous forme d'un patch User ou d'un pattern User.

📖 ➔ “Sauvegarde des patches créés (Ecriture de patch ou Patch Write)” (p. 61)
➔ “Sauvegarde des patterns modifiés (Ecriture de pattern ou Pattern Write)” (p. 26)

Fonctionnement de base

Modification d'une valeur

Pour sélectionner un patch ou un pattern, ou pour modifier la valeur d'un paramètre, utilisez la molette VALUE ou les boutons INC/DEC.



Boutons INC/DEC

Pour augmenter une valeur, pressez [INC]. Pour diminuer une valeur, pressez [DEC].

Si vous gardez enfoncé le bouton, la valeur change de façon continue.

Si vous pressez un bouton tout en tenant enfoncé l'autre bouton, la valeur change encore plus rapidement.

Si vous tenez enfoncé [SHIFT] et pressez un bouton, la valeur change par paliers plus importants.

Molette VALUE

Pour augmenter une valeur, tournez la molette [VALUE] dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour diminuer une valeur, tournez-la dans le sens inverse.

Si vous tenez enfoncé [SHIFT] quand vous tournez la molette [VALUE], la valeur changera par paliers plus importants.

Annulation de la procédure précédente (Undo/Redo)

La fonction qui restaure les données musicales éditées telles qu'elles étaient auparavant est appelée undo (annuler) et la fonction qui restaure les données musicales éditées après une telle annulation est appelée redo (refaire).

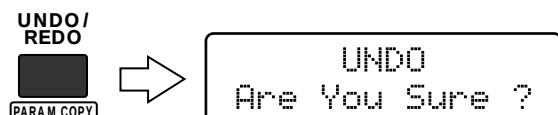
La MC-505 vous permet d'annuler/refaire (undo/redo) les procédures suivantes. C'est pratique lorsque vous désirez annuler un changement ou comparer votre édition avec les données d'origine.

-  **Edition de pattern** ➔ “Edition de patterns (Pattern Edit)” (p. 146)
- **Edition de morceau** ➔ “Edition de morceaux (Song Edit)” (p. 157)
- **Enregistrement de pattern** ➔ “Enregistrement de patterns” (p. 127)
- **Enregistrement de morceau** ➔ “Enregistrer un morceau” (p. 155)

1. Assurez-vous que la page de sélection de pattern ou de morceau est affichée.

2. Pressez [UNDO/REDO].

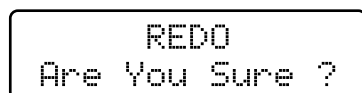
L'affichage suivant apparaîtra.



3. Pressez [ENTER], et vos changements seront annulés ramenant la valeur à son statut avant modification.

4. Pressez [UNDO/REDO] une fois encore.

L'affichage suivant apparaîtra.



5. Pressez [ENTER], et vos changements seront à nouveau effectués, ramenant la valeur à son statut après édition.

* Les procédures Undo/Redo doivent être faites immédiatement après modification des données. Une fois que vous avez sauvegardé le pattern modifié, la procédure Undo/Redo n'est plus disponible. De même, si vous utilisez une autre procédure pour apporter un nouveau changement aux données, il ne sera plus possible d'annuler/refaire les changements que vous aviez faits en premier.

Lorsque vous effectuez une procédure qui modifie une grande quantité de données, telle que durant l'édition de pattern, le message suivant peut apparaître. Si vous êtes sûr de ne pas avoir à revenir aux données d'origine, pressez [ENTER] pour exécuter la procédure qui vous interdira la fonction d'annulation (Undo). Si vous désirez par contre conserver la possibilité de faire cette annulation malgré la faible mémoire, pressez [EXIT].

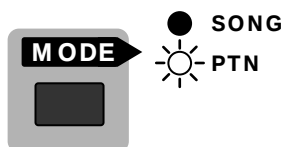
Memory is low!
Cannot UNDO, OK?

Chapitre 2. Reproduction de patterns

Reproduction de patterns

1. Assurez-vous que l'indicateur PTN est allumé.

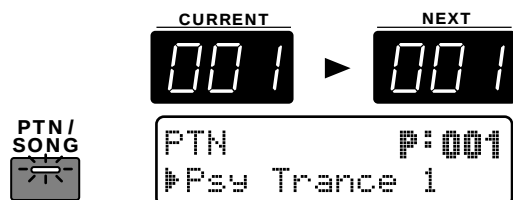
S'il n'est pas allumé, pressez [MODE] pour l'allumer (mode Pattern)



2. Pressez [PTN / SONG].

L'indicateur s'allumera.

L'afficheur indiquera la banque, le numéro et le nom du pattern actuellement sélectionné.



3. Pressez un des boutons [PRESET]/[USER]/[CARD] pour sélectionner la banque.



[PRESET] P: (banque preset)

[USER] U: (banque User)

[CARD] C: (banque carte)

Chaque fois que vous pressez le même bouton de banque, le numéro change par palier de 100.

4. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro.

Plage : P:001–P:714, U:001–U:200, C:001–C:200

Le numéro et le nom dans l'afficheur changeront.

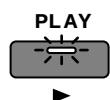
Un pattern a maintenant été sélectionné.

* P:249–P:714 sont des patterns RPS. Chaque pattern contient une phrase.

* La banque sur carte ne peut être sélectionnée que si une carte optionnelle est sélectionnée.

📖 "Emploi de carte mémoire" (p. 159)

5. Pressez [PLAY] et le pattern sera reproduit.

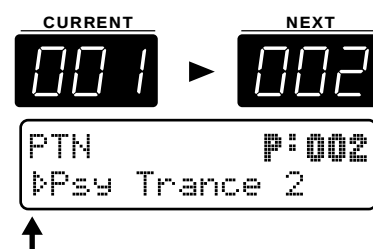


Le pattern qui est actuellement reproduit est appelé "pattern actif" (current), et le pattern qui est prévu pour jouer à sa suite est appelé "pattern suivant" (next). Immédiatement après qu'un pattern ait commencé sa reproduction, les affichages CURRENT et NEXT indiqueront le même numéro de pattern et ce pattern sera reproduit répétitivement.

6. Utilisez les étapes 3-4 pour sélectionner le pattern suivant.

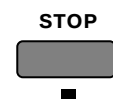
L'afficheur indiquera la banque, le numéro et le nom du pattern suivant.

Lorsque vous sélectionnez le pattern suivant, le "▶" à gauche du nom du pattern se changera en "▶".



7. Lorsque le pattern actif atteint sa fin, le pattern suivant est automatiquement sélectionné.

8. Pressez [STOP] et le pattern cessera sa reproduction.



* Lorsque le pattern change ou lorsqu'il est près d'arriver à sa fin et doit se répéter, l'affichage NEXT commence à clignoter pour vous le rappeler. Pendant ce clignotement, il n'est pas possible de sélectionner le pattern suivant.

* Avec les réglages d'usine, la banque contient des patterns vides sans donnée musicale. Même si vous sélectionnez un pattern vide, il ne sera pas reproduit. Si vous spécifiez un pattern vide comme pattern suivant, la reproduction s'arrêtera à l'instant où le pattern change.

Avance et retour rapide

Chaque fois que vous pressez [FWD], le pattern avance d'une mesure. Chaque fois que vous pressez [BWD], le pattern recule d'une mesure.

Si vous tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [FWD], vous avancerez jusqu'à la dernière mesure. Si vous tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [BWD], vous retournerez au début.

Quand le pattern est arrêté, vous pouvez presser [STOP] pour retourner au début.

Quand un pattern est arrêté, un point décimal s'affiche quelquefois dans le coin inférieur droit de l'affichage NEXT. Cela indique que le pattern a été stoppé en cours de mesure.



Si vous désirez savoir quels types de patterns sont disponibles ...

☞ "Liste des patterns preset" (p. 203)

Visualisation du nombre de mesures d'un pattern

Si vous désirez connaître le nombre total de mesures du pattern actif, ou l'emplacement actuel de la reproduction dans ce pattern, utilisez la procédure suivante.

1. Pressez [MEASURE].

Tant que le bouton reste pressé, l'affichage CURRENT indique le nombre total de mesures du pattern, et l'affichage NEXT indique l'emplacement actuel de la reproduction (mesure et temps). Un afficheur tel que celui représenté ci-dessous indique que le nombre total de mesures est de 16, tandis que la reproduction se trouve actuellement à la mesure 12, temps 3.



Changement instantané de pattern

En pressant PAGE [<] [>] tandis qu'un pattern est reproduit, vous pouvez immédiatement passer au pattern précédent ou suivant. Dans ce cas, le pattern jouera au tempo optimal pour ce pattern.

Aussi, si vous faites un nouvel enregistrement et créez un pattern qui n'a qu'une mesure de long, et faites reproduire ce pattern, il sera dans certains cas impossible d'utiliser [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le pattern suivant. Dans de tels cas, utilisez PAGE [<] [>] pour changer le pattern.

Réglage du tempo

Le tempo peut être ajusté librement même pendant la reproduction d'un pattern.

Emploi de la molette VALUE pour régler le tempo

1. Pressez [TEMPO / MIXER].

L'indicateur s'allumera et l'afficheur indiquera la valeur de tempo actuelle.



2. Utilisez la molette [VALUE] pour modifier le tempo (20.0-240.0 BPM).

Le tempo peut être ajusté par paliers de 0.1 BPM (battements par minute).

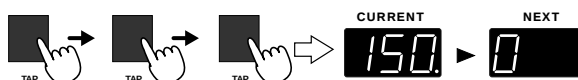
En tenant enfoncé [SHIFT] et en tournant la molette [VALUE], vous pouvez ajuster le tempo par unité d'1 BPM.

Frappe d'un bouton pour modifier le tempo (Tap Tempo)

Vous pouvez modifier le tempo pour le faire suivre à la cadence de pression sur le bouton TAP.

1. A intervalle d'une noire, pressez [TAP] trois fois ou plus au tempo désiré.

Le tempo sera automatiquement calculé et réglé sur l'intervalle séparant vos pressions sur le bouton.



Vous pouvez utiliser le bouton TAP pour modifier le tempo même quand la valeur de tempo n'apparaît pas dans l'afficheur. L'indicateur BEAT vous permet de contrôler le tempo et le format de mesure. L'indicateur clignotera en rouge sur le premier temps de chaque mesure et en vert pour les temps suivants.

BPM

BPM signifie battements par minute et indique le nombre de noires qui seront jouées en une minute.

Standard tempo

Un tempo optimal est déjà réglé pour chaque pattern. Il s'appelle "tempo standard".

Si vous sélectionnez un autre pattern alors que la reproduction de pattern est stoppée, le tempo

changera pour le tempo standard de ce pattern. Lorsque vous utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour changer de pattern durant la reproduction d'un premier pattern, c'est la valeur de tempo du pattern déjà reproduit qui est maintenue afin de ne pas créer de rupture rythmique.

Coupure de pattern

Durant la reproduction de pattern, vous pouvez couper la reproduction d'une partie spécifique ou d'un son rythmique.

Coupure d'une partie (Part Mute)

1. Pressez [PART MUTE].

L'indicateur s'allumera et les indicateurs des boutons PART [R]– [7] indiqueront le statut de chaque partie.



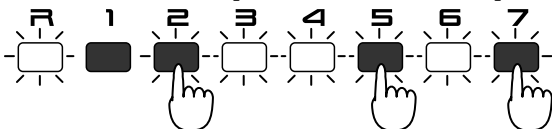
Clignotant : les données de reproduction sont coupées.

Allumé : les données de reproduction ne sont pas coupées

Eteint : il n'y a pas de données de reproduction.

2. Pressez le bouton PART de la partie que vous désirez couper.

L'indicateur du bouton pressé commencera à clignoter et les données de reproduction seront coupées.



Pour supprimer cette coupure, pressez le bouton PART de la partie ainsi supprimée pour allumer son indicateur.

* L'indicateur ne s'allumera pas même si vous pressez le bouton PART d'une partie vide (indicateur éteint).

* Aucune des patterns preset P:001–P:248 ne contient de données de reproduction pour la partie 1



Vous pouvez changer le statut Mute de chaque partie et sauvegarder ce réglage dans un pattern User.

☞ “Sauvegarde des patterns modifiés (Ecriture de pattern ou Pattern Write)” (p. 26)

Coupure de tones rythmiques individuels dans la partie rythmique (Rhythm Mute)

Vous pouvez couper la reproduction de groupes rythmiques spécifiques dans la partie rythmique.

1. Pressez [RHYTHM MUTE].

L'indicateur s'allumera et les indicateurs de boutons RHYTHM [BD]– [OTHERS] indiqueront le statut

actuel de chaque groupe rythmique.



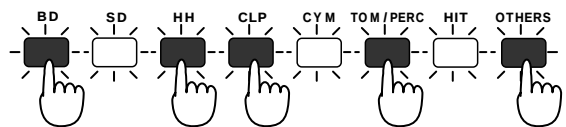
Clignotant : les données de reproduction sont coupées.

Allumé : les données de reproduction ne sont pas coupées

Eteint : il n'y a pas de données de reproduction.

2. Pressez le bouton RHYTHM du groupe rythmique que vous désirez couper.

L'indicateur du bouton pressé commencera à clignoter et les données de reproduction seront coupées.



Pour annuler la coupure, pressez le bouton RHYTHM concerné afin de rallumer son indicateur.

* L'indicateur ne s'allumera pas même si vous pressez le bouton RHYTHM d'un groupe rythmique vide.



Vous pouvez changer le statut Mute de chaque groupe rythmique et sauvegarder ce réglage dans un pattern User.

☞ “Sauvegarde des patterns modifiés (Ecriture de pattern ou Pattern Write)” (p. 26)

* Les réglages de coupure rythmique ne seront pas actifs si la fonction Part Mute a été utilisée pour couper la totalité de la partie rythmique.

* Les sons rythmiques qui sont coupés par chaque bouton RHYTHM dépendront du kit rythmique sélectionné.



Si vous désirez connaître la correspondance entre tone rythmique et chaque groupe rythmique ...

☞ “Liste des kits rythmiques preset” (p. 196)

Autre type de coupure

En plus de la coupure de partie (Part Mute) et de la coupure rythmique (Rhythm Mute), une variété d'autres procédures de coupure de son est disponible. Utilisez-les selon vos besoins.

Coupure simultanée de toutes les parties (All Mute)

Tenez enfoncé [Part Mute] et pressez [Rhythm Mute] (ou tenez enfoncé [Rhythm Mute] et pressez [Part Mute]). L'indicateur de [PART MUTE] clignotera et toutes les parties seront coupées. Accomplissez la même procédure une fois encore pour retourner au statut précédent.

Reproduction d'une seule partie (Monitor)

Tenez enfoncé [PART MUTE] et pressez le bouton PART de la partie que vous désirez entendre isolément.

Echange du statut Mute de chaque partie (Mute Exchange)

Tenez enfoncé [PART MUTE] et pressez [PART SELECT].

Reproduction du pattern suivant avec conservation des réglages actuels de coupure de partie (Mute Remain)

Avec le pattern suivant sélectionné, pressez [PLAY] pour faire clignoter l'indicateur et le statut Mute (statut coupure des parties) actuel sera maintenu pour le pattern suivant.

2

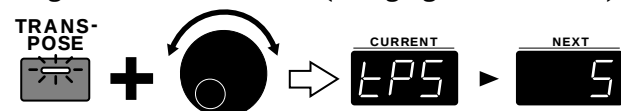
Transposition durant la reproduction (transposition en temps réel)

Durant la reproduction d'un pattern, vous pouvez librement transposer dans n'importe quelle tonalité.

Emploi de la molette VALUE ou de [INC] [DEC]

1. Tenez enfoncé [TRANPOSE] et utilisez la molette [VALUE] ou [INC] [DEC] pour spécifier la valeur de transposition.

Plage : -12~+12 demi-tons (le réglage d'usine est 0)



L'afficheur indiquera le réglage actuel tant que vous garderez enfoncé le bouton.

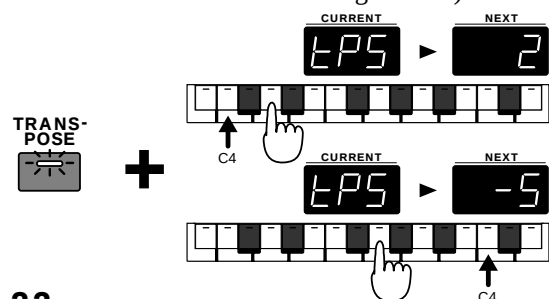
2. La transposition s'appliquera au moment où vous relâcherez le bouton.

Pour retourner à la tonalité d'origine, pressez [TRANPOSE] pour éteindre l'indicateur du bouton.

Emploi des pads du clavier

1. Tenez enfoncé [TRANPOSE] et pressez un pad du clavier pour régler la valeur de transposition.

La valeur de transposition peut être réglée dans une plage de -12 - +12 demi-tons, en-dessus et en-dessous de la touche do4 (C4) (qui correspond au pad de clavier 2 si Octave Shift est réglé sur 0).



Pour spécifier une valeur négative, réglez Octave Shift sur "-1."

2. La transposition s'appliquera dès l'instant où vous presserez le pad de clavier.

Pour retourner à la tonalité d'origine, pressez [TRANPOSE] une fois encore pour éteindre l'indicateur du bouton.



“Transposition du clavier par octave (Octave Shift)” (p. 23)

* A la mise sous tension, la transposition en temps réel est toujours réglée à “0.”

* Quand l'indicateur [PTN CALL] ou [RPS] est allumé, les pads de clavier ne peuvent pas servir à faire ces réglages.

Emploi des pads du clavier pour déclencher les sons

1. Assurez-vous que l'indicateur [PTN CALL] et [RPS] sont tous les deux éteints.



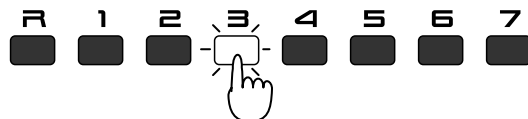
2. Pressez [PART SELECT].

L'indicateur s'allumera.



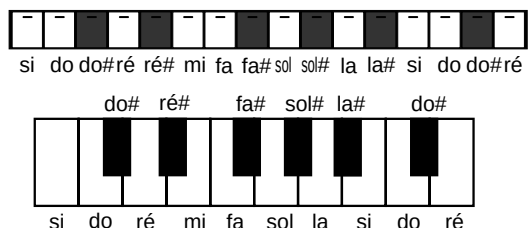
3. Pressez le bouton PART de la partie que vous désirez faire jouer.

L'indicateur s'allumera.



4. Jouez sur les pads de clavier et vous entendrez le son de cette partie.

Si un clavier MIDI est connecté, vous pouvez jouer sur ce clavier pour entendre le son de la partie sélectionnée par le bouton PART. Les pads de clavier correspondent à un réel clavier comme suit.



La partie sélectionnée par le bouton PART SELECT et les boutons PART est appelée "partie active".

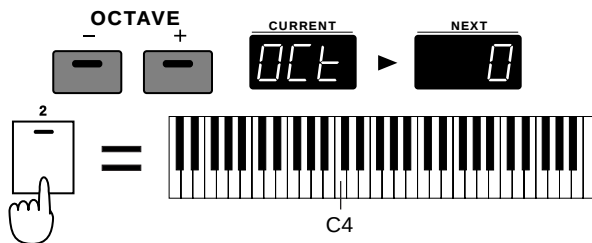
Contrôle des parties qui sont produites

Lorsque l'indicateur [PART SELECT] est allumé, les indicateurs de partie [R]–[7] s'allumeront au moment où les pads du clavier seront joués ou lorsque des notes du pattern seront produites. C'est pratique lorsque vous désirez savoir quelle partie joue actuellement.

Transposition du clavier par octave (Octave Shift)

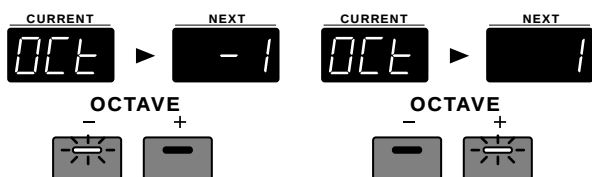
Octave Shift est une fonction qui transpose la hauteur des pads du clavier d'octave en octave. Cela vous permet de transposer la tessiture des pads du clavier jusqu'à la hauteur la plus pratique pour jouer.

Normalement, quand vous pressez le pad 2 du clavier, la note do4 (C4 ou do médian) est produite (avec les deux boutons Octave éteints).



1. Pressez OCTAVE [-] [+] pour transposer la tessiture (-4–+4).

La clavier sera transposé dans la direction +/- et l'indicateur du bouton s'allumera.



Chaque fois que vous pressez OCTAVE [+], la tessiture est montée d'une octave. Chaque fois que vous pressez OCTAVE [-], la tessiture est baissée d'une octave. Quand vous pressez un bouton OCTAVE, l'afficheur indique le réglage actuel. Vous pressez simultanément les boutons OCTAVE[-] [+] pour retourner immédiatement à la tessiture normale.

Sélection des sons (Patch)

1. Utilisez [PART SELECT] et les boutons PART pour sélectionner la partie active.

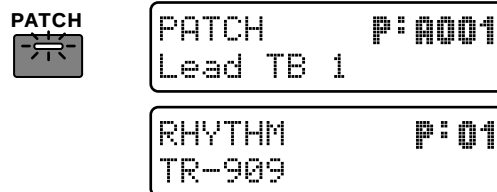
Pour les parties 1 à 7, vous pouvez sélectionner les

patches. Pour la partie rythmique, vous pouvez sélectionner les kits rythmiques.

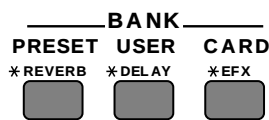
2. Pressez [PATCH].

L'indicateur s'allumera.

L'afficheur indiquera la banque, le numéro et le nom du patch actuellement sélectionné (ou kit rythmique).



3. Pressez soit [PRESET], [USER], ou [CARD] pour sélectionner la banque.



Les banques de patches sont organisées comme suit:

[PRESET] P:A–D (banques preset)

[USER] U:A, B (banques User)

[CARD] C:A–D (banques de carte)

Chaque fois que vous pressez le même bouton de banque, la banque défile cycliquement selon l'ordre A->B->C->D...

Les banques des kits rythmiques sont organisées comme suit:

[PRESET] P: (banques preset)

[USER] U: (banques User)

[CARD] C: (banques de carte)

* Les banques de carte ne peuvent être sélectionnées que si une carte mémoire est insérée.

📖 "Emploi des cartes mémoire" (p. 159)

4. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro.

Réglages possibles :

Patch : P:A001–P:D128, U:A001–U:B128, C:A001–C:D128

Kits rythmiques : P:01–P:26, U:01–U:20, C:01–C:20

Le numéro et le nom dans l'afficheur changeront. Le patch (kit rythmique) a maintenant été sélectionné.

📖 Si vous désirez savoir quels patches /kits rythmiques sont disponibles ...

👉 "Liste des patches preset" (p. 192)

👉 "Liste des kits rythmiques preset" (p. 196)

Hold (maintien)

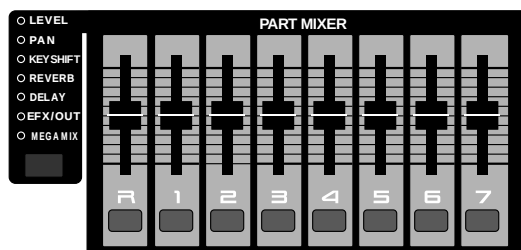
Si vous pressez [HOLD] pour allumer son indicateur, le son se poursuivra même si vous relâchez le pad du clavier. Pressez [HOLD] une fois encore pour éteindre l'indicateur et le son s'arrêtera.

Emploi de Part Mixer pour modifier les réglages de pattern

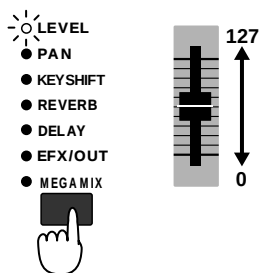
2

Vous pouvez utiliser les huit curseurs de partie pour éditer différents réglages de pattern, tels que volume et panoramique pour chaque partie. Ces réglages peuvent être modifiés en temps réel pendant qu'un pattern est reproduit et les mouvements du curseur peuvent être enregistrés dans un pattern.

📖 “Enregistrement des mouvements de Part Mixer” (p. 130)



Réglage du volume de chaque partie (Level)



1. Pressez [MIXER SELECT] plusieurs fois pour allumer l'indicateur LEVEL.

2. Déplacez les curseurs de partie [R]- [7] pour ajuster le volume de chaque partie.

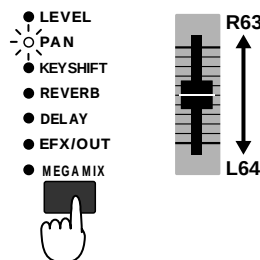
Plage : 0–127

Monter un curseur augmentera le volume. Le baisser diminuera le volume.

Avec un réglage de 127, le réglage de volume programmé dans le patch est totalement disponible.

Réglage du panoramique de chaque partie (Pan)

Vous pouvez ajuster l'emplacement stéréo dans la sortie stéréo des différentes prises OUTPUT (MIX L/R, DIRECT1 L/R, DIRECT2 L/R). Par exemple, vous pouvez placer la batterie et la basse au centre, le piano à droite et une nappe de sons à gauche.



1. Pressez [MIXER SELECT] plusieurs fois pour allumer l'indicateur PAN.

2. Déplacez les curseurs de partie [R]- [7] pour ajuster le panoramique de chaque partie.

Plage : L64–63R

Monter le curseur déplacera le son vers la droite. Le baisser déplacera le son vers la gauche.

Quand ce réglage est à 0, le réglage prévu par le patch lui-même n'est pas modifié.

* Le panoramique est édifié indépendamment pour chaque tone d'un patch (ou chaque tone rythmique d'un kit rythmique). Modifier le panoramique applique un changement relatif par rapport au panoramique général du patch ou du kit rythmique.

* Pour certains patches, un peu de son peut être entendu dans le haut-parleur opposé même si le panoramique est réglé à fond vers la gauche ou vers la droite. De plus, les réglages de panoramique de partie n'ont pas d'effet dans les cas suivants.

- Lorsque vous utilisez des connexions audio mono.
- Pour les tones / tones rythmiques pour lesquels vous avez activé Random Pan (panoramique aléatoire).

📖 “Changement aléatoire du panoramique (Random Pan Switch)” (p. 46, 72)

- Pour les patches / tones rythmiques auxquels un effet EFX à sortie mono (spectrum, overdrive, distorsion, noise generator, phonograph, limiter, phaser) est appliqué.

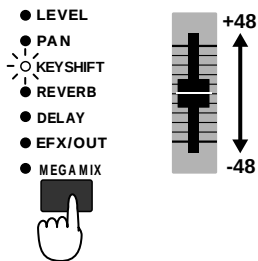
La même remarque s'applique pour les effets Lo-Fi ou Radio Tuning si le réglage de sortie de ces effets est sur MONO.

📖 “Application de différents effets au son (EFX)” (p. 86)

👉 “Application d'EFX/Choix de la destination de sortie pour chaque partie (Part EFX/Output Assign)” (p. 104)

Réglage de la hauteur de chaque partie (Part Key Shift)

Pour ajuster la hauteur du son de chaque partie.



1. Pressez [MIXER SELECT] plusieurs fois pour allumer l'indicateur KEY SHIFT.

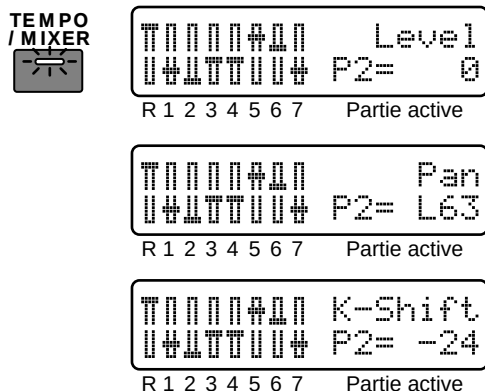
2. Déplacez les curseurs de partie [R]- [7] pour ajuster la hauteur de chaque partie.

Plage : -48—+48 demi-tons

Monter le curseur augmentera la hauteur. Baisser le curseur la diminuera.

Si vous tenez enfoncé [SHIFT] et déplacez le curseur, la hauteur changera par octave (12 demi-tons). Quand la valeur est à 0, la hauteur originale du patch telle que programmée sera utilisée sans changement.

Dans certains cas, l'emplacement de chaque curseur avant son déplacement peut ne pas correspondre avec le réglage réel. Quand vous pressez [TEMPO/MIXER], l'afficheur indique graphiquement le réglage actuel de chaque partie. C'est pratique lorsque vous désirez contrôler les réglages actuels. Le réglage en vigueur pour la partie active est représenté sur la droite, ce qui est utile lorsque vous désirez faire des réglages détaillés. A cet instant, vous pouvez utiliser [INC] [DEC] pour modifier les valeurs de réglages de la partie active.



Sélection de paramètres en direction opposée

Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [MIXER SELECT], et l'indicateur avancera dans la direction opposée à la normale.

En plus de cela, vous pouvez utiliser les curseurs pour ajuster des éléments tels que l'amplitude d'effet pour chaque partie.

☞ “Réglage du volume de reverb pour chaque partie (Part Reverb Level)” (p. 80)

☞ “Réglage du volume de delay pour chaque partie (Part Delay Level)” (p. 84)

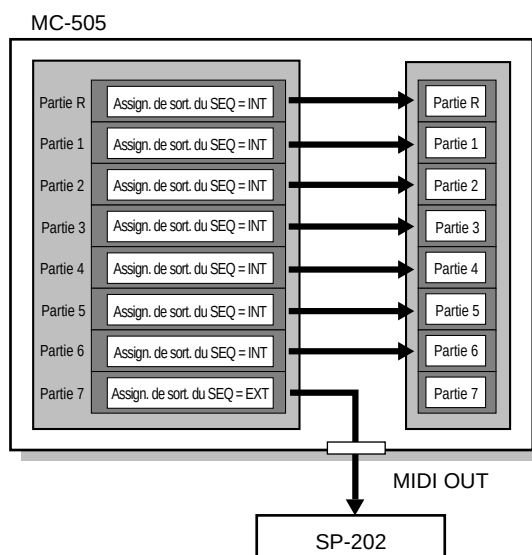
☞ “Application d'EFX/Choix de la destination de sortie pour chaque partie (Part EFX/Output Assign)” (p. 104)

Choix de la destination de sortie pour les données musicales (Sequencer Output Assign)

Vous pouvez spécifier la destination de sortie pour les données musicales de chaque partie. Par exemple, si vous désirez utiliser la MC-505 avec un échantillonneur tel que le SP-202, vous pouvez régler l'assignation de sortie du séquenceur (Sequencer Output Assign) sur "EXT" pour une ou plusieurs des parties. Cela vous permettra de reproduire les données du séquenceur de la MC-505 en vue de piloter l'appareil MIDI externe.

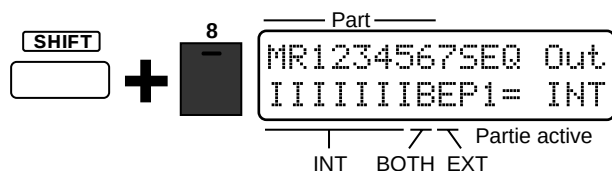
Si vous désirez piloter un appareil MIDI externe tel qu'un échantillonneur ...

☞ “Contrôle d'un appareil MIDI externe depuis la MC-505” (p. 174)



1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le pad de clavier [8].

Le réglage d'assignation de sortie du séquenceur apparaîtra dans l'afficheur et l'écran vous donnera le réglage de chaque partie.



2. Utilisez [PART SELECT] et les boutons PART pour sélectionner la partie pour lesquelles vous désirez modifier les réglages.

La valeur réglée pour la partie sélectionnée s'affichera à droite de l'écran.

* "M" correspond à MUTE CTRL (commande de fonction Mute) et contient principalement des données de coupure de partie et de tempo (p. 131, 141).

3. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la destination de sortie.

INT (I): les données musicales du séquenceur seront envoyées au générateur de sons interne de la MC-505.

EXT (E): les données musicales du séquenceur seront envoyées à un appareil MIDI externe par la MIDI OUT.

BOTH (B): les données musicales du séquenceur seront envoyées à la fois au générateur de sons interne et par la MIDI OUT.

* Si "EXT" est sélectionné, cette partie ne sera pas entendue même si vous faites reproduire le pattern.

4. Pressez [EXIT] pour quitter l'affichage de réglage.

Les données musicales des parties réglées sur EXT seront transmises comme messages MIDI par la MIDI OUT sur un canal MIDI différent pour chaque partie. Les données musicales de chaque partie sont transmises sur les canaux MIDI suivants :

Partie rythmique :	canal 10
Partie 1 :	canal 1
Partie 2 :	canal 2
Partie 3 :	canal 3
Partie 4 :	canal 4
Partie 5 :	canal 5
Partie 6 :	canal 6
Partie 7 :	canal 7

Si vous désirez utiliser les pads de clavier pour directement faire jouer un appareil MIDI externe, réglez le commutateur de transmission local (Local Tx Switch) de cette partie sur EXT"



"Pour isoler les pads du clavier du générateur de sons interne (Local Tx Switch)" (p. 169)

Sauvegarde des patterns modifiés (Ecriture de pattern ou Pattern Write)

Si vous avez modifié les réglages de patch et de part mixer pour chaque partie afin de créer un pattern que vous désirez conserver, vous pouvez sauvegarder ce pattern comme pattern User.

1. Assurez-vous que le pattern est arrêté.

2. Pressez [PTN/SONG] pour accéder à la page de sélection de pattern.

3. Pressez [WRITE].

L'affichage suivant apparaîtra et le curseur "_" apparaîtra sous le numéro.

WRITE



PTN-Write U:001
Psw Trance 1

Si vous ne désirez pas changer le numéro ni le nom du pattern, vous pouvez sauter les étapes 4-8.

Si vous décidez de ne pas sauvegarder le pattern, pressez [EXIT].

4. Pressez [USER] ou [CARD] pour sélectionner la banque de destination de sauvegarde.

* Les banques CARD ne peuvent être sélectionnées que si une carte mémoire optionnelle est insérée.



"Emploi de carte mémoire" (p. 159)

5. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro de destination de sauvegarde.

A cet instant, vous pouvez presser [UNDO/REDO] pour contrôler le nom du pattern qui est actuellement dans l'emplacement de destination prévu pour la sauvegarde. Après avoir trouvé un pattern que cela ne vous dérange pas d'effacer, pressez [UNDO/REDO] une fois encore pour retourner à l'affichage précédent.

6. Pressez PAGE [>].

Le curseur se déplacera au début de la seconde ligne de l'afficheur.

PTN-Write U:002
Psw Trance 1

7. Assignez un nom au pattern.

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner les caractères.

Les caractères suivants sont disponibles.

Espace, A–Z, a–z, 0–9, ! “ # \$ % & ‘ () * +, - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

8. Répétez les étapes 6-7 pour programmer le nom.

Vous pouvez ramener le curseur en arrière vers la gauche en pressant PAGE [<].

9. Pressez [ENTER].

L'écran de confirmation apparaîtra.

Si vous désirez annuler la procédure, pressez [EXIT].

```
PTN-Write  U:002
Are You Sure ?
```

10. Pressez [ENTER] une fois encore.

```
Processing...
Keep Power ON !
```

La procédure d'écriture de pattern s'effectuera et l'affichage normal réapparaîtra.

Le pattern a maintenant été sauvegardé.

.....
Dans la MC-505, les paramètres suivants sont sauvegardés pour chaque pattern.

- Tempo standard (p. 20)
 - Numéro de patch * (p. 23)
 - Niveau de partie * (p. 24)
 - Panoramique de partie * (p. 24)
 - Transposition de partie * (p. 25)
 - Niveau de reverb de partie * (p. 80)
 - Niveau de delay de partie * (p. 84)
 - EFX / Assignment de sortie de partie * (p. 104)
 - Réglages de reverb (p. 79)
 - Réglages de delay (p. 82)
 - Réglages d'EFX (p. 86)
 - Statut mute des parties * (p. 21)
 - Statut mute du rythme (p. 21)
 - Assignment de sortie du séquenceur * (p. 25)
- Les “*” indiquent les paramètres qui sont réglés indépendamment pour chaque partie.
Ces paramètres sont collectivement rassemblés sous le terme générique de "paramètres de configuration".
-

Copie et initialisation des réglages

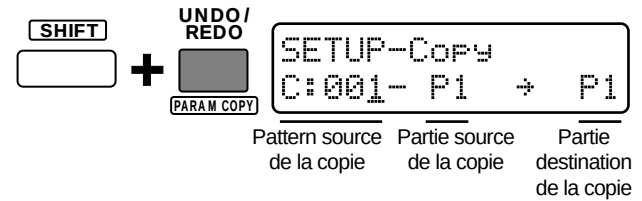
Copie de la configuration

Cette procédure copie dans le pattern temporaire les paramètres de configuration d'un pattern spécifié.

1. Pressez [PTN/SONG] pour accéder à la page de sélection de pattern.

2. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [PARAM COPY].

L'afficheur indiquera le pattern source de la copie, les parties sources de la copie et de destination de la copie.



3. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier le pattern source de la copie, la partie source de la copie et la partie destination de la copie.

Vous pouvez déplacer le curseur en pressant PAGE [<] [>].

Réglages disponibles pour cette partie :

R, P1–P7 : paramètres de configuration de la partie spécifiée

FX : paramètres de configuration d'effet

ALL : tous les paramètres de configuration

Si le réglage de partie source de la copie est “FX” ou “ALL,” il ne sera pas possible de spécifier la partie destination de la copie.

4. Pressez [ENTER].

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur.

```
SETUP-COPY
Are You Sure ?
```

5. Pressez [ENTER] une fois encore.

```
Processing...
Keep Power ON !
```

La procédure de copie de configuration s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

Si vous décidez d'annuler la procédure, pressez [EXIT].

Pour sauvegardez le pattern copié, utilisez la procédure d'écriture de pattern.

📖 “Sauvegarde de patterns modifiés (Ecriture de pattern ou Pattern Write)” (p. 26)

Initialisation de pattern

Cette procédure initialise un pattern pour le vider de toute donnée musicale.

1. Pressez [PTN/SONG] pour accéder à la page de sélection de pattern.

2. Sélectionnez le pattern que vous désirez initialiser.

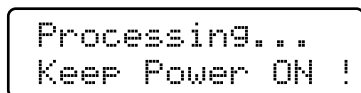
* Il n'est pas possible d'initialiser un pattern preset.

3. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [INITIALIZE].

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur.



4. Pressez [ENTER].



La procédure d'initialisation de pattern s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

Le pattern qui a été initialisé sera automatiquement sauvegardé

2

Emploi des boutons pour modifier le son durant la reproduction (modification en temps réel)

Vous pouvez librement modifier le son d'un patch en déplaçant les boutons et potentiomètres de paramètres sonores pendant qu'un pattern est reproduit. Cette possibilité s'appelle la modification en temps réel et est particulièrement efficace utilisée durant une interprétation en direct ou live. Il y a différentes façons par lesquelles la modification en temps réel peut s'effectuer, et vous pouvez modifier le son de la totalité d'un patch ou de tones rythmiques individuellement, etc.

Modification du son de tout un patch

Voici comment modifier la totalité d'un patch (ou d'un kit rythmique) sélectionné comme partie active.

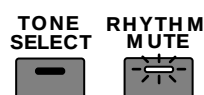
1. Sélectionnez un pattern et faites le jouer (p. 19).

Eteignez les indicateurs [PTN CALL] et [RPS].

2. Utilisez [PART SELECT] et les boutons PART pour sélectionner la partie active.

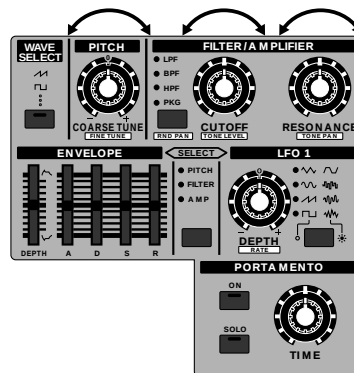
3. Assurez-vous que l'indicateur [TONE SELECT] est éteint.

S'il est allumé, pressez [RHYTHM MUTE] pour éteindre l'indicateur [TONE SELECT].



Dans ce cas, vous pouvez modifier tous les tones (et tones rythmiques) de la totalité du patch.

4. Utilisez les boutons et potentiomètres pour modifier le son.



La modification en temps réel peut être utilisée avec les boutons et potentiomètres des sections PITCH, FILTER/AMPLIFIER, ENVELOPE, LFO1 et PORTAMENTO.

Lorsque vous modifiez les paramètres rythmiques, les paramètres des sections LFO1 et PORTAMENTO ne sont pas utilisés.

Si vous désirez en savoir plus sur les fonctions de chaque bouton et potentiomètre ...

“Création de sons originaux (Edition de patch/édition rythmique)” (p. 33)

Vous pouvez changer la partie active durant la reproduction pour changer la partie modifiée.

Modification du son d'un seul tone

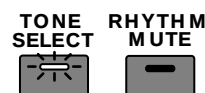
Les patches peuvent être constitués de jusqu'à 4 tones, et vous pouvez utiliser la modification en temps réel pour modifier individuellement chaque tone.

1. Sélectionnez un pattern et faites le reproduire (p. 19).

Eteignez les indicateurs [PTN CALL] et [RPS].

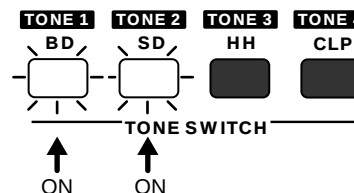
2. Sélectionnez une partie 1-7 comme partie active.

3. Pressez [TONE SELECT].



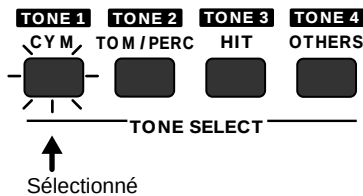
L'indicateur s'allumera et les boutons RHYTHM seront tels que ci-dessous.

Commutation on/off de chaque tone



Les tones qui ont leur indicateur de bouton allumé sont activés (ON).

Sélection du tone pour la modification en temps réel



Les tones avec un indicateur de bouton clignotant (allumé) seront affectés par la modification en temps réel. Par exemple, dans le cas du schéma de la page précédente, les tones 1 et 2 sont activés et joueront donc, tandis que seul le tone 1 sera affecté par la modification en temps réel.

4. Pressez un des boutons [CYM]/[TOM/PERC]/[HIT]/[OTHERS] pour sélectionner le tone qui sera affecté par la modification en temps réel.

L'indicateur du bouton sélectionné commencera à clignoter. Quand vous pressez [TONE SELECT], tous les tones sont toujours sélectionnés.

En tenant enfoncé un bouton pendant que vous en pressez un autre, vous pouvez sélectionner deux tones ou plus. Lorsque deux tones ou plus sont sélectionnés, l'indicateur du premier tone traité clignotera et les indicateurs des autres tones traités ensuite seront allumés. Les indicateurs de façade vous donneront le type de filtre et la forme d'onde de LFO, etc. du tone clignotant.

5. Utilisez les boutons pour modifier le son.

L'indicateur du bouton de partie correspond à la partie active commencera à clignoter.

* Si un tone qui a été désactivé est sélectionné pour être modifié en temps réel, les tentatives de modification de ce tone n'auront pas d'effet. Si vous désirez faire jouer un tone qui est désactivé, pressez le bouton BD - CLP approprié pour allumer son indicateur correspondant au tone désiré.

Modification du son d'un seul groupe rythmique

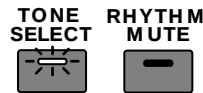
Dans la partie rythmique, un son rythmique différent est assigné à chaque touche et vous pouvez utiliser la modification en temps réel pour modifier le son de groupes de sons rythmiques tels que grosse caisse ou caisse claire ou pour modifier des sons rythmiques individuels.

1. Sélectionnez un pattern et faites le reproduire (p. 19).

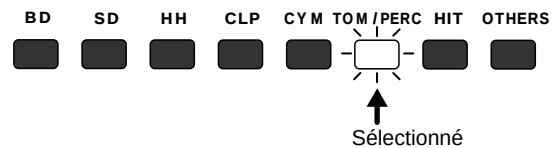
Eteignez les indicateurs [PTN CALL] et [RPS].

2. Sélectionnez la partie rythmique comme partie active.

3. Pressez [TONE SELECT].



L'indicateur s'allumera et les boutons RHYTHM indiqueront le groupe rythmique sélectionné pour la modification en temps réel



Les groupes rythmiques dont les indicateurs de bouton sont allumés sont affectés par la modification en temps réel.

Par exemple, si vous sélectionnez [TOM/PERC], tous les tones et les sons rythmiques de type percussions du kit rythmique peuvent être modifiés.

4. Pressez un bouton [BD]- [OTHERS] pour sélectionner le groupe rythmique qui sera affecté par la modification en temps réel.

L'indicateur du bouton sélectionné s'allumera.

Il n'est pas possible de sélectionner simultanément deux groupes ou plus.

5. Utilisez les boutons pour modifier le son.

En plus de cela, vous pouvez également modifier chaque son rythmique dans la page d'édition rythmique.



“Création d'un kit rythmique original” (p. 63)

En sélectionnant une partie ou un groupe rythmique actif différent, vous pouvez changer l'objet de vos modifications même durant la reproduction du pattern. Normalement les réglages des paramètres modifiés resteront même si vous retournez au début du pattern. Ces mouvements de bouton sont appelés "données de modification" et peuvent être enregistrés dans un pattern.



“Enregistrement des mouvements de boutons (données de modification)” (p. 130)

Retour d'un pattern à son statut d'origine durant la reproduction

Quand vous utilisez la modification en temps réel, le pattern reste dans son statut modifié tant que vous ne sélectionnez pas un autre pattern. Voici comment vous pouvez restaurer un pattern modifié pour qu'il retrouve son statut d'origine durant la reproduction.

Pour ne restaurer que le patch qui a été modifié dans une partie spécifique

1. Pressez [PATCH] pour accéder à la page de sélection de patch.
2. Sélectionnez la partie que vous désirez restaurer comme partie active.
3. Pressez [UNDO/REDO], et "*" (astérisque) à la gauche du numéro de patch disparaîtra, ce qui signifie que vous êtes revenu au patch d'origine.

2

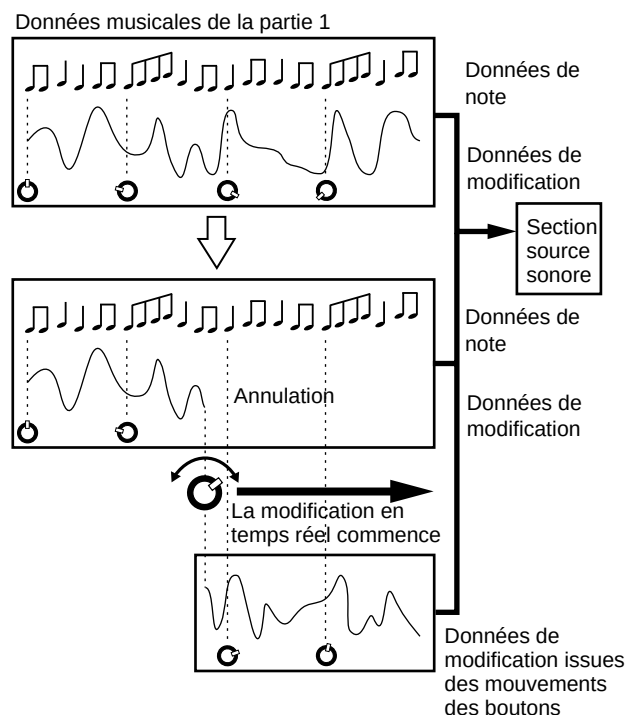
Restauration du patch (du kit rythmique) et des réglages de part mixer de toutes les parties qui ont été modifiées

1. Dans la page de sélection de pattern, resélectionnez le pattern qui joue actuellement (p. 19).

Le pattern retournera à son début et les réglages originaux seront restaurés.

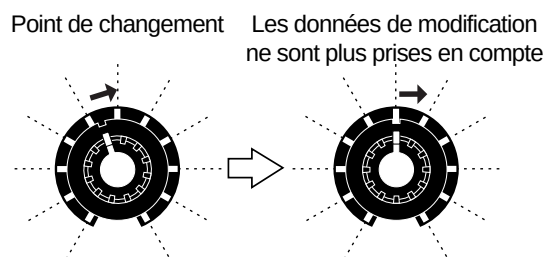
Relation entre données de modification enregistrées et données de modification émises par les boutons

Si vous faites des modifications en temps réel pendant la reproduction d'une partie pour laquelle des données de modification ont déjà été enregistrées, les mouvements manuels des boutons auront priorité et les données de modification contenues dans les données musicales de cette partie seront annulées, et ne seront pas envoyées au générateur de sons (des messages de note contenus dans les données musicales seront envoyés au générateur de sons quels que soient les mouvements de bouton).



Les données de modification qui ont été annulées seront à nouveau transmises au générateur de sons lorsque le pattern reprendra depuis son début ou lorsque vous sélectionnerez un autre pattern.

* Chaque bouton a 11 positions représentées sur la façade. Les données de modification présentes dans les données musicales ne seront plus prises en compte dès l'instant où un bouton aura été déplacé jusqu'à un de ces points.



Pour assurer une reproduction correcte avec reprise en cours de pattern

Lorsqu'un pattern est reproduit depuis un autre instant que son début, après avance ou retour rapide, certaines parties (selon le pattern) peuvent avoir un volume ou une hauteur incorrecte. Cela est dû au fait que lorsque vous accédez à un autre instant du pattern, les données musicales que vous avez ainsi sautées ne sont pas transmises au générateur de sons. Dans de tels cas, utilisez la fonction d'actualisation MIDI (MIDI Update) pour que les données musicales autres que les messages de note qui se situent entre le début du pattern et l'instant où vous désirez faire démarrer la reproduction soient transmises au générateur de sons, assurant ainsi une reproduction correcte.

1. Assurez-vous que le pattern est arrêté.

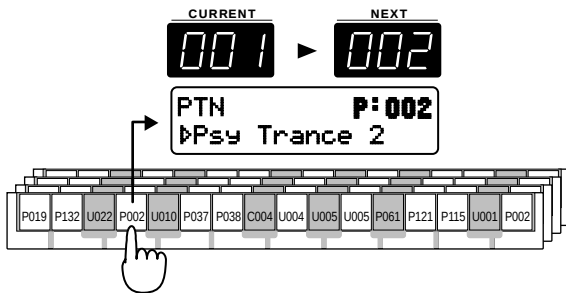
2. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [STOP].

Pendant que cette procédure est accomplie, l'affichage suivant apparaît.



Sélection des patterns depuis les pads du clavier (Pattern Set)

En utilisant un ensemble de patterns (pattern set), vous pouvez sélectionner des patterns depuis les pads de clavier. Un pattern set est un ensemble de deux patterns ou plus pouvant atteindre 16 patterns qui peuvent ensuite être rappelés par simple pression d'un pad du clavier.

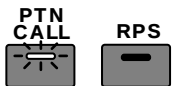


Sélection du pattern P:002

Emploi d'un pattern set pour sélectionner un pattern

1. Pressez [PTN CALL].

L'indicateur s'allumera et vous pourrez utiliser les pads du clavier pour sélectionner des patterns.



2. Pressez [PTN SET].

L'indicateur s'allumera.

L'afficheur indiquera la banque, le numéro et le nom du pattern set actuellement sélectionné.



3. Pressez [USER] pour sélectionner la banque User.

* Pour les pattern sets, il n'est pas possible de sélectionner la banque preset ou la banque correspondante à la carte.

4. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro.

Plage : U:01–U:30

La sélection changera dans l'afficheur. Le pattern set a maintenant été sélectionné.

5. Pressez un pad de clavier et le pattern assigné à ce pad sera appelé.

Même pendant qu'un pattern joue, vous pouvez appeler des patterns ou changer de pattern set. Quand l'indicateur [PTN SET] est allumé, vous pouvez également utiliser OCTAVE [-] [+] pour sélectionner un pattern set.

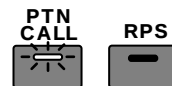
Référencement des patterns à appeler

Vous êtes libre de ré-assigner les patterns dans chaque pattern set. Vous pouvez trouver pratique de réunir vos patterns favoris en un pattern set ou de placer des patterns fréquemment utilisés dans un même pattern set. A titre d'exemple, voici comment assigner le pattern P:010 à un pattern set.

D'abord, sélectionnez le pattern set dans lequel vous désirez assigner un pattern.

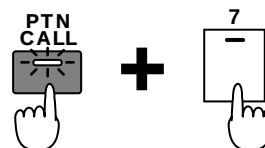
1. Sélectionnez le pattern P:010 (p. 19).

2. Assurez-vous que l'indicateur [PTN CALL] est allumé.



3. Tenez enfoncé [PTN CALL], et pressez le pad de clavier auquel vous désirez assigner ce pattern.

Le pattern sélectionné sera assigné au pad de clavier pressé. Par exemple, si vous désirez assigner le pattern au pad de clavier [7], utilisez la procédure suivante.



Un pattern peut être assigné même durant la reproduction d'un pattern.

* Lorsque vous faites reproduire un pattern qui n'a qu'une mesure de long, il sera parfois impossible de sélectionner des patterns depuis les pads de clavier.

Référencement d'une variation de pattern

Si vous assignez un pattern avec des données de configuration modifiées (numéro de patch et statut mute, etc. de chaque partie), le pattern sera rappelé dans le pattern set avec le même statut de celui qu'il avait lors de l'assignation. En tirant parti de cela, vous pouvez créer toute une variété de variations basées sur un seul pattern User sans avoir à sauvegarder de

nouveaux patterns qui n'auraient qu'une simple modification.

* Les patterns qui ont été assignés avec des réglages modifiés ne peuvent pas être sélectionnés par la procédure normale de sélection de pattern.

Sauvegarde d'un pattern set modifié (Pattern Set Write)

Lorsque vous avez assigné des patterns afin de créer le pattern set voulu, vous pouvez sauvegarder le résultat comme un pattern set User.

1. Assurez-vous que le pattern est arrêté.

2. Pressez [PTN SET] pour accéder à la page de sélection de pattern set.

Lorsque vous modifiez le contenu d'un pattern set, un “*” apparaît à gauche du numéro, indiquant que le pattern set sélectionné a été modifié (édité). Sachez que si vous éteignez l'appareil sans sauvegarder le pattern set modifié, les réglages précédents de ce pattern set ré-apparaîtront.

3. Pressez [WRITE].

L'affichage suivant apparaîtra et le curseur “_” apparaîtra sous le numéro.

WRITE
INITIALIZE

P-SET-Write U:01
Techno 1

Si vous ne désirez pas changer le numéro ni le nom, vous pouvez sauter les étapes 4–8.

Si vous décidez de ne pas sauvegarder le pattern, pressez [EXIT].

4. Sélectionnez la banque de destination de sauvegarde.

Lorsque vous sauvegardez un pattern set, seule la banque User peut être utilisée.

5. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro de destination de sauvegarde.

A cet instant, vous pouvez presser [UNDO/REDO] pour contrôler le nom du pattern set qui est actuellement dans l'emplacement de destination prévu pour la sauvegarde. Après avoir trouvé un pattern set que cela ne vous dérange pas d'effacer, pressez [UNDO/REDO] une fois encore pour retourner à l'affichage précédent.

6. Pressez PAGE [>].

Le curseur ira sur le début de la seconde ligne d'affichage.

P-SET-Write U:02
Techno 1

7. Assignez un nom au pattern set.

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier chaque caractère.

Les caractères suivants sont disponibles.

Espace, A–Z, a–z, 0–9, ! “ # \$ % & ‘ () * +, - . / : ; < = > ? @ [\] ^ _ ` { | }

8. Répétez les étapes 6-7 pour programmer le nom.

En pressant PAGE [<] vous pouvez ramener le curseur en arrière, c'est-à-dire vers la gauche.

9. Pressez [ENTER].

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur. Si vous décidez d'annuler la procédure, pressez [EXIT].

P-SET-Write U:02
Are You Sure ?

10. Pressez [ENTER] une fois encore.

Processing...
Keep Power ON !

La procédure d'écriture de pattern set s'effectuera et l'affichage normal réapparaîtra.

Le pattern set a maintenant été sauvegardé.

Bien que vous puissiez utiliser la modification en temps réel pour modifier le son d'un patch en temps réel pendant la reproduction d'un pattern, il est également possible de modifier les différents aspects du son avant pour créer le patch parfait pour votre musique. Cette édition est appelée édition de patch (édition rythmique), et comme les modifications en temps réel, elle vous permet de faire des réglages détaillés des paramètres de chaque tone ou tone rythmique.

Les paramètres de son qui peuvent être réglés durant l'édition de patch ou l'édition rythmique sont respectivement appelés paramètres de patch et paramètres du kit rythmique.

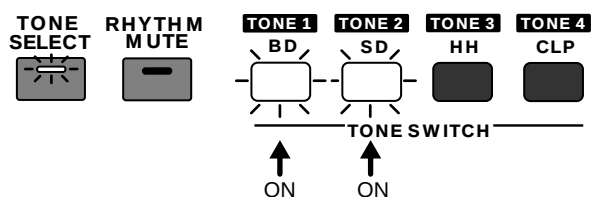
Création d'un patch original

Procédure d'édition sonore

1. Sélectionnez une des parties 1-7 comme partie active.
2. Sélectionnez le patch que vous désirez éditer (p. 23).
3. Assurez-vous que la page de sélection de patch est affichée.
4. Pressez [TONE SELECT].

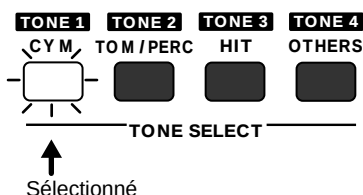
L'indicateur s'allumera et les boutons RHYTHM seront comme suit.

Commutation on/off de chaque tone



Les tones qui ont leur indicateur allumé sont activés. Vous pouvez presser chaque bouton pour commuter on/off le tone correspondant.

Sélection du tone à éditer

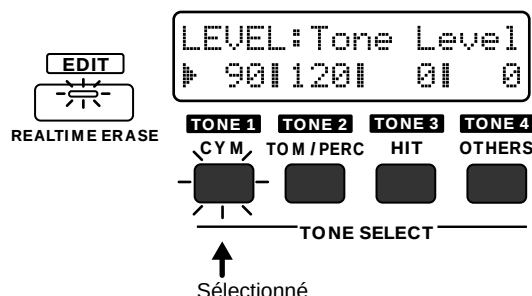


Le tone ayant un indicateur de bouton clignotant (allumé) sera affecté par votre édition.

5. Pressez [EDIT].

L'indicateur s'allumera et une page d'édition apparaîtra.

Les différentes pages d'édition donnent le paramètre de patch actuellement sélectionné et les valeurs de réglage pour chaque tone. Le tone auquel votre édition s'applique est indiqué par "P" s'affichant à gauche de la valeur. Dans l'illustration suivante, c'est le TONE 1 qui est édité.



6. Pressez un des boutons [CYM]/[TOM/PERC]/[HIT]/[OTHERS] pour sélectionner le tone que vous désirez éditer.

L'indicateur du bouton sélectionné commencera à clignoter et "P" s'affichera à gauche de la valeur à régler. Vous pouvez sélectionner deux tones ou plus en tenant enfoncé un des boutons pendant que vous en pressez un autre.

* Lorsque deux tones ou plus sont sélectionnés, l'indicateur du premier tone pressé clignotera et les indicateurs des tones pressés ensuite seront allumés. Les indicateurs de façade vous donneront le type de filtre et la forme d'onde du LFO correspondant au tone clignotant.

7. Sélectionnez le paramètre de patch que vous désirez modifier et éditez-le.

Pour quitter les pages d'édition, pressez [EDIT].

Il y a 2 façons de sélectionner les paramètres de patch.

Emploi des potentiomètres ou boutons pour sélectionner une page d'édition

En utilisant un potentiomètre un bouton de la façade, vous pouvez directement accéder à la page d'écran correspondant à ce paramètre, et l'éditer. Par exemple, si vous tournez le potentiomètre [CUTOFF], l'affichage changera automatiquement pour vous donner la page de réglage de fréquence de coupure (Cutoff Frequency) et vous pourrez éditer ce paramètre tout en visualisant les valeurs pour chaque tone.

Accès seul à la page d'édition sans modification de la valeur de réglage

Si vous désirez voir le réglage actuel avant de faire tout changement, tenez enfoncé [EDIT] pendant que vous déplacez le bouton ou potentiomètre et vous accéderez à la page d'édition correspondante sans modifier la valeur. C'est pratique lorsque vous désirez visualiser les valeurs actuelles du paramètre pendant l'édition.

Maintien de la différence relative entre tone lors de l'édition

Dans une page d'édition, vous pouvez utiliser [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour faire une édition tout en préservant les différences relatives existant déjà entre les tones. Utilisez cette méthode lorsque vous en aurez besoin.

* Cette méthode ne peut pas être utilisée pour éditer des paramètres pour lesquels il n'y a pas de potentiomètre ou de bouton en façade.

Sélection des pages pour chaque section et édition

Dans cette méthode, vous pouvez presser [EDIT] plus un pad de clavier pour accéder aux pages d'édition de chaque section, et utiliser PAGE [<] [>] pour changer d'écran de paramètre dans chaque section, afin d'éditer le paramètre désiré. Cela vous autorise à éditer tous les paramètres et c'est une bonne méthode lorsque vous désirez créer des sons selon une séquence logique telle que "forme d'onde" -> "hauteur" -> "brillance" et ainsi de suite.

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour modifier les valeurs. Vous pouvez également utiliser les curseurs [4]–[7] pour modifier les valeurs individuelles des TONES 1–4 (palette des tones).

Pour la procédure indiquant comment accéder à chaque page de section, référez-vous à "Faire des réglages plus détaillés" pour chaque section.

Un astérisque "*" s'affichera à gauche de la banque d'un patch édité. Cela indique que les réglages de ce patch ont été modifiés.

Si vous sélectionnez un autre patch alors que cet "*" est affiché, les réglages modifiés seront perdus. Si vous désirez conserver le patch édité, vous devez accomplir la procédure d'écriture de patch.

📖 "Sauvegarde de patch que vous avez créé (Ecriture de patch ou Patch Write)" (p. 61)

Changement de la forme d'onde de base du son (Wave/FXM)

Dans la section WAVE/FXM, vous pouvez faire les réglages relatifs à la forme d'onde servant de base au son de synthétiseur.

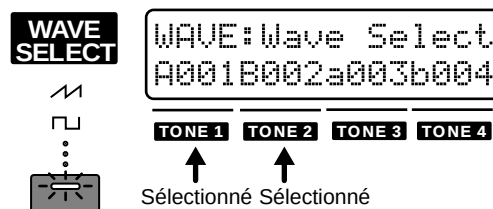
Sélection de la forme d'onde de base (Wave Select)

Pour chaque tone, sélectionnez la forme d'onde qui sera la base du son.

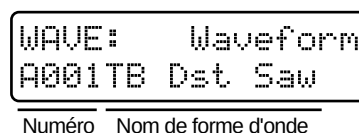
1. Pressez [WAVE SELECT].

L'indicateur s'allumera et la page de réglage Wave Select apparaîtra.

Votre édition s'appliquera au(x) tone(s) dont le nom de groupe A/B est indiqué en lettre majuscule.



Si un seul tone est sélectionné pour l'édition, le nom de la forme d'onde s'affichera comme suit :



2. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la forme d'onde.

Plage : A001–A254, B001–B251

📖 Si vous désirez connaître les formes d'onde disponibles...

👉 "Liste des formes d'onde" (p. 190)

Ce n'est pas une exagération que de dire que la majeure partie du son est déterminée par la forme d'onde sélectionnée. Une fois que vous avez une idée du son désiré, sélectionnez la forme d'onde qui vous semble la plus adaptée.

Onde en dents de scie

Utilisée comme forme d'onde originale pour la plupart des instruments autres que les bois. De nombreux sons caractéristiques de synthétiseur peuvent être créés à l'aide de cette forme d'onde.

-> A001, A006–A008, A013–A021

Onde carrée

Cette forme d'onde est proche du son d'un instrument à vent de type bois. Ne nombreux sons caractéristiques de synthétiseur peuvent également être créés à l'aide de cette forme d'onde.

-> A002–A005, A009, A010, A022–A024

Onde triangulaire

Elle possède moins d'harmoniques et produit un son moins caractéristique. Sert à faire des sons de type flûte.

-> A038

Onde sinusoïdale

Un son doux sans beaucoup de caractère.

->A039, A040

Pour la plupart des sons instrumentaux, vous sélectionnez un des types suivants de forme d'onde.

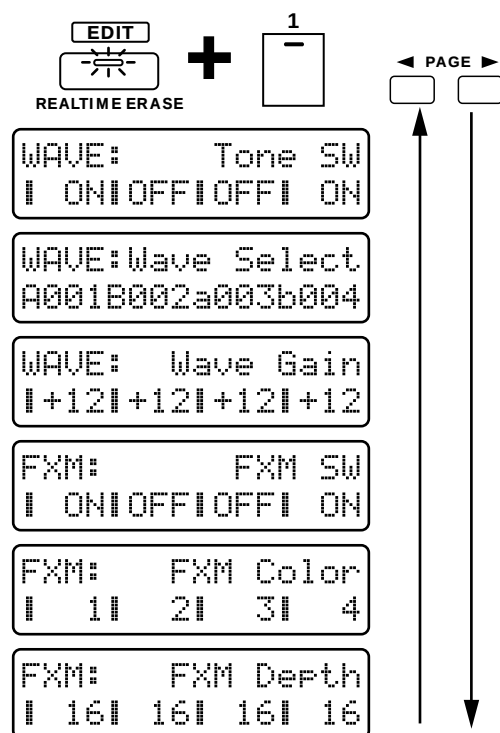
Orgues -> A072-A079
Cuivres -> A102-A108
Piano -> A068-A070
Batterie -> A202-A254, B001-B251

Pour faire des réglages plus détaillés

1. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [1].

L'afficheur donnera la page de réglage de la section WAVE.

2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans cette section et éditez-les.



Tone SW (Tone Switch)

Ce commutateur de tone est à activer (ON) si vous désirez que le tone joue, ou à désactiver (OFF) si vous ne désirez pas que ce tone joue.

Pour faire un meilleur usage de la polyphonie disponible, les tones non utilisés doivent être réglés sur OFF.

* Le réglage de ce paramètre sera modifié lorsque vous utiliserez les boutons de tone ([BD]/[SD]/[HH]/[CLP]) pour commuter on/off chaque tone.

Wave Select

C'est la page de réglage servant à la "Sélection de la forme d'onde de base (Wave Select)" (p. 34).

Wave Gain

C'est l'amplificateur de la forme d'onde. Monter ce réglage de 6 dB double le gain. Si vous utilisez le booster pour apporter une distorsion au son, régler ce paramètre à la valeur maximale sera efficace

Plage : -6, 0, +6, +12



Si vous désirez en savoir plus sur les réglages de gain du booster ...

☞ "Changement de la façon dont les tones sont combinés et joués" (p. 54)

FXM (Frequency Cross Modulation)

La FXM (modulation de fréquence croisée) utilise une forme d'onde spécifique pour appliquer une modulation de fréquence à la forme d'onde sélectionnée, créant des harmoniques complexes. C'est utile pour créer des sons imposants, dramatiques ou des effets sonores.

FXM SW (FXM switch)

Ce commutateur de FXM est à régler sur "ON" lorsque vous désirez utiliser la FXM.

FXM Color

Sélectionnez un des quatre types de modulation de fréquence pour l'application de la FXM.

Plage : 1-4

Quand cette valeur est augmentée, le son devient plus rude. Des valeurs plus basses donnent un son métallique.

FXM Depth

Ajuste l'amplitude de la modulation de fréquence produite par la FXM.

Plage : 1-16

Quand cette valeur est augmentée, la modulation s'applique plus intensément. Quand la valeur diminue, l'amplitude de modulation diminue.

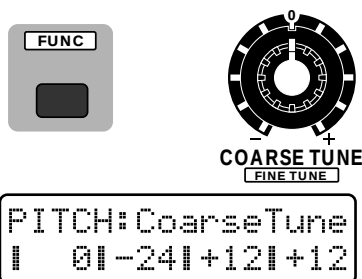
Modification de la hauteur (Pitch)

Dans la section PITCH, vous pouvez faire les réglages qui affectent la hauteur.

Réglages approximatifs de la hauteur (Coarse Tune)

Règle la hauteur de chaque tone par demi-tons.

1. Assurez-vous que l'indicateur [FUNC] est éteint.
2. Tournez le potentiomètre [COARSE TUNE] pour déterminer le réglage d'accord grossier.



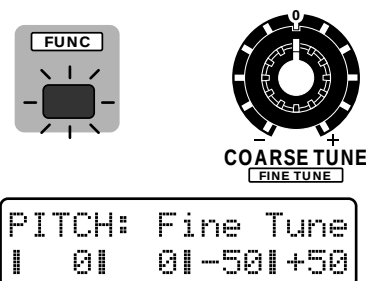
Plage : -48—+48 demi-tons

Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre augmente la hauteur. Le tourner dans le sens inverse la diminue.

Réglages fins de hauteur (Fine Tune)

Vous pouvez ajuster la hauteur de chaque tone par paliers de 1/100 de demi-ton.

1. Pressez [FUNC] pour faire clignoter l'indicateur.
2. Tournez le potentiomètre [FINE TUNE] pour ajuster la valeur d'accord fin.



Plage : -50—+50

Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre augmente la hauteur. Le tourner dans le sens inverse la diminue.

Pour rendre le son plus ample

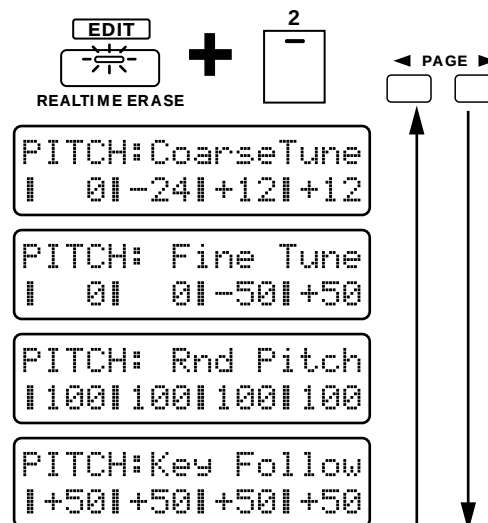
Si vous sélectionnez la même forme d'onde pour deux tones, réglez la même valeur Coarse Tune pour les deux tones, et utilisez Fine Tune pour créer une légère différence de hauteur entre eux deux, ce qui rendra le son plus ample (effet de désaccord).

Pour faire des réglages plus détaillés

1. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [2].

L'écran affichera la page de réglage de la section PITCH.

2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et éditez-les.



Coarse Tune

C'est la page de réglage de l'accord grossier.

Fine Tune

C'est la page de réglage pour l'accord fin.

Rnd Pitch (Random Pitch Depth)

C'est l'amplitude de la variation aléatoire de la hauteur pour cette note.

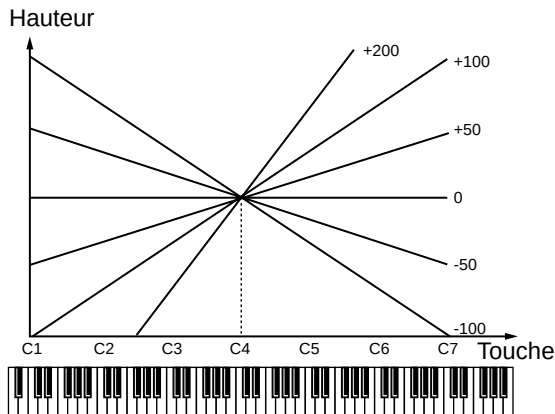
Plage : 0—1200

Quand cette valeur est augmentée, un plus fort degré de variation aléatoire est appliqué. Quand cette valeur est diminuée, il y aura moins de variation aléatoire.

Avec une valeur de 0, il n'y aura pas d'effet.

Key Follow (Asservissement au clavier)

Ce réglage asservit la hauteur à la position sur le clavier du pad joué. A moins de créer un type de son particulier, vous laisserez normalement ce réglage à +100.



Plage : -100—+200

Avec des réglages positifs (+), la hauteur montera lorsque vous jouerez des notes plus hautes, c'est-à-dire des notes plus à droite sur le clavier. Avec des réglages négatifs (-), la hauteur diminuera quand vous jouerez des notes plus hautes.

+100: Comme sur un clavier conventionnel, la hauteur monte d'une octave quand vous montez de 12 notes sur le clavier.

+200: La hauteur montera de deux octaves lorsque vous monterez de 12 notes sur le clavier.

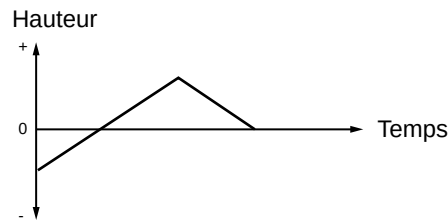
0: La hauteur sera la même quelle que soit la note jouée.

-100: La hauteur chutera d'une octave lorsque vous monterez de 12 notes sur le clavier.

Lorsque vous créez des sonorités d'instruments qui ont naturellement un changement minimal de hauteur, tels que des instruments de percussion, il est efficace de régler ces paramètres sur +10 ou +20.

Faire changer la hauteur au cours du temps (Pitch Envelope)

Avec les instruments acoustiques, la hauteur change parfois au cours du temps, entre le moment où le son commence et celui où il chute jusqu'au silence. Par exemple, avec les cuivres tels que la trompette, il y a une certaine instabilité de la hauteur au début de la note quand on souffle. La section P-ENV (Pitch Envelope ou enveloppe de hauteur) vous permet de faire les réglages qui spécifieront ce changement de hauteur au cours du temps.



Réglages d'enveloppe de hauteur

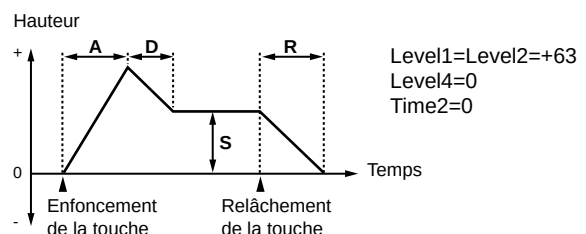
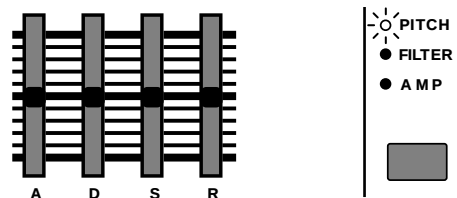
1. Pressez [ENV SELECT] pour sélectionner PITCH.

2. Utilisez les curseurs [A]/[D]/[S]/[R] pour régler les valeurs d'enveloppe de hauteur.

Réglages possibles :

[A]/[D]/[R]: 0–127

[S]: -63—+63



P-ENV: [A]Time1
I 20I 20I 0I 0

P-ENV: [D]Time3
I 30I 30I 0I 0

P-ENV: [S]Level3
I +63I +63I +63I +63

P-ENV: [R]Time4
I 0I 0I 0I 0

[A] (Attack Time)

C'est le temps nécessaire pour que le changement de hauteur maximal soit obtenu à partir du moment où le pad du clavier est pressé. Des réglages plus élevés ralentiront cette montée jusqu'à la hauteur voulue.

[D] (Decay Time)

C'est le temps nécessaire pour redescendre de la hauteur maximale jusqu'au niveau voulu pour le

sustain (la portion tenue du son). Des réglages plus élevés entraînent un changement plus lent.

[S] (Sustain Level)

C'est le niveau de hauteur auquel sera maintenue la note. Des réglages positifs (+) donneront un maintien et une hauteur supérieurs à la hauteur normale. Des réglages négatifs (-) entraîneront un maintien et une hauteur inférieurs à la hauteur normale.

[R] (Release Time)

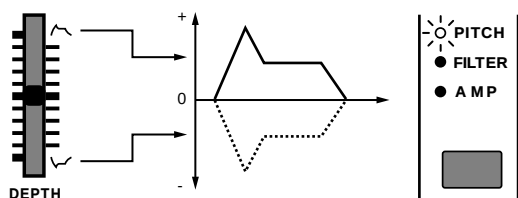
C'est le temps nécessaire pour que la hauteur retourne à la normale une fois le pad de clavier relâché. Des réglages plus élevés entraînent un retour plus lent à la normale.

3

Réglage de l'amplitude d'enveloppe (Pitch Envelope Depth)

Voici comment vous pouvez ajuster l'amplitude et donc la quantité d'action de l'enveloppe de hauteur.

1. Pressez [ENV SELECT] plusieurs fois pour sélectionner PITCH.
2. Utilisez le curseur [DEPTH] pour ajuster l'amplitude d'enveloppe de hauteur.



P-ENV: ENV Depth
I -12I -12I +12I +12

Plage : -12~+12

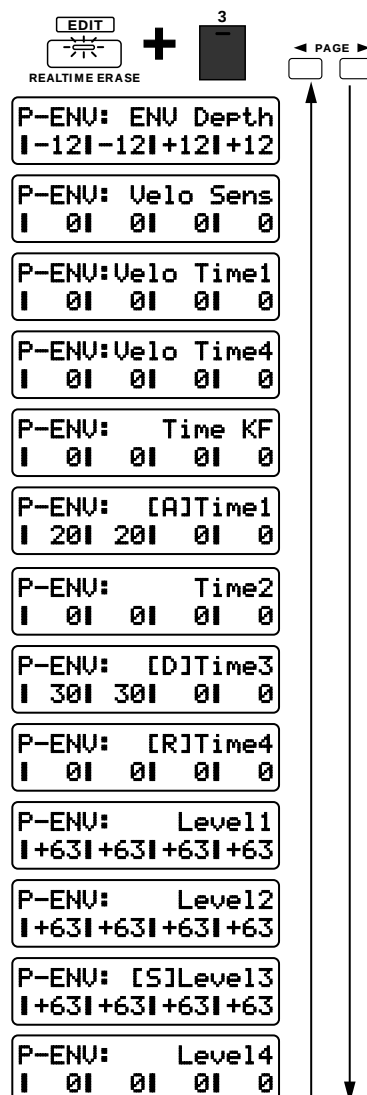
Augmenter des réglages positifs (+) créera une plus grande amplitude de changement de hauteur. Des réglages négatifs (-) inverseront la forme de l'enveloppe, entraînant un changement de hauteur en direction opposée.

Pour faire des réglages plus détaillés

1. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [3].

L'écran affichera la page de réglage de la section P-ENV.

2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et éditez-les.



ENV Depth (Pitch Envelope Depth)

C'est la page de réglage pour spécifier l'amplitude d'enveloppe de hauteur.

Velo Sens (Pitch Envelope Velocity Sensitivity)

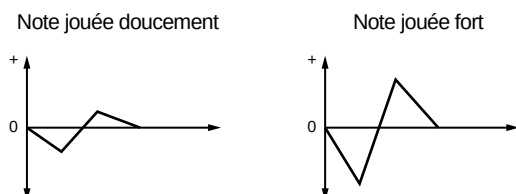
Ce réglage vous permet de piloter l'amplitude de l'enveloppe de hauteur en fonction de la dynamique de jeu sur le clavier MIDI externe.

Plage : -100~+150

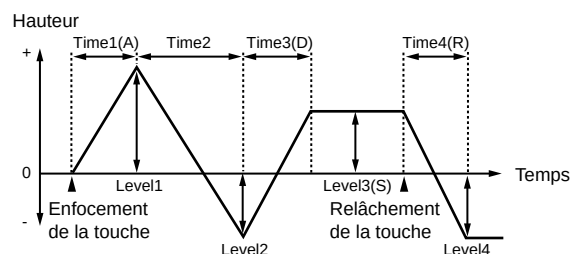
Avec des réglages positifs (+), la hauteur change plus lorsque vous jouez plus fort sur le clavier. Avec des réglages négatifs (-), la hauteur change moins quand vous jouez plus fort sur le clavier.

* Il n'est pas possible de piloter l'enveloppe en faisant varier la force appliquée aux pads du clavier c'est-à-dire qu'il vous faut un clavier externe.

Quand cette sensibilité à la dynamique est réglée sur une valeur positive (+), les notes jouées doucement auront peu de changement de hauteur et les notes jouées fort auront un plus grand changement de hauteur; cela vous permet de simuler l'instabilité de hauteur présente au début de chaque note des instruments à vent.



Les quatre curseurs [A]/[D]/[S]/[R] de la façade peuvent être utilisés pour régler les paramètres les plus utiles de l'enveloppe de hauteur, mais la MC-505 autorise également des réglages plus détaillés de l'enveloppe de hauteur.



Time1-4

Détermine le temps nécessaire pour atteindre le niveau de hauteur suivant dans l'enveloppe. Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Time 1-4.

Plage : 0-127

Des réglages plus élevés donnent un temps plus long pour atteindre le niveau de hauteur suivant.

* Le paramètre de façade [A] (Attack Time) correspond à Time1, [D] (Decay Time) à Time3, et [R] (Release Time) à Time4.

Level1-4

Détermine les différences de hauteur relatives par rapport à la hauteur normale (spécifiée par les paramètres Coarse Tune et Fine Tune). Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Level 1-4.

Plage : -63+63

Des valeurs (+) entraînent une hauteur plus élevée que la hauteur normale. Des réglages négatifs (-) abaissent la hauteur par rapport à la normale.

* Le paramètre de façade [S] (Sustain Level) correspond à Level3.

Velo Time1 (sensibilité à la dynamique du paramètre Time 1 de l'enveloppe de hauteur)

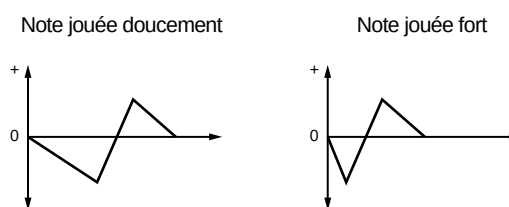
Ce paramètre vous permet d'exploiter la dynamique de votre clavier MIDI externe pour faire varier le paramètre Time 1.

Plage : -100+100

Avec des réglages positifs (+), Time 1 se raccourcit lorsque vous jouez plus fort sur le clavier. Avec des réglages (-), Time 1 se rallonge lorsque vous jouez plus fort sur le clavier.

* Il n'est pas possible d'obtenir un tel contrôle avec les pads du clavier de la façade, c'est-à-dire qu'il vous faut un clavier externe.

Quand Velo Time 1 est réglé sur une valeur positive, la hauteur change plus lentement pour les notes jouées faiblement que pour les notes jouées fort. C'est utile pour créer des effets sonores et autres.



Velo Time4 (sensibilité à la dynamique du paramètre Time4 de l'enveloppe de hauteur)

Ce paramètre vous permet de faire varier Time 4 en fonction de la vitesse avec laquelle vous relâchez les touches sur le clavier MIDI externe.

Plage : -100+100

Avec des réglages positifs (+), relâcher le clavier plus rapidement raccourcira Time4. Avec des réglages (-), relâcher le clavier plus rapidement allongera Time4.

* Il n'est pas possible d'obtenir un tel contrôle avec les pads du clavier de la façade, c'est-à-dire qu'il vous faut un clavier externe.

Time KF (Asservissement au clavier de la durée d'enveloppe de hauteur)

Ce réglage permet que la hauteur du pad de clavier joué affecte les durées d'enveloppe de hauteur (Time 2/3/4). Des réglages plus élevés donnent un changement plus important par rapport à l'enveloppe moyenne obtenue pour la note do4 (C4).

Plage : -100+100

Avec des réglages positifs (+), les temps se raccourcissent quand vous jouez des notes plus aiguës. Avec des réglages (-), les temps s'allongent quand vous jouez des notes plus aiguës.

Modification de la brillance du son (Filtre)

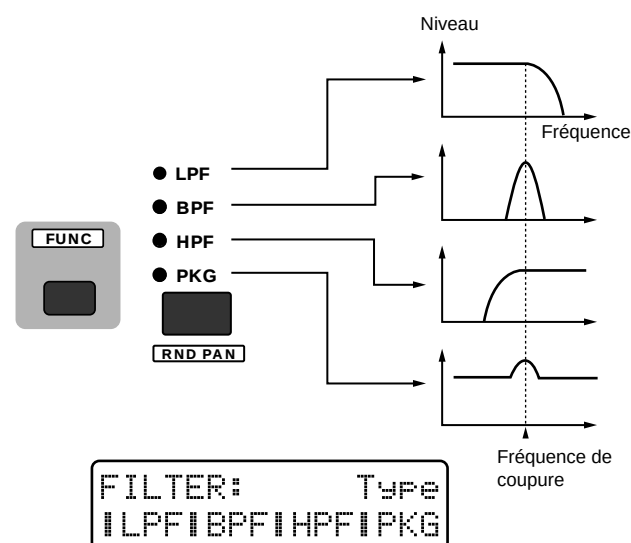
Le son consiste en un grand nombre d'harmoniques et différentes fréquences. En utilisant un filtre, vous pouvez n'atténuer ou ne laisser passer qu'une plage spécifique d'harmoniques, modifiant dès lors la brillance. La section FILTER (filtre) vous permet de faire les réglages qui affectent ainsi la brillance du son.

Sélection du type de filtre (Filter Type)

Détermine le type de filtre.

3

1. Assurez-vous que l'indicateur [FUNC] est éteint.
2. Pressez [FILTER TYPE] plusieurs fois pour sélectionner le type.



OFF:

Le filtre ne sera pas utilisé (les quatre indicateurs sont éteints).

LPF (Low Pass Filter):

Ce filtre passe-bas est le type le plus commun, il permet aux fréquences inférieures à la fréquence de coupure de passer. Il sert à rendre le son plus feutré.

BPF (Band Pass Filter):

Ce filtre passe-bande permet de passer aux fréquences proche de la fréquence de coupure, et coupe les autres.

HPF (High Pass Filter):

Ce filtre passe-haut laisse passer les fréquences supérieures à la fréquence de coupure. Il sert à rendre le son plus brillant et plus tranchant.

PKG (Peaking Filter):

Ce filtre en crête amplifie les harmoniques proches de la fréquence de coupure. Il accentue les médiums et est utile pour créer un son caractéristique.

En sélectionnant Peaking Filter comme type de filtre et en utilisant le LFO pour moduler la fréquence de coupure, vous pouvez créer un effet wah-wah.

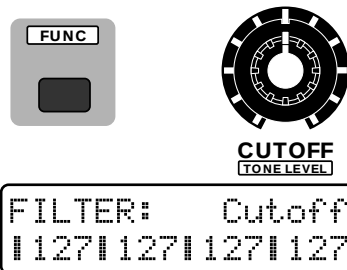


“Réglage de l'amplitude de la modulation de fréquence de coupure (LFO1 Filter Depth)” (p. 52)

Rendre le son plus brillant (Cutoff)

Spécifie la fréquence (la fréquence de coupure ou Cutoff Frequency) à laquelle le filtre commencera à affecter les composantes fréquentielles de la forme d'onde. En changeant la fréquence de coupure, vous pouvez gérer la brillance du son.

1. Assurez-vous que l'indicateur [FUNC] est éteint.
2. Tournez le potentiomètre [CUTOFF] pour ajuster la fréquence de coupure.



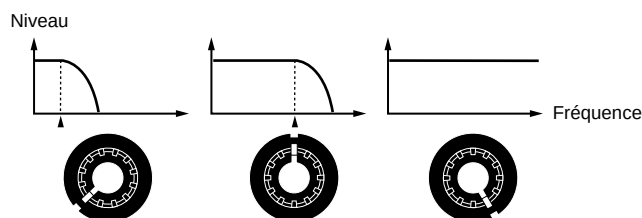
Plage : 0–127

L'effet dépendra du type de filtre.

LPF (Low Pass Filter)

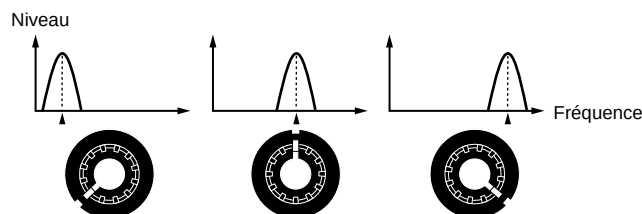
Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre rendra le son plus brillant, en le rapprochant de la forme d'onde d'origine. Tourner le potentiomètre dans le sens inverse des aiguilles d'une montre coupera plus d'harmoniques plus haut, rendant le son plus étouffé.

* Pour certaines formes d'onde, vous n'entendrez plus de son si vous baissez trop la valeur.



BPF (Band Pass Filter)

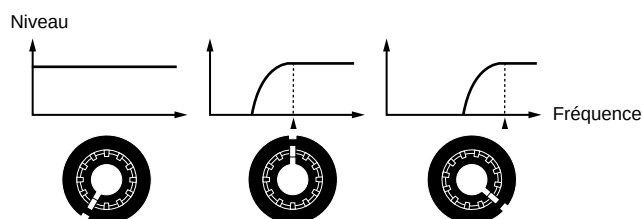
Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre déplacera vers les aigus la zone de fréquences entendue. Tourner le potentiomètre dans le sens inverse des aiguilles d'une montre fera entendre une zone de fréquences progressivement plus basse.



HPF (High Pass Filter)

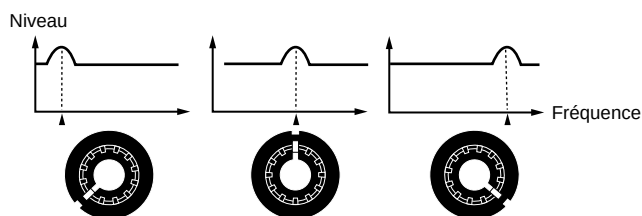
Quand le potentiomètre est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre, la plage des basses fréquences est d'autant plus coupée, rendant le son plus tranchant. En tournant au contraire le potentiomètre vers la gauche, le son d'origine de la forme d'onde se fera entendre.

* Pour certaines formes d'onde, vous risquez de ne pas entendre de son si cette valeur est montée excessivement.



PKG (Peaking Filter)

Quand le potentiomètre est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre, la zone de fréquences accentuée se déplace vers les aigus. Tourner le potentiomètre dans le sens inverse abaissera au contraire la zone de fréquences qui se déplacera donc vers les graves.

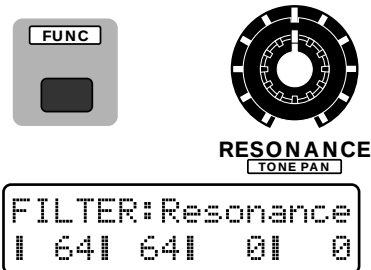


Ajout d'un caractère particulier au son (Résonance)

Ce réglage accentue les harmoniques proches de la fréquence de coupure, donnant du caractère au son.

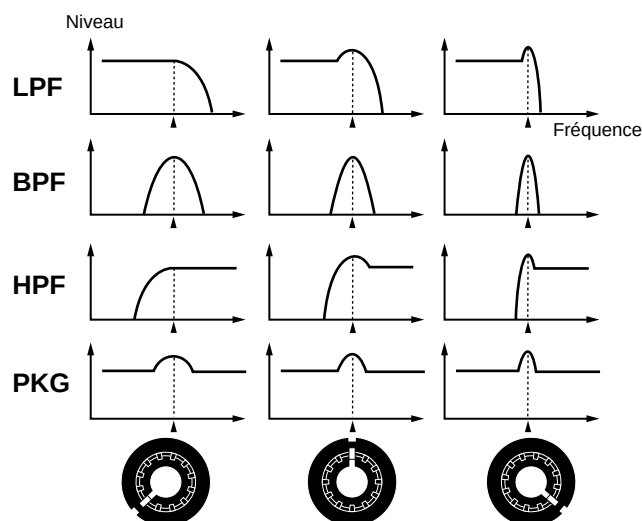
1. Assurez-vous que l'indicateur [FUNC] est éteint.

2. Tournez le potentiomètre [RESONANCE] pour ajuster le réglage de résonance.



Plage : 0-127

Quand ce potentiomètre est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre, le son prend plus de caractère. Le tourner dans le sens inverse rend le son plus naturel.



Selon les réglages de la fréquence de coupure, monter excessivement la résonance peut entraîner une distorsion soudaine du son. En particulier lorsque Low Boost est appliqué, le son est plus prompt à souffrir de distorsion, aussi tournez [LOW BOOST] dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour ajuster l'amplification afin que le son n'ait plus cette distorsion.



“Emploi de Low Boost pour ajuster les basses fréquences” (Prise en main, p. 9)

Pour empêcher une augmentation excessive de la résonance, les réglages d'usine ont été faits pour que la valeur ne monte pas au-delà de 115, même si le potentiomètre [RESONANCE] est tourné à fond à droite. C'est ce que l'on appelle un limiteur de résonance. Vous êtes libre d'ajuster cette limite supérieure.



“Spécification de la plage de variation de la résonance (Limiteur de résonance)” (p. 164)

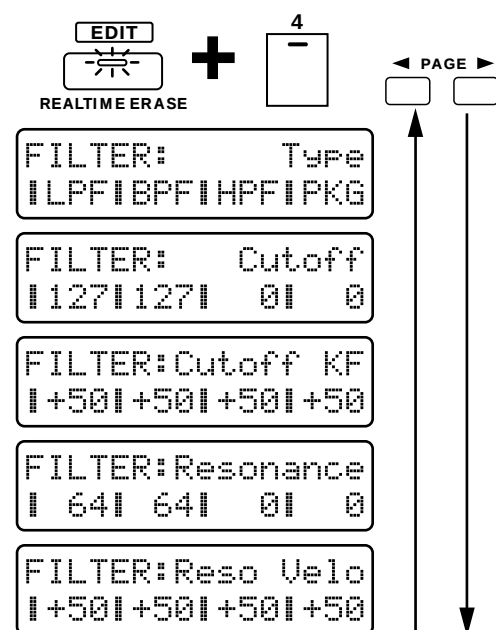
Si vous avez augmenté le réglage du limiteur de résonance, veuillez à ne pas monter excessivement la résonance.

Pour faire des réglages plus détaillés

1. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [4].

L'afficheur présentera la page de réglage de la section FILTER.

2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section pour les éditer.



Type (Filter Type)

C'est la page de réglage pour la sélection du type de filtre (p. 40).

Cutoff (Cutoff Frequency)

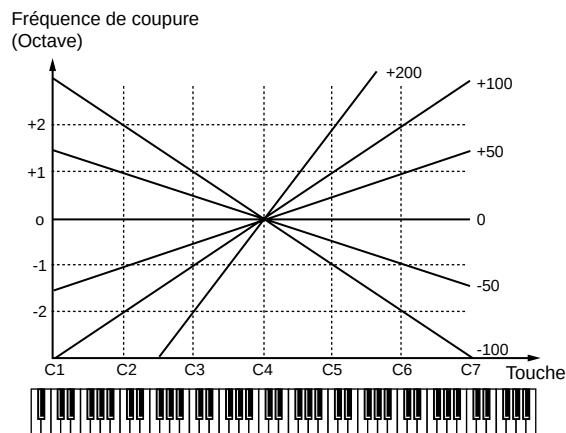
C'est la page de réglage pour la fréquence de coupure (p. 40).

Résonance

C'est la page de fréquence pour la résonance (p. 41).

Cutoff KF (Cutoff Frequency Key Follow)

Ce réglage gère l'asservissement au clavier de la fréquence de coupure, c'est-à-dire qu'il détermine comment la fréquence de coupure sera affectée par la hauteur de la touche jouée sur le clavier.



Plage : -100–+200

Avec des réglages positifs (+), la fréquence de coupure monte quand vous jouez des notes plus aiguës. Avec des réglages négatifs (-), la fréquence de coupure s'abaisse quand vous jouez des notes plus aiguës.

.....
+100: Quand vous montez de 12 notes à partir de do4 sur le clavier, la fréquence de coupure monte d'une octave.

+200: Quand vous montez de 12 notes à partir de do4 sur le clavier, la fréquence de coupure monte de deux octaves.

0: La fréquence de coupure sera la même pour toutes les notes.

-100: Quand vous montez de 12 notes à partir de do4 sur le clavier, la fréquence de coupure chute d'une octave.

Si vous réglez la fréquence de coupure sur une valeur d'approximativement +64, l'effet d'asservissement au clavier (Key Follow) sera aisé à entendre.

Sur les instruments acoustiques, la tonalité change pareillement quand la hauteur monte ou descend. Par exemple, le son d'un piano devient légèrement plus feutré quand vous jouez des notes aiguës. Pour simuler ce type d'effet, réglez Key Follow sur environ +70.

Reso Velo (Resonance Velocity Sensitivity)

Détermine comment l'amplitude de la résonance sera affectée par la dynamique de jeu sur un clavier MIDI externe.

Plage : -100–+150

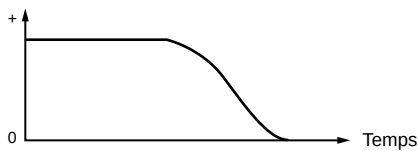
Avec des réglages positifs, jouer plus fort sur le clavier entraînera un changement plus important. Avec des réglages négatifs (-), jouer plus fort sur le clavier entraînera moins de changement.

* Il n'est pas possible de commander cette fonction à l'aide de la force lorsque vous pressez les pads du clavier.

Faire changer la brillance au cours du temps (Filter Envelope)

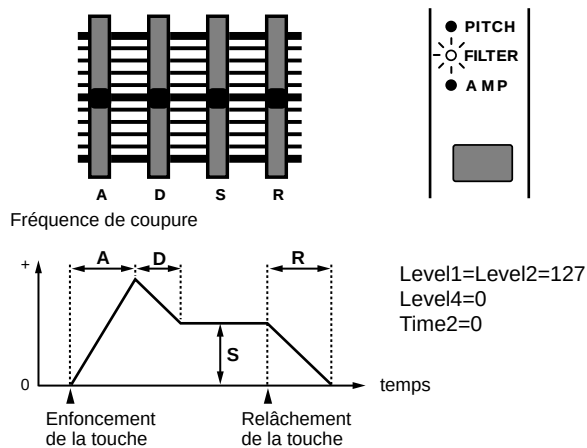
Dans les instruments acoustiques, la qualité timbrale (brillance) change souvent au cours de l'évolution d'une note. Par exemple, dans un piano, le son de chaque note contient au début de nombreuses harmoniques (c'est-à-dire qu'il est brillant), et au fur et à mesure que les notes diminuent jusqu'au silence, les harmoniques diminuent, rendant le son plus feutré. La section F-ENV (Filter Envelope ou enveloppe de filtre) vous permet de créer ce type de changement de timbre au cours du temps.

Fréquence de coupure



Réglages de l'enveloppe de filtre

1. Pressez [ENV SELECT] plusieurs fois pour sélectionner FILTER.
 2. Utilisez les curseurs [A]/[D]/[S]/[R] pour ajuster les valeurs d'enveloppe de filtre.
- Plage : 0–127



F-ENV: [A]Time1
| 10| 10| 10| 10

F-ENV: [D]Time3
| 30| 30| 30| 30

F-ENV: [S]Level3
| 127| 127| 127| 127

F-ENV: [R]Time4
| 0| 0| 0| 0

[A] (Attack Time)

C'est le temps nécessaire pour que le changement de timbre maximal soit obtenu à partir du moment où le pad du clavier est pressé. Des réglages plus élevés ralentiront cette montée jusqu'à la hauteur voulue.

[D] (Decay Time)

C'est le temps nécessaire pour redescendre du timbre maximal jusqu'au niveau voulu pour le sustain (la portion tenue du son). Des réglages plus élevés entraînent un changement plus lent.

[S] (Sustain Level)

C'est le niveau de fréquence de coupure auquel sera maintenu le filtre tant que vous maintiendrez la note. Monter ce réglage fera donc monter la fréquence de coupure.

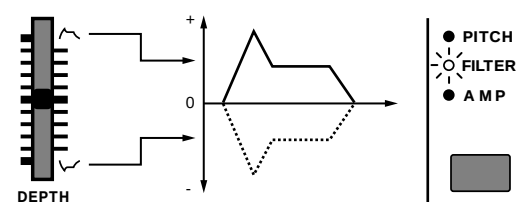
[R] (Release Time)

C'est le temps nécessaire pour que le son disparaisse une fois le pad de clavier relâché. Des réglages plus élevés entraînent un changement plus long.

Réglage de l'amplitude d'enveloppe (Filter Envelope Depth)

Ce réglage ajuste l'amplitude de l'enveloppe de filtre.

1. Pressez [ENV SELECT] plusieurs fois pour sélectionner FILTER.
2. Utilisez le curseur [DEPTH] pour ajuster le réglage d'amplitude d'enveloppe de filtre.



F-ENV: ENV Depth
| -63| +63| -63| +63

Plage : -63+63

Quand cette valeur est augmentée en direction positive (+), l'intensité du changement de timbre augmentera, avec des réglages négatifs, la forme de l'enveloppe sera inversée et le timbre changera en direction opposée.

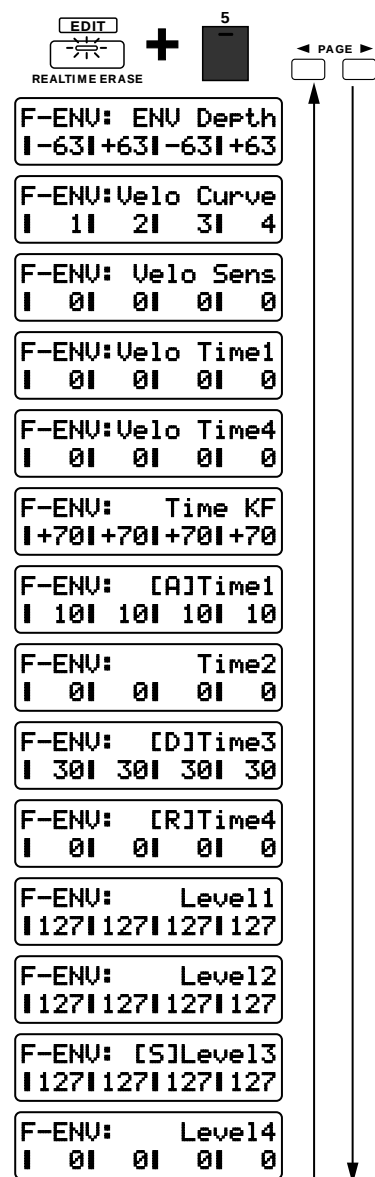
Lorsque l'amplitude d'enveloppe a une valeur positive (+), l'effet de l'enveloppe de filtre sera plus aisé à entendre si vous choisissez une fréquence de coupure basse (avec des réglages d'amplitude d'enveloppe négatifs, choisissez au contraire une fréquence de coupure haute).

Pour faire des réglages plus détaillés

1. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [5].

L'afficheur présentera la page de réglage de la section F-ENV.

2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et les éditer.



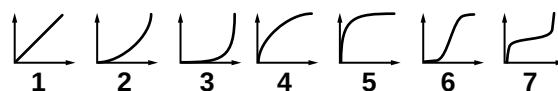
ENV Depth (Filter Envelope Depth)

C'est la page de réglage pour l'amplitude de l'enveloppe de filtre (p. 43).

Velo Curve (Courbe de dynamique de l'enveloppe de filtre)

Détermine la courbe qui gèrera la correspondance entre la force de votre jeu sur le clavier MIDI externe et le changement occasionné sur l'enveloppe de filtre.

Plage : 1-7



Velo Sens (sensibilité à la dynamique de l'enveloppe de filtre)

Détermine comment la force de votre jeu sur le clavier MIDI externe affectera l'enveloppe de filtre.

Plage : -100-+150

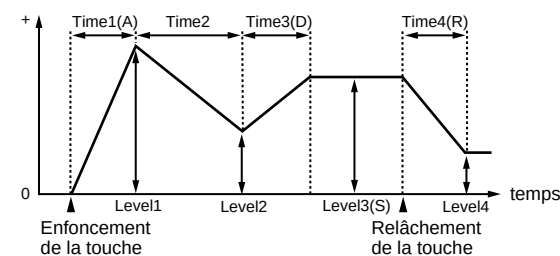
Avec des réglages positifs (+), le timbre changera plus lorsque vous jouerez plus fort sur le clavier. Avec des réglages négatifs (-), le timbre changera moins si vous jouez plus fort sur le clavier.

* Il n'est pas possible de contrôler cela en faisant varier la force appliquée au pad du clavier de la façade, mais uniquement à l'aide d'un clavier MIDI externe.

Avec des réglages positifs (+) de sensibilité à la dynamique, le son sera plus brillant pour les notes jouées fortement et plus fade pour les notes jouées doucement.

Les quatre curseurs [A]/[D]/[S]/[R] de la façade peuvent être utilisés pour régler les paramètres les plus utiles de l'enveloppe de filtre, mais la MC-505 autorise également des réglages plus fins de l'enveloppe de filtre.

Fréquence de coupure



Time1-4

Détermine le temps nécessaire pour atteindre le niveau de fréquence de coupure suivant dans l'enveloppe. Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Time 1-4.

Plage : 0-127

Des réglages plus élevés donnent un temps plus long pour atteindre le niveau de fréquence de coupure suivant.

* Le paramètre de façade [A] (Attack Time) correspond à Time1, [D] (Decay Time) à Time3, et [R] (Release Time) à Time4.

Level1-4

Détermine la fréquence de coupure à chaque niveau. Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Level 1-4.

Plage : 0-127

Des valeurs (+) entraînent une fréquence de coupure plus élevée que la normale.

* Le paramètre de façade [S] (Sustain Level) correspond à Level3.

Velo Time1 (sensibilité à la dynamique du paramètre Time 1 de l'enveloppe de filtre)

Ce paramètre vous permet d'exploiter la dynamique de votre clavier MIDI externe pour faire varier le paramètre Time 1.

Plage : -100-+100

Avec des réglages positifs (+), Time 1 se raccourcit lorsque vous jouez plus fort sur le clavier. Avec des réglages (-), Time 1 se rallonge lorsque vous jouez plus fort sur le clavier.

* Il n'est pas possible d'obtenir un tel contrôle avec les pads du clavier de la façade, c'est-à-dire qu'il vous faut un clavier externe.

Velo Time4 (sensibilité à la dynamique du paramètre Time4 de l'enveloppe de filtre)

Ce paramètre vous permet de faire varier Time 4 en fonction de la vitesse avec laquelle vous relâchez les touches sur le clavier MIDI externe.

Plage : -100-+100

Avec des réglages positifs (+), relâcher le clavier plus rapidement raccourcira Time4. Avec des réglages (-), relâcher le clavier plus rapidement allongera Time4.

* Il n'est pas possible d'obtenir un tel contrôle avec les pads du clavier de la façade, c'est-à-dire qu'il vous faut un clavier externe.

Time KF (Asservissement au clavier de la durée d'enveloppe de filtre)

Ce réglage permet que la hauteur du pad de clavier

joué affecte les durées d'enveloppe de filtre (Time 2/3/4). Des réglages plus élevés donnent un changement plus important par rapport à l'enveloppe moyenne obtenue pour la note do4 (C4).

Plage : -100-+100

Avec des réglages positifs (+), les temps se raccourcissent quand vous jouez des notes plus aiguës. Avec des réglages (-), les temps s'allongent quand vous jouez des notes plus aiguës.

Par exemple, les notes d'un piano changent plus rapidement de timbre que leur hauteur ne monte (c'est-à-dire quand vous jouez dans les aiguës du clavier). Vous pouvez simuler cela en réglant Time Key Follow sur un réglage positif (+)

Réglage du volume et du panoramique (Amplificateur)

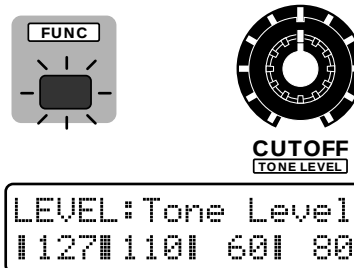
La section AMP (amplificateur) contient les réglages relatifs au volume et à la position du son dans le champ sonore stéréo.

Réglage de volume de chaque tone (Tone Level)

Ce réglage ajuste le volume de chaque tone. Il sert principalement à ajuster la balance de volume entre les tones.

1. Pressez [FUNC] pour faire clignoter l'indicateur.

2. Tournez [TONE LEVEL] pour ajuster le réglage de niveau de tone.



Plage : 0-127

Quand le potentiomètre est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre, le volume augmente. Quand il est tourné dans le sens inverse, le volume diminue.

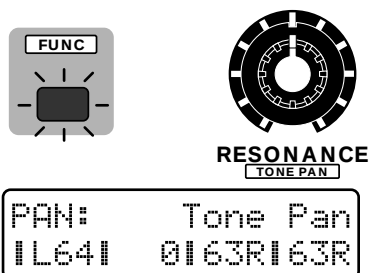
* Le volume général de la totalité du patch peut être modifié et mémorisé pour chaque pattern grâce au paramètre de configuration (Setup) nommé Part Level (niveau de partie). Le réglage Tone Level sera multiplié par cette valeur.

📖 “Réglage du volume de chaque partie (Part Level)” (p. 24)

Réglage du panoramique pour chaque tone (Tone Pan)

Fixe l'emplacement stéréo de chaque tone.

1. Pressez [FUNC] pour faire clignoter son indicateur.
2. Tournez le potentiomètre [TONE PAN] pour régler la valeur Tone Pan.



Plage : L64–63R

Plus vous tournez le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre, plus le son se déplace vers la droite. Si l'on tourne le potentiomètre en sens inverse, le son se déplacera vers la gauche.

* Le panoramique général du patch peut être modifié et déterminé pour chaque pattern par le paramètre de Setup Part Pan. La valeur Tone Pan s'ajoutera à ce réglage.

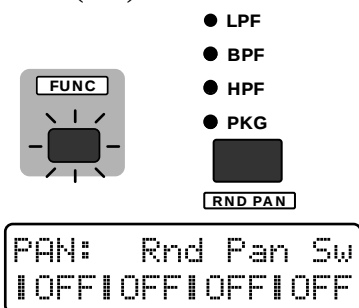
📖 “Réglage du panoramique de chaque partie (Part Pan)” (p. 24)

Pour que le panoramique change aléatoirement (Random Pan Switch)

Ce réglage entraîne un changement aléatoire de l'emplacement stéréo du son chaque fois qu'une note est jouée.

1. Pressez [FUNC] pour faire clignoter son indicateur.
2. Pressez [RND PAN].

Les quatre indicateurs clignoteront et le commutateur de panoramique aléatoire (Random Pan Switch) sera activé (ON).



* Le réglage Tone Pan sera ignoré par les tones pour lesquels le commutateur Rnd Pan Sw sera activé (ON).

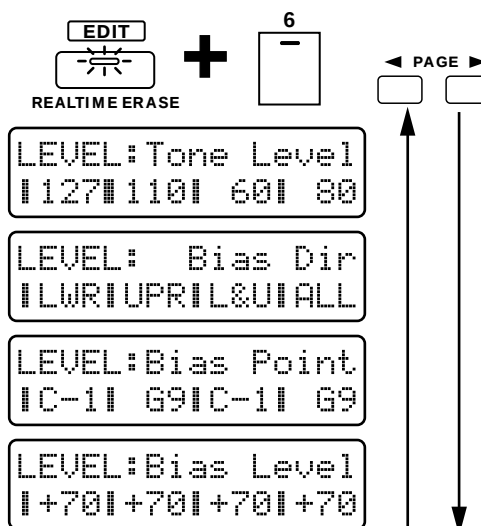
Pour faire des réglages plus détaillés

Réglages relatifs au volume

1. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [6].

L'écran affichera la page de réglage de la section AMPLIFIER/LEVEL.

2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et les éditer.



Tone Level

C'est la page de réglage pour le volume (p. 45).

Bias

Les paramètres bias déterminent comment la position de jeu sur le clavier (plus haut ou plus bas) affectera le niveau du tone. Cela peut servir à simuler la façon dont le volume d'un instrument acoustique change en fonction de l'emplacement de la note.

Bias Dir (Bias Direction)

Détermine les zones de clavier qui seront affectées au-dessus et/ou au-dessous du point Bias spécifié.

Réglages possibles :

- LWR:** le volume sera modifié dans la zone de clavier sous la note choisie comme point bias.
- UPR:** le volume sera modifié dans la zone de clavier au-dessus de la note choisie comme point bias.
- L&U:** le volume sera modifié symétriquement de part et d'autre de la note choisie comme point bias
- ALL:** le volume sera modifié linéairement à partir de la note choisie comme point bias.

Bias Point

C'est ce point Bias dont nous avons parlé précédemment et qui servira de référence pour les modifications de volume.

Plage : C-1–G9

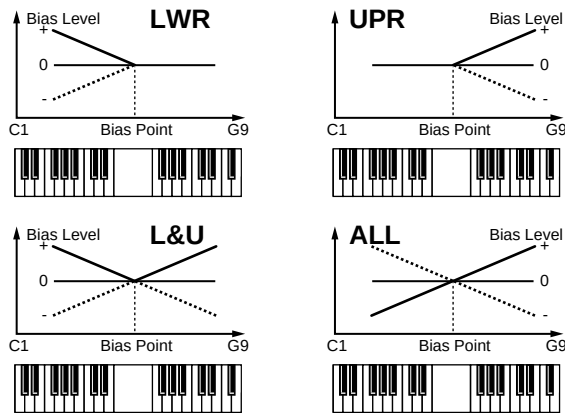
Bias Level

Détermine la façon dont le changement de volume s'effectuera dans la direction spécifiée par Bias Direction.

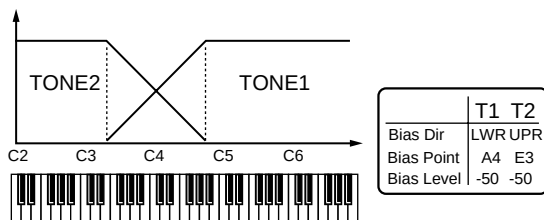
Plage : -100–+100

Avec des réglages positifs (+), la pente du changement de volume augmentera dans la direction (+). Avec des réglages négatifs (-), la pente du changement de volume augmentera dans la direction négative (-).

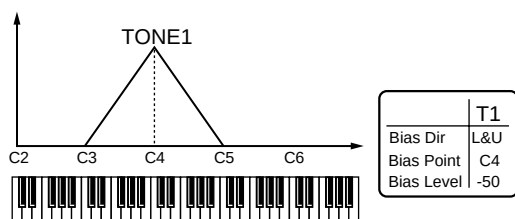
* Même avec des réglages positifs (+) de ce paramètre, le volume ne peut pas excéder le niveau maximal.



Si vous utilisez deux tones et réglez le paramètre Bias Direction sur "UPR" pour un et "LWR" pour l'autre, les deux tones se fondront progressivement l'un dans l'autre lorsque vous croiserez le point Bias sur le clavier (cela s'appelle communément "Key Crossfade").



En réglant Bias Direction sur "L&U," vous pouvez créer des sons qui ne s'entendront que sur une zone spécifique du clavier.

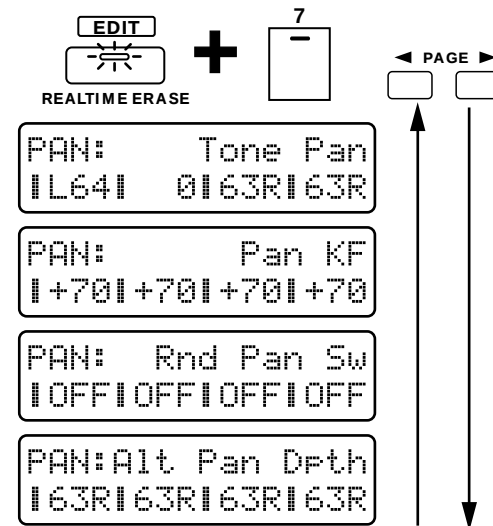


Réglages relatifs au panoramique

1. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [7].

L'afficheur présentera la page de réglage de section AMPLIFIER/PAN.

2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et les éditer.

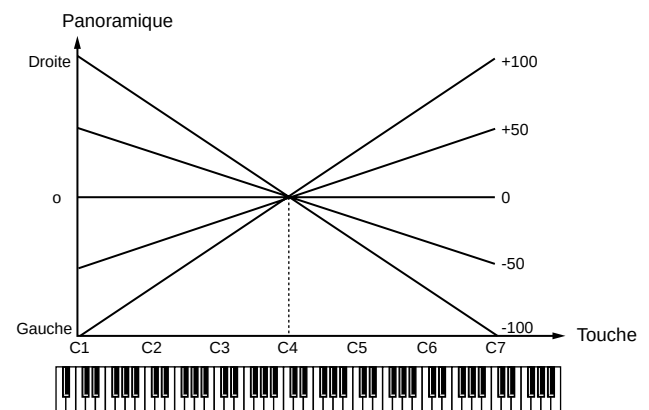


Tone Pan

C'est la page de réglage pour le panoramique du tone (p. 46).

Pan KF (Pan Key Follow)

Ce paramètre détermine la correspondance entre l'emplacement stéréo du son et le pad de clavier joué.



Plage : -100–+100

Avec des réglages positifs (+), le son se déplace d'autant plus à droite que vous jouez dans les aiguës. Avec des réglages négatifs (-), le son se déplacera d'autant plus à gauche que vous jouerez dans les aiguës, c'est-à-dire à droite du clavier.

Rnd Pan Sw (Random Pan Switch)

C'est la page de réglage pour les changements aléatoires de panoramique (p. 46).

Alt Pan Dpth (Alternate Pan Depth)

Ce paramètre fait alterner l'emplacement stéréo du son entre gauche et droite à chaque fois qu'une note est jouée.

Plage : L63–63R

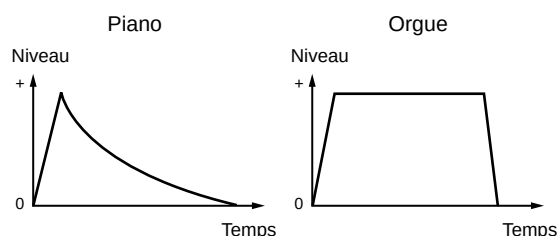
Quand ce paramètre est réglé dans la direction L (gauche), le son alterne selon l'ordre gauche -> droite -> gauche-> droite. Quand il est réglé dans la direction R (droite), le son alterne selon l'ordre droite -> gauche-> droite-> gauche.

Des réglages plus élevés entraînent des changements plus importants.

En utilisant deux tones et en réglant le paramètre Alternate Pan Depth de l'un sur "L63" et celui de l'autre sur "R63," vous pouvez faire interchanger de position dans le champ stéréo les deux tones de façon alternative.

Création de changements de volume au cours du temps (Amplifier Envelope ou enveloppe d'amplificateur)

Avec les instruments acoustiques, des changements de volume se produisent au cours de la vie d'une note. Par exemple, avec un piano, le volume atteint son niveau maximal immédiatement puis chute progressivement jusqu'au silence (instrument non tenu ou de type decay). Sur les instruments tels que les orgues, le volume reste constant tant que la note est maintenue (instrument tenu ou sustain). Les paramètres de la section A-ENV (Amplifier Envelope ou enveloppe d'amplificateur) vous permettent de spécifier ce type de changement de volume évoluant au cours du temps (l'enveloppe d'amplificateur).

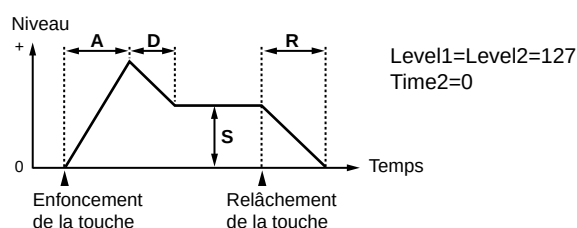
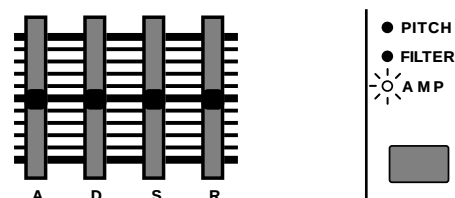


Réglages de l'enveloppe d'amplificateur

1. Pressez [ENV SELECT] plusieurs fois pour sélectionner AMP.

2. Utilisez les curseurs [A]/[D]/[S]/[R] pour ajuster les valeurs de l'enveloppe d'amplificateur.

Plage : 0–127



A-ENV: [A]Time1
I 20I 20I 20I 20

A-ENV: [D]Time3
I 20I 20I 20I 20

A-ENV: [S]Level13
I127I127I127I127

A-ENV: [R]Time4
I 40I 40I 40I 40

[A] (Attack Time)

C'est le temps nécessaire pour que le volume maximal soit obtenu à partir du moment où le pad du clavier est pressé. Des réglages plus élevés ralentiront cette montée jusqu'au volume voulu.

[D] (Decay Time)

C'est le temps nécessaire pour redescendre du volume maximal jusqu'au niveau voulu pour le sustain (la portion tenue du son). Des réglages plus élevés entraînent un changement plus lent.

[S] (Sustain Level)

C'est le niveau auquel sera maintenu le volume tant que vous maintiendrez la note. Monter ce réglage fera donc monter ce volume de maintien.

[R] (Release Time)

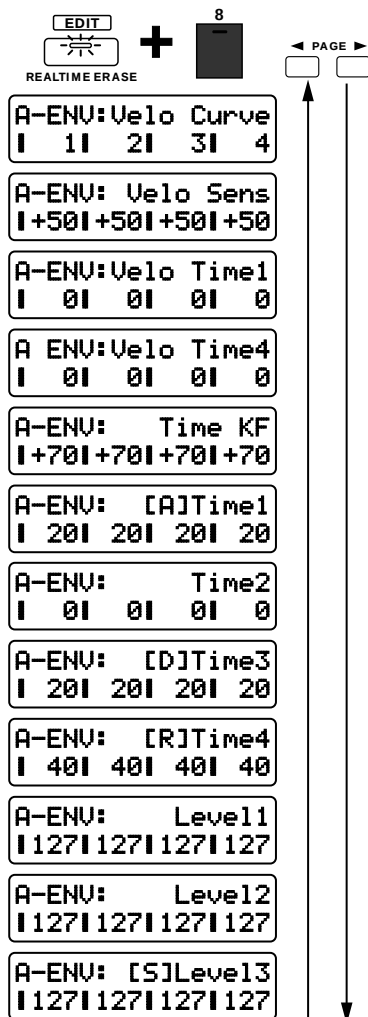
C'est le temps nécessaire pour que le son disparaisse une fois le pad de clavier relâché. Des réglages plus élevés entraînent un changement plus long.

Pour faire des réglages plus détaillés

1. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [8].

L'afficheur présentera la page de réglage de la section A-ENV.

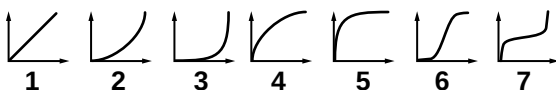
2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et les éditer.



Velo Curve (Courbe de dynamique de l'enveloppe d'amplificateur)

Détermine la courbe qui gèrera la correspondance entre la force de votre jeu sur le clavier MIDI externe et l'amplitude de l'enveloppe d'amplificateur.

Plage : 1–7



Velo Sens (sensibilité à la dynamique de l'enveloppe d'amplificateur)

Détermine comment la force de votre jeu sur le clavier MIDI externe affectera l'enveloppe d'amplificateur.

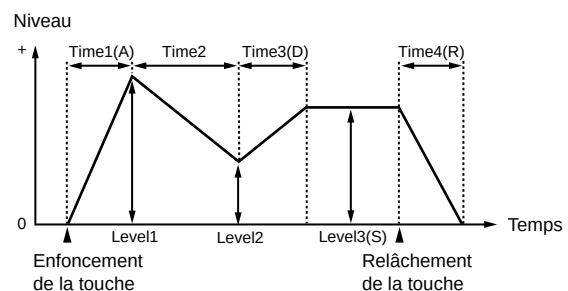
Plage : -100–+150

Avec des réglages positifs (+), le volume augmentera lorsque vous jouerez plus fort sur le clavier. Avec des réglages négatifs (-), le volume diminuera si vous jouez plus fort sur le clavier. Avec un réglage à 0, le volume ne sera pas affecté par la force de votre jeu sur le clavier.

* Il n'est pas possible de contrôler cela en faisant varier la force appliquée au pad du clavier de la façade, mais uniquement à l'aide d'un clavier MIDI externe.

Si la sensibilité à la dynamique est réglée sur une valeur positive (+), le volume sera plus élevé lorsque vous jouerez fort et plus faible lorsque vous jouerez doucement. Quand cette valeur est augmentée, la différence de volume entre les notes jouées fort et celles jouées doucement augmente.

Les quatre curseurs [A]/[D]/[S]/[R] de la façade peuvent être utilisés pour régler les paramètres les plus utiles de l'enveloppe d'amplificateur, mais la MC-505 autorise également des réglages plus détaillés de l'enveloppe d'amplificateur.



Time1–4

Détermine le temps nécessaire pour atteindre le prochain point de niveau suivant dans l'enveloppe. Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Time 1–4.

Plage : 0–127

Des réglages plus élevés donnent un temps plus long pour atteindre le niveau suivant.

* Le paramètre de façade [A] (Attack Time) correspond à Time1, [D] (Decay Time) à Time3, et [R] (Release Time) à Time4.

Level1-3

Déterminez le volume à chaque niveau. Vous pouvez faire des réglages pour les trois paramètres Level 1-3.

Plage : 0-127

Des valeurs (+) entraînent un volume plus élevé que la normale.

* Le paramètre de façade [S] (Sustain Level) correspond à Level3.

Velo Time1 (sensibilité à la dynamique du paramètre Time 1 de l'enveloppe d'amplificateur)

Ce paramètre vous permet d'exploiter la dynamique de votre clavier MIDI externe pour faire varier le paramètre Time 1.

Plage : -100-+100

Avec des réglages positifs (+), Time 1 se raccourcit lorsque vous jouez plus fort sur le clavier. Avec des réglages (-), Time 1 se rallonge lorsque vous jouez plus fort sur le clavier.

* Il n'est pas possible d'obtenir un tel contrôle avec les pads du clavier de la façade, c'est-à-dire qu'il vous faut un clavier externe.

En réglant la sensibilité de la durée à la dynamique (Velo Time 1) sur des valeurs positives (+), vous pouvez créer des changements de volume appropriés aux sons de type cordes. L'attaque du volume se fera progressivement pour les notes jouées doucement et plus rapidement pour les notes jouées fort.

Velo Time4 (sensibilité à la dynamique du paramètre Time4 de l'enveloppe d'amplificateur)

Ce paramètre vous permet de faire varier Time 4 en fonction de la vitesse avec laquelle vous relâchez les touches sur le clavier MIDI externe.

Plage : -100-+100

Avec des réglages positifs (+), relâcher le clavier plus rapidement raccourcira Time4. Avec des réglages (-), relâcher le clavier plus rapidement allongera Time4.

* Il n'est pas possible d'obtenir un tel contrôle avec les pads du clavier de la façade, c'est-à-dire qu'il vous faut un clavier externe.

Time KF (Asservissement au clavier de la durée d'enveloppe d'amplificateur)

Ce réglage permet que la hauteur du pad de clavier joué affecte les durées d'enveloppe d'amplificateur (Time 2/3/4). Des réglages plus élevés donnent un changement plus important par rapport à l'enveloppe moyenne obtenue pour la note do4 (C4).

Plage : -100-+100

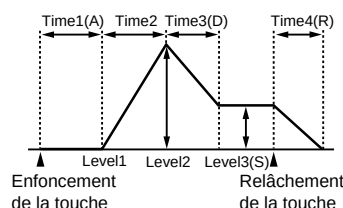
Avec des réglages positifs (+), les temps se raccourcissent quand vous jouez des notes plus aiguës.

Avec des réglages (-), les temps s'allongent quand vous jouez des notes plus aiguës.

Sur les instruments tels que le piano, le volume chute plus rapidement pour les notes aiguës. Cela peut être simulé en réglant Time Key Follow sur des valeurs positives (+).

Delay Start (Démarrage retardé)

Par exemple, en réglant Level1 sur "0" et en ajustant Time1 [A] de façon appropriée, vous pouvez créer des enveloppes pour lesquelles le son ne commencera pas avant un certain temps après que la touche ait été pressée.



Application de changements cycliques au son (LFO)

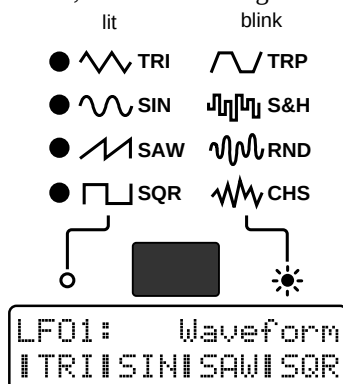
Le LFO (Low Frequency Oscillator ou oscillateur basse fréquence) applique un changement cyclique au son. La MC-505 a deux LFO (LFO1/LFO2) et chacun d'entre eux peut être utilisé pour modifier la hauteur, la fréquence de coupure ou le volume de chaque tone pour créer des effets tels que vibrato, wah-wah et tremolo. Comme les deux LFO ont les mêmes paramètres, l'explication suivante les concerne tous les deux.

Sélection de la forme d'onde qui modèlera le son (LFO1 Waveform)

Déterminez la forme d'onde produite par le LFO1. Le son sera modulé selon la forme sélectionnée pour cette onde.

1. Pressez [WAVEFORM] plusieurs fois pour sélectionner la forme d'onde.

Quand la forme d'onde sélectionnée fait partie de la colonne de gauche, l'indicateur est allumé. Quand la forme d'onde sélectionnée fait partie de la zone de droite, l'indicateur clignote.



Réglages possibles :

TRI (triangulaire):

Le son sera modulé de façon continue. C'est une forme d'onde fréquemment utilisée, particulièrement adaptée aux effets tels que le vibrato.

SIN (onde sinusoïdale) :

Le son sera modulé délicatement.

SAW (onde en dents de scie) :

Quand le son atteint la valeur supérieure, il retourne brutalement à la position d'origine et recommence à monter.

SQR (onde carrée) :

Le son sera modulé comme s'il était commuté entre deux positions.

TRP (onde trapézoïdale) :

Le son sera modulé comme s'il était commuté entre deux positions. La transition entre les deux positions est plus lente et diffère de l'onde carrée.

S&H (sample & hold/échantillonnage et blocage) :

Ce réglage fait changer le son de façon imprévisible et est adapté à la création d'effets sonores.

RND (aléatoire):

Ce réglage fait changer le son de façon imprévisible et est adapté à la création d'effets sonores.

CHS (chaos):

Ce réglage fait changer le son de façon imprévisible sans tenir compte de la fréquence et est adapté à la création d'effets sonores.

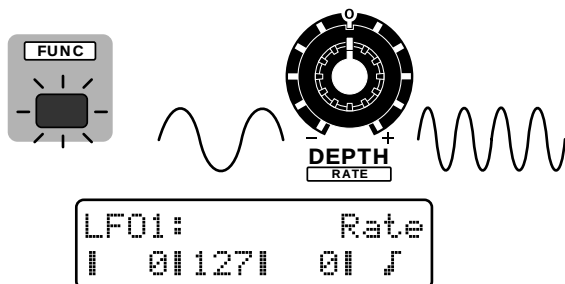
* Quand CHS (chaos) est sélectionné, le réglage de vitesse du LFO (LFO rate) est ignoré.

Réglage de la vitesse de modulation (LFO1 Rate)

Voici comment ajuster la vitesse de modulation de LFO1.

1. Pressez [FUNC] pour faire clignoter son indicateur.

2. Tourner le potentiomètre [RATE] pour ajuster la vitesse du LFO1.



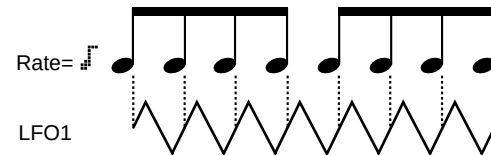
Plage : 0-127

Quand le potentiomètre est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre, le son sera modulé plus rapidement. Quand il est tourné dans le sens inverse, le son est modulé plus lentement. Quand LFO Tempo Sync (p. 53) est sur "ON," vous pouvez spécifier ce paramètre en terme de valeur de note.

Plage :

♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩
♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩

A cet instant, tourner le potentiomètre vers la droite entraînera une modulation plus lente.



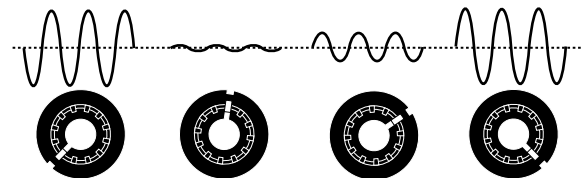
* Les réglages de LFO Rate sont communs à la hauteur (pitch), à la brillance (FILTER) et au volume (AMP). La vitesse ne peut pas être réglée indépendamment pour chacun de ces trois éléments.

Réglage de l'amplitude de modulation (LFO1 Depth)

Pour chaque paramètre, vous pouvez ajuster l'amplitude de l'effet LFO.

Plage : -63+63

Augmenter cette valeur en direction positive (+) créera un changement plus intense. Augmenter cette valeur dans la direction négative (-) inversera la forme d'onde, entraînant un changement en direction opposée.



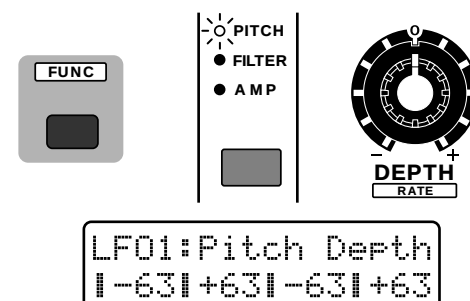
Réglage de l'amplitude de la modulation de hauteur (LFO1 Pitch Depth)

En modulant cycliquement la hauteur, vous pouvez créer un effet vibrato.

1. Assurez-vous que l'indicateur [FUNC] est éteint.

2. Pressez [ENV SELECT] plusieurs fois pour sélectionner PITCH.

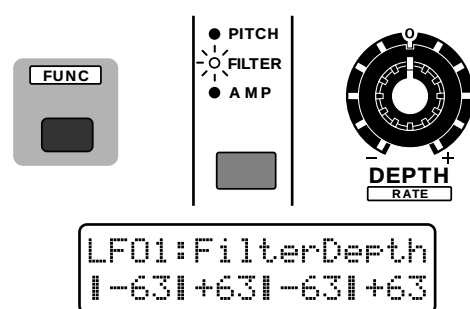
3. Tournez le potentiomètre [DEPTH] pour ajuster l'amplitude du vibrato.



Réglage de l'amplitude de modulation de fréquence de coupure (LFO1 Filter Depth)

En modulant cycliquement la fréquence de coupure, vous pouvez créer un effet wah-wah.

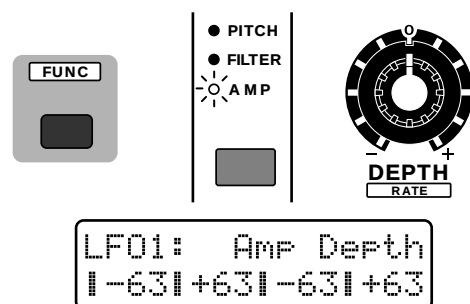
1. Assurez-vous que l'indicateur [FUNC] est éteint.
2. Pressez [ENV SELECT] plusieurs fois pour sélectionner FILTER.
3. Tournez le potentiomètre [DEPTH] pour ajuster l'amplitude de l'effet wah-wah.



Réglage de l'amplitude de la modulation de volume (LFO1 Amplifier Depth)

En modulant cycliquement le volume, vous pouvez créer un effet de tremolo.

1. Assurez-vous que l'indicateur [FUNC] est éteint.
2. Pressez [ENV SELECT] plusieurs fois pour sélectionner AMP.
3. Tournez le potentiomètre [DEPTH] pour ajuster l'amplitude de tremolo.



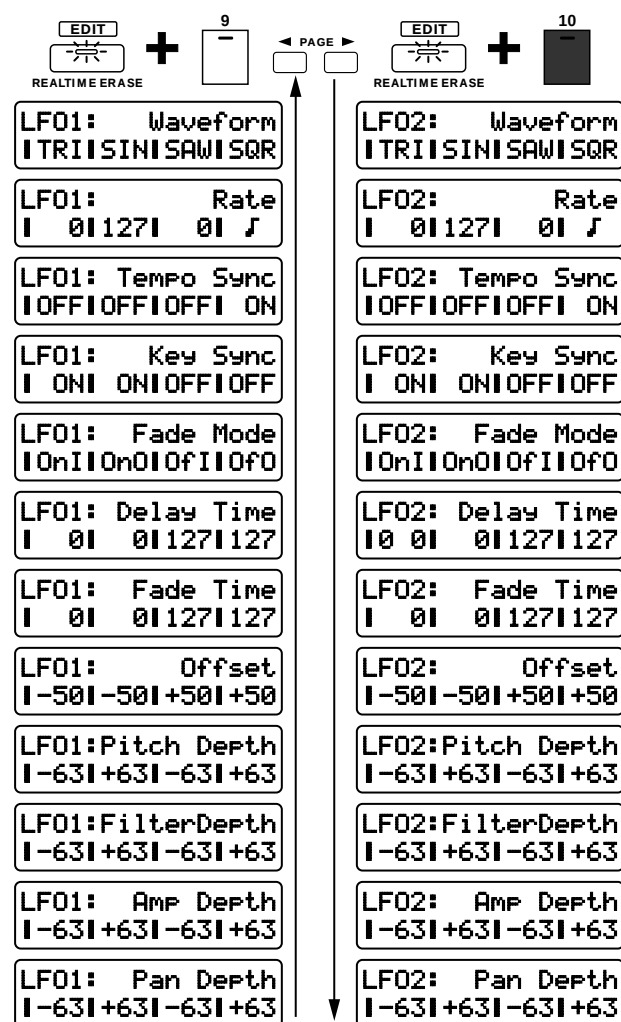
* Les paramètres de LFO2 ne peuvent pas être édités avec [WAVEFORM], le potentiomètre [RATE] ou le potentiomètre [DEPTH].

Pour faire des réglages plus détaillés

1. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez les pads de clavier [9] ou [10].

L'écran affichera la page de réglage de la section LFO1 ou LFO2.

2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et les éditer.



Waveform (forme d'onde LFO1/LFO2)

C'est la page de réglage de la forme d'onde (p. 50).

Rate (Vitesse de LFO1/LFO2)

C'est la page de réglage pour la vitesse du LFO (p. 51).

Tempo Sync (Synchronisation de LFO1/LFO2 sur le tempo)

Ce paramètre synchronise la fréquence de modulation du LFO sur le tempo du pattern.

Réglages possibles :

ON: La vitesse de modulation sera synchronisée sur le tempo, et le paramètre LFO Rate peut être exprimé en terme de valeur de note.

OFF: La vitesse de modulation sera déterminée par le réglage LFO Rate, quel que soit le tempo.

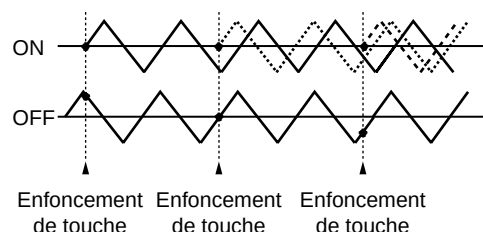
Key Sync (Synchronisation de LFO1/LFO2 sur le clavier)

Ce paramètre synchronise le cycle du LFO avec l'instant auquel les pads de clavier sont enfoncés.

Réglages possibles :

ON: Le cycle du LFO commencera au moment où on enfonce la touche du clavier.

OFF: La même forme d'onde de LFO sera produite quel que soit l'instant auquel le clavier sera joué.



Quand Key Sync est activé (On), la forme d'onde du LFO reprendra à son début pour chaque note jouée, ce qui donne un son ample avec une sensation de mouvement. Quand Key Sync est au contraire sur Off, une seule forme d'onde de LFO s'applique à toutes les notes, produisant un son unifié. Lorsque vous désirez accentuer l'effet (vibrato, etc.), vous pouvez régler ce paramètre sur Off. Egalement, quand Tempo Sync est sur On, laisser Key Sync sur Off vous permettra de synchroniser précisément les cycles sur le tempo du pattern.

Fade Mode (Mode de fondu de LFO1/LFO2)

Détermine la façon dont l'effet LFO s'appliquera.

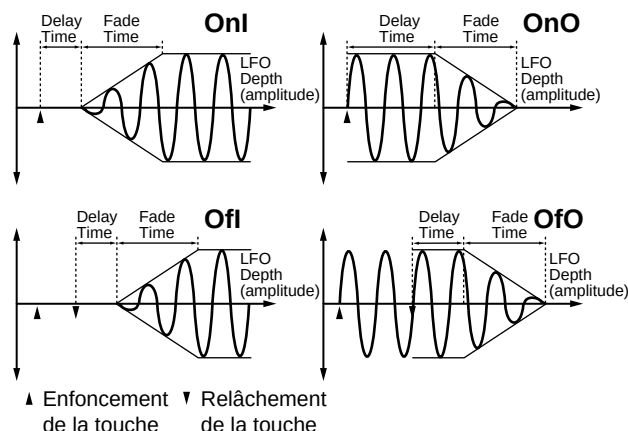
Réglages possibles:

OnI (On-In): L'effet s'appliquera progressivement après enfoncement du pad de clavier.

OnO (On-OUT): L'effet s'appliquera immédiatement à l'enfoncement du pad de clavier, et disparaîtra progressivement.

OfI (Off-In): L'effet s'appliquera progressivement à partir du moment où le pad de clavier sera relâché.

OfO (Off-Out): L'effet s'appliquera tant que le pad de clavier restera enfoncé, et disparaîtra progressivement après que le pad ait été relâché.



Delay Time (Retard du LFO1/LFO2)

Selon le réglage Fade Mode, détermine le temps nécessaire au LFO pour s'appliquer ou le temps durant lequel il se poursuit, etc.

Plage : 0–127

Des réglages plus élevés donnent les durées plus grandes.

Réglages de Fade Mode

OnI: Détermine le temps séparant l'enfoncement du pad de clavier du début d'action du LFO.

OnO: Spécifie le temps de maintien du LFO après que le pad de clavier ait été pressé.

OfI: Spécifie le temps entre le relâchement du pad de clavier et l'instant où le LFO commence à s'appliquer.

OfO: Spécifie le temps de poursuite du LFO après que le pad de clavier ait été relâché.

Référez-vous au schéma de Fade Mode (ci-dessus).

Fade Time (Durée de fondu de LFO1/LFO2)

Spécifie le temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son maximum (minimum) après que le temps programmé dans Delay Time se soit écoulé.

Plage : 0–127

Des réglages plus élevés donnent des durées plus grandes.

Référez-vous au schéma de Fade Mode (ci-dessus).

Offset (Décalage de niveau de LFO1/LFO2)

Ce paramètre décale vers le haut ou le bas la forme d'onde du LFO par rapport à la valeur centrale (hauteur ou fréquence de coupure, etc.).

Plage : -100–+100

Quand cette valeur est augmentée dans la direction positive (+), la forme d'onde est relevée par rapport à la valeur centrale. Quand cette valeur est augmentée dans la direction négative (-), la forme d'onde est abaissée par rapport à la valeur centrale.



Pitch Depth (Action de LFO1/LFO2 sur la hauteur)

C'est la page de réglage pour "Réglage de l'amplitude de modulation (LFO1 Pitch Depth)" (p. 51).

Filter Depth (Action de LFO1/LFO2 sur le filtre)

C'est la page de réglage pour "Réglage de l'amplitude de modulation de fréquence de coupure (LFO1 Filter Depth)" (p. 52).

Amp Depth (Action de LFO1/LFO2 sur l'amplificateur)

C'est la page de réglage pour "Réglage de l'amplitude de la modulation de volume (LFO1 Amplifier Depth)" (p. 52).

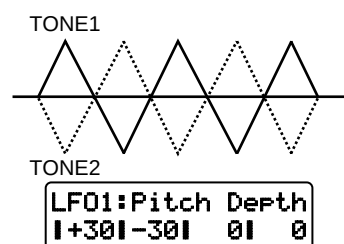
Pan Depth (Action de LFO1/LFO2 sur le panoramique)

Ajuste l'effet du LFO sur le panoramique (emplacement stéréo).

Plage : -63~+63

Quand cette valeur est augmentée dans la direction positive (+), le LFO a plus d'effet sur le panoramique. Des réglages négatifs (-) inversent la forme d'onde du LFO, ce qui fait changer le panoramique en direction opposée.

En donnant à deux tones le même réglage de vitesse (Rate) et en réglant respectivement l'action du LFO sur la hauteur à "+30" et "-30" pour appliquer un LFO en opposition de phases, vous pouvez obtenir un effet vibrato par lequel les hauteurs changent en direction opposées.



Réglages communs

Ici, vous pouvez faire des réglages communs à la totalité du patch.

Changement de la façon dont les tones sont combinés et reproduits (Common)

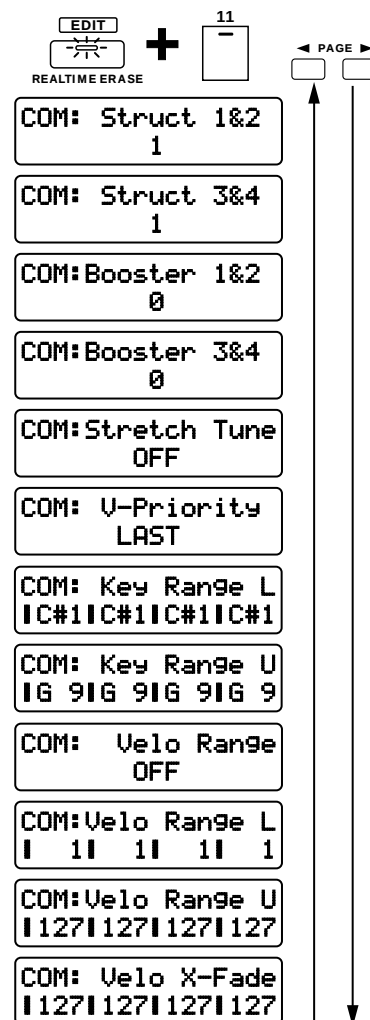
En section COMMON vous pouvez faire les réglages

qui spécifient comment les tones se combinent et comment le patch sera joué, etc.

1. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [11].

L'écran affichera la page de réglage de la section COMMON.

2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et les éditer.



Struct 1&2/3&4 (Type de structure)

Détermine comment les tones 1 et 2 se combineront (Struct 1&2), et comment les tones 3 et 4 se combineront (Struct 3&4).

Les abréviations données pour chaque type ont les significations suivantes.

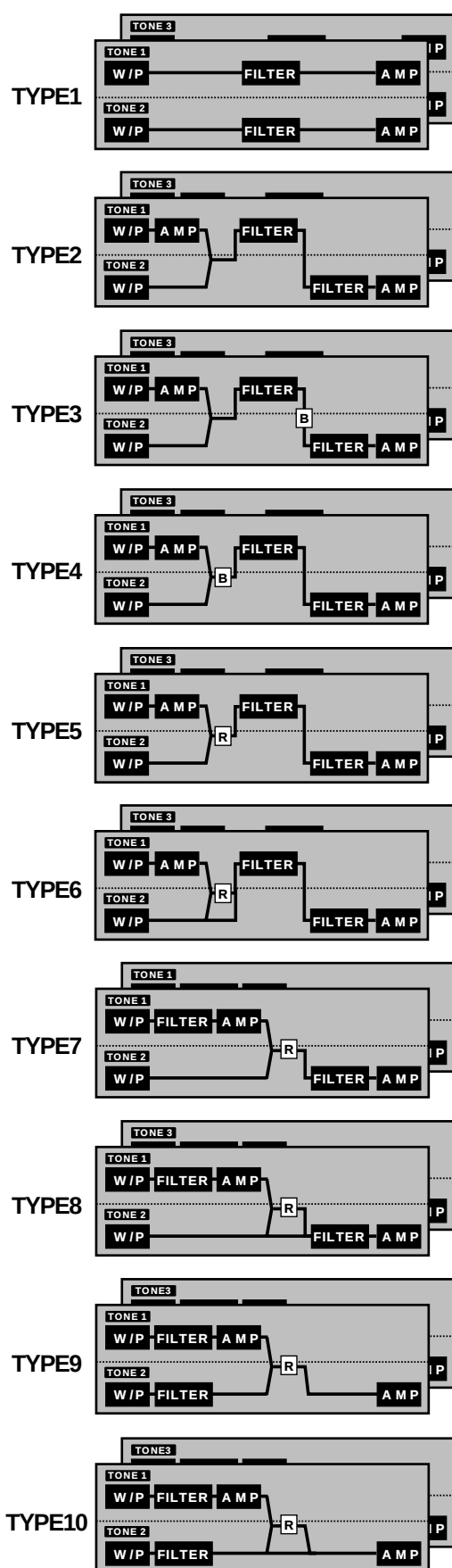
W/P: Wave / Pitch (onde / hauteur)

FILTER: Filtre

AMP: Amplificateur

B: Booster

R: Ring Modulator (modulateur en anneau)



TYPE 1: C'est le type le plus basique. Les tones 1 et 2 (3 et 4) sont indépendants. A sélectionner lorsque vous désirez utiliser la forme d'onde de chaque tone sans changement ou lorsque vous désirez superposer des tones pour créer un son plus riche.

TYPE 2: Ce type combine deux filtres pour renforcer leurs caractéristiques. L'ampli du tone 1 (3) commande la balance de volume des deux tones.

TYPE 3: Ce type mixe le son du tone 1 (3) et du tone 2 (4), applique un filtre puis un booster pour apporter une distorsion à la forme d'onde.

TYPE 4: Ce type applique un booster pour apporter une distorsion à la forme d'onde, puis combine les deux filtres. L'ampli du tone 1 (3) ajuste l'amplitude du booster.

TYPE 5: Ce type utilise un modulateur en anneau (R) pour créer de nouvelles harmoniques et combine les deux filtres. L'ampli du tone 1 (3) ajuste l'amplitude de la modulation en anneau.

TYPE 6: Ce type utilise un modulateur en anneau (R) pour créer de nouvelles harmoniques et en plus fait le mixage dans le son du tone 2 (4) et empile les deux filtres. L'ampli du tone 1 (3) ajuste l'amplitude de la modulation en anneau.

TYPE 7: Ce type applique un filtre au tone 1 (3) et le module en anneau avec le tone 2 (4) pour créer des nouvelles harmoniques.

TYPE 8: Ce type applique un filtre au tone 1 (3) et le module en anneau avec le tone 2 (4), mélangeant ensuite le résultat avec le son filtré du tone 2 (4).

TYPE 9: Ce type passe le son filtré de chaque tone au travers d'un modulateur en anneau pour créer de nouvelles harmoniques.

TYPE 10: Ce type passe le son filtré de chaque tone au travers d'un modulateur en anneau pour créer de nouvelles harmoniques et mixe le son du tone 2 (4).

* Avec TYPE 2-10 sélectionné, couper un des tones de la paire fera produire l'autre tone comme en TYPE 1.

Booster 1&2/3&4 (Booster Gain)

Lorsqu'un "TYPE3" ou "TYPE4" est sélectionné comme structure, vous pouvez ajuster l'amplitude du booster (amplificateur pour distorsion).

Cela peut être réglé pour la paire de tones 1 et 2 (Booster 1&2) et la paire de tones 3 et 4 (Booster 3&4).

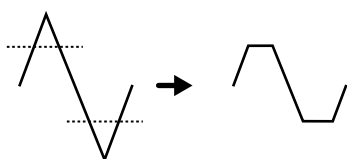
Plage : 0, +6, +12, +18

Des réglages plus élevés donnent une plus grande distorsion.

Booster

Le booster est une fonction qui augmente le signal entrant en vue de lui apporter une distorsion.

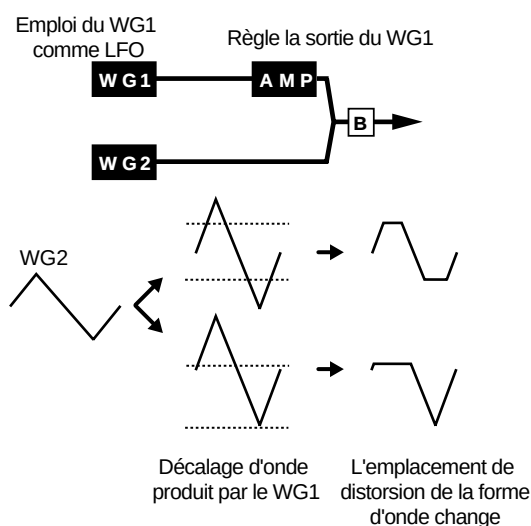
3



En plus de son emploi pour la distorsion, vous pouvez utiliser la forme d'onde d'un des tones comme LFO pour faire monter et descendre l'autre forme d'onde, produisant dès lors un effet de modulation de largeur d'impulsion (Pulse Width Modulation ou PWM). C'est encore plus efficace utilisé en conjonction avec le gain d'onde (Wave Gain) de la section WAVE/FXM.

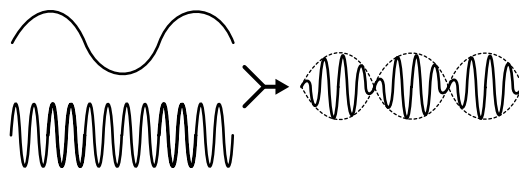


👉 **"Wave Gain" (p. 35)**



Ring Modulator (modulateur en anneau)

Le modulateur en anneau multiplie les formes d'onde de deux tones pour créer de nombreuses nouvelles harmoniques absentes des deux formes d'onde d'origine (ce sont en fait des composantes inharmoniques). C'est utile pour créer des sons métalliques non accordés tels que des sons de cloches.



Stretch Tune (courbe d'accord)

Sélectionne la courbe d'accord sur toute la tessiture. La courbe sélectionnée affectera la façon dont les accords joueront.

Plage : OFF, 1-3

Avec un réglage OFF, un tempérament égal sera utilisé. Quand la valeur est augmentée, la différence de hauteur entre les aiguës et les graves augmente.

Emploi de la courbe d'accord (Stretch Tuning)

La courbe d'accord est une méthode d'accord utilisée uniquement sur les pianos. En général, les pianos sont accordés pour que la tessiture aiguë soit un peu plus haute que la normale et le tessiture basse un peu plus basse que la normale (tempérament égal). Cela fait mieux sonner les accords.

V-Priority (Voice Priority)

Ce paramètre détermine la priorité des notes lorsque la polyphonie maximale (64 notes) est dépassée.

Réglages possibles :

LAST: Les notes jouées en dernier auront priorité. Si plus de 64 notes sont jouées, les notes les plus anciennes seront tour à tour coupées.

LOUDEST: Les notes les plus fortes auront priorité. Si plus de 64 notes sont jouées, les notes de plus faible volume seront coupées tour à tour.

Key Range L (Key Range Lower)

Détermine la plus basse note que le son jouera. Si une note plus basse est jouée, il ne jouera pas.

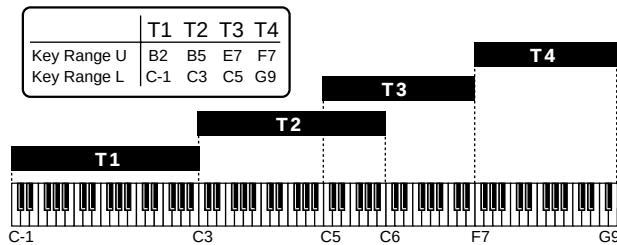
Plage : C-1-UPR

Key Range U (Key Range Upper)

Détermine la plus haute note que le son jouera. Si une note plus haute est jouée, il ne jouera pas.

Plage : LWR-G9

En utilisant Key Range Lower et Key Range Upper, vous pouvez faire jouer des tones différents dans différentes zones du clavier.



* Il n'est pas possible de régler la valeur Lower au-dessus de la valeur Upper, et réciproquement.

Velo Range (Destination de la plage de dynamique)

Détermine si les réglages de plage de dynamique (Velocity Range) seront activés ou non. En utilisant les réglages Velocity Range, vous pouvez faire jouer différents tones en réponse à des dynamiques de jeu différentes sur un clavier MIDI externe.

Plage : OFF, ON

Quand ce réglage est sur "ON," les réglages Velocity Range sont actifs.

* Il n'est pas possible de piloter cette fonction en faisant varier la force appliquée au pad du clavier intégré, il vous faut un clavier externe.

Velo Range L (Velocity Range Lower)

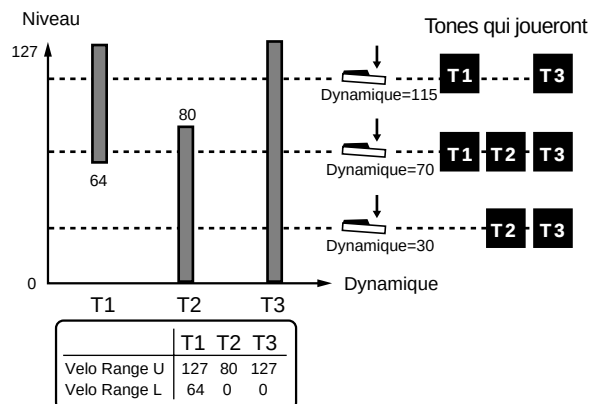
Détermine la dynamique la plus basse permettant de faire jouer le tone. Le tone ne sera pas produit pour des notes jouées avec une dynamique inférieure à ce réglage.

Plage : 1-UPR

Velo Range U (Velocity Range Upper)

Détermine la dynamique la plus haute permettant de faire jouer le tone. Le tone ne sera pas produit pour des notes jouées avec une dynamique supérieure à ce réglage.

Plage : LWR-127



* Il n'est pas possible de régler la valeur Lower au-dessus de la valeur Upper, et réciproquement.

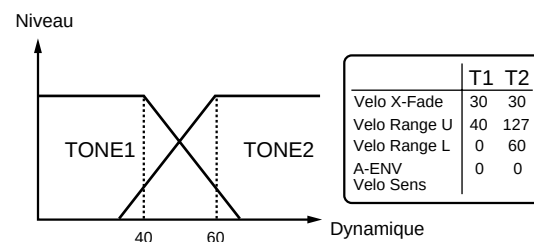
Velo X-Fade (Velocity Crossfade)

Détermine la façon dont le volume changera lorsque vous jouerez sur le clavier avec une dynamique qui ne rentre pas dans la plage de réglage de Velocity Range.

Plage : 0-127

Des valeurs plus élevées feront s'affaisser plus progressivement le volume à l'extérieur de la zone de dynamique acceptée.

En utilisant Velocity Crossfade, vous pouvez utiliser la dynamique de jeu sur le clavier pour enchaîner délicatement deux tones.



Changement progressif de hauteur (Portamento)

Dans la section SOLO/PORTA (Solo/Portamento), vous pouvez faire des réglages pour jouer monophoniquement d'un patch ou appliquer un effet portamento.

Portamento

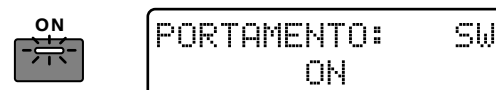
Le portamento est une fonction qui enchaîne progressivement la hauteur d'une note et de sa suivante. Quand le commutateur solo est activé (On), vous pouvez appliquer du portamento pour simuler la technique de jeu glissé quelquefois utilisée sur des instruments tels que le violon.

Commutation on/off du portamento (Portamento Switch)

Réglez ce paramètre sur On pour utiliser le portamento.

1. Pressez PORTAMENTO [ON].

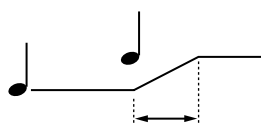
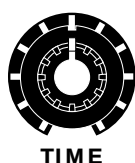
L'indicateur s'allumera et le portamento sera activé.



Réglage du temps nécessaire au changement de hauteur (Portamento Time)

Vous pouvez ajuster le temps nécessaire à la hauteur pour passer d'une note à la suivante quand le portamento est utilisé.

1. Tournez le potentiomètre PORTAMENTO [TIME] pour régler la valeur de durée de portamento.



PORTAMENTO: Time
64

Plage : 0–127

Plus le potentiomètre est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre, plus il faudra de temps à la hauteur pour atteindre la note suivante. En tournant le potentiomètre en sens inverse, la hauteur de la note suivante sera atteinte plus rapidement.

Jeu monophonique (Solo Switch)

En activant le commutateur solo (Solo Switch réglé sur ON), vous pouvez jouer monophoniquement (une seule note à la fois). Il est efficace d'activer cette fonction solo lorsque vous jouez un solo de synthé ou des solos de basse synthé.

1. Pressez [SOLO].

L'indicateur s'allumera et la fonction Solo sera activée.



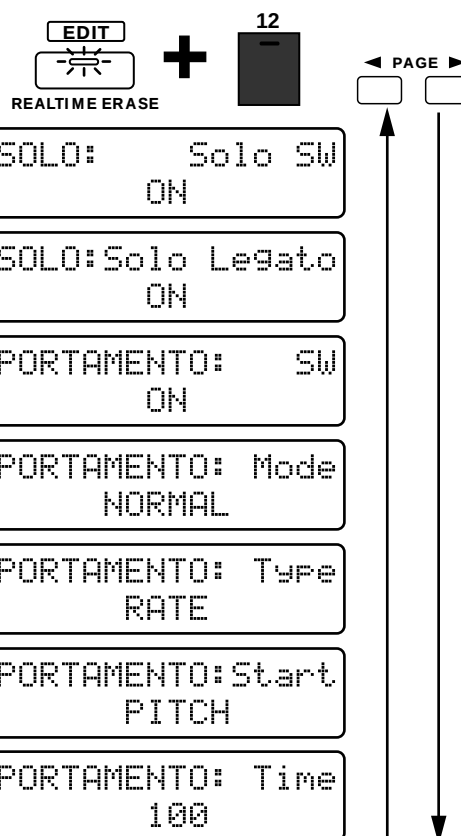
SOLO: Solo SW
ON

Pour faire des réglages plus détaillés (Section SOLO/PORTA)

1. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [12].

L'écran affichera la page de réglage de la section SOLO/PORTA.

2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et les éditer.



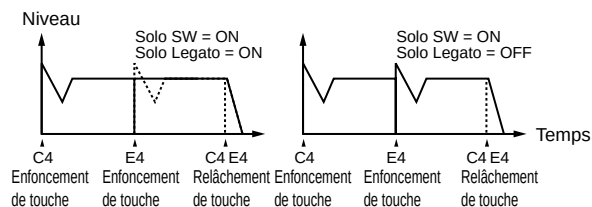
Solo SW (Solo Switch)

C'est la page de réglage pour "Jeu monophonique (Solo Switch)."

Solo Legato (Commutateur Solo Legato)

Solo Legato est une fonction qui peut s'appliquer lorsque la fonction Solo est activée. Quand Solo Legato est activé également, jouer une note alors que la note précédente est encore enfoncée ne fera changer que la hauteur, sans générer de nouvelles attaques de la note. Cela crée une transition douce entre les notes, ce qui est efficace lorsque vous désirez simuler les techniques de type hammering-on et pulling-off utilisées par les guitaristes.

Plage : OFF, ON



Portamento SW (Portamento Switch)

C'est la page de réglage pour "Commutation on/off du portamento (Portamento Switch)" (p. 57).

Portamento Mode

Détermine la technique de jeu qui fera s'appliquer le portamento.

Réglages possibles :

NORMAL: Le portamento s'appliquera toujours.

LEGATO: Le portamento ne s'appliquera que pour les notes jouées legato, c'est-à-dire les notes jouées avant que la note précédente n'ait été relâchée.

Portamento Type

Détermine le type d'effet portamento.

Réglages possibles :

RATE: Le temps nécessaire au changement de hauteur dépendra de la distance entre les deux notes consécutives.

TIME: Le changement de hauteur se fera en un temps prédéterminé quelle que soit la distance entre les deux notes consécutives.

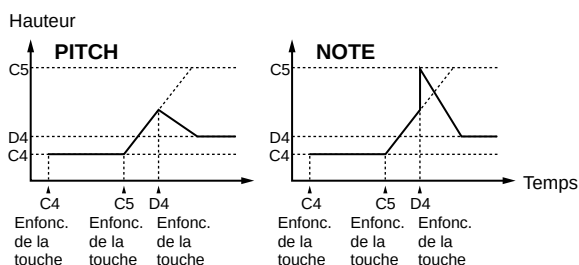
Portamento Start (Hauteur de début de portamento)

Lorsque le portamento est activé, presser un autre pad de clavier durant le changement de hauteur déclenchera un nouveau changement de hauteur. Ce paramètre détermine la hauteur depuis laquelle le changement se produira.

Réglages possibles :

PITCH: Lorsqu'une autre touche est pressée alors que la hauteur est déjà en train de changer, le nouveau mouvement de portamento commence à partir de la hauteur actuellement produite.

NOTE: Le nouveau mouvement de portamento commencera à la hauteur de note que le précédent mouvement était sensé rejoindre.



Portamento Time

C'est le réglage pour "Réglage du temps nécessaire au changement de hauteur (Portamento Time)" (p. 58).

Choix des paramètres qui seront pilotés par chaque commande (Control)

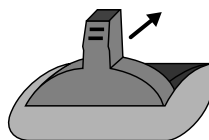
Ces réglages déterminent comment les commandes d'appareils MIDI externes piloteront les paramètres de patch etc. de la MC-505.

Ces réglages sont divisés en trois sections par commande.

Levier de modulation

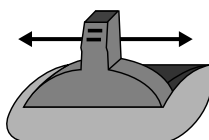
Cette commande sert à appliquer du vibrato ou à ajouter différents effets.

Ce réglage est fait en section CONTROL-MOD (Control Modulation).



Levier de Pitch Bend

Cette commande sert normalement à piloter la hauteur. Ce réglage est fait en section CONTROL-PITCH BEND (Control Pitch Bend).



Aftertouch

La pression appliquée au clavier après enfoncement de la touche peut servir à piloter différents paramètres. Ce réglage est fait en section CONTROL-AFTER TOUCH (Control Aftertouch).



* Si l'appareil MIDI connecté ne génère pas d'aftertouch, l'aftertouch ne peut bien sûr pas servir à piloter les paramètres.

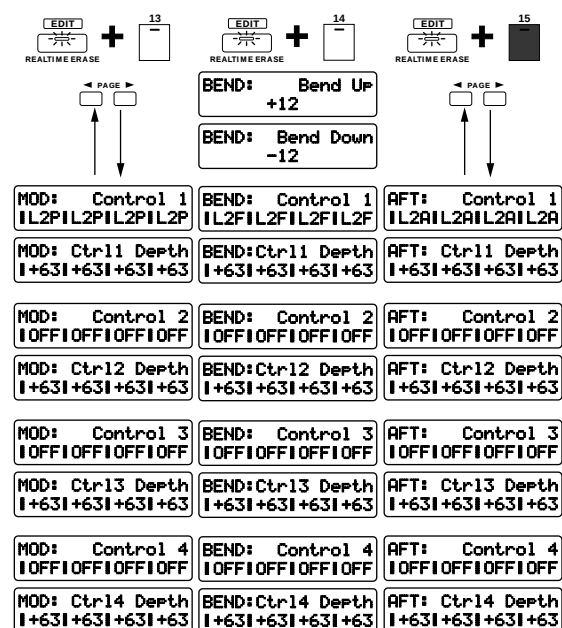
1. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez un pad de clavier [13], [14] ou [15].

[13]: La page de réglage de la section CONTROL / MOD apparaîtra et vous pourrez faire les réglages du paramètre qui sera piloté par le levier de modulation.

[14]: La page de réglage de la section CONTROL / PITCH BEND apparaîtra et vous pourrez faire les réglages du paramètre qui sera piloté par le levier de pitch bend.

[15]: La page de réglage de la section CONTROL / AFTER TOUCH apparaîtra et vous pourrez faire les réglages du paramètre qui sera piloté par l'aftertouch (la pression).

2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et les éditer.



Réglage de la plage de variation du pitch bend (Bend Range) (Section PITCH BEND uniquement)

Bend Up/Down (Plage haute/basse de pitch bend)

Détermine l'intensité du changement de hauteur (en demi-tons) qui se produira quand le levier pitch bend d'un clavier MIDI externe sera utilisé. Vous pouvez faire des réglages indépendants pour le mouvement vers la droite (augmentation de la hauteur) et vers la gauche (diminution de la hauteur).

Réglages possibles :

Bend Range Up : 0—+12

Bend Range Down : 0—48

Des réglages plus élevés donneront un plus grand

changement de hauteur lorsque le levier pitch bend sera incliné sur la gauche ou sur la droite.

Par exemple, si Bend Range Up est réglé sur “+12,” la hauteur montera d'une octave quand on inclinera au maximum sur la droite le levier pitch bend.

Control 1/2/3/4 (Destination de la commande 1/2/3/4)

Détermine les paramètres qui seront pilotés lorsque chaque commande de l'appareil MIDI externe sera utilisée. Pour chaque commande, vous pouvez assigner jusqu'à 4 paramètres pour chaque tone (de Control 1 à Control 4).

Réglages possibles :

OFF: pas de commande

PCH: Pitch ou hauteur

CUT: Cutoff Frequency ou fréquence de coupure (p. 40)

RES: Résonance (p. 41)

LEV: Tone Level ou niveau du tone (p. 45)

PAN: Tone Pan ou panoramique du tone (p. 46)

L1P: LFO1 Pitch Depth (Vibrato) (p. 54)

L2P: LFO2 Pitch Depth (Vibrato) (p. 54)

L1F: LFO1 Filter Depth (Wah-wah) (p. 54)

L2F: LFO2 Filter Depth (Wah-wah) (p. 54)

L1A: LFO1 Amplifier Depth (Tremolo) (p. 54)

L2A: LFO2 Amplifier Depth (Tremolo) (p. 54)

L1p: LFO1 Pan Depth (amplitude d'action du LFO1 sur le panoramique) (p. 54)

L2p: LFO2 Pan Depth (amplitude d'action du LFO2 sur le panoramique) (p. 54)

L1R: LFO1 Rate (vitesse du LFO1) (p. 52)

L2R: LFO2 Rate (vitesse du LFO2) (p. 52)

Ctrl 1/2/3/4 Depth (Amplitude de la commande 1/2/3/4)

Détermine la densité du changement qui se produira pour chaque paramètre sélectionné comme destination de la commande.

Plage : -63—+63

Avec des réglages positifs (+), les valeurs plus élevées autoriseront une plus grande plage de contrôle.

Avec des réglages négatifs (-), la direction du changement sera inversée.

* Les paramètres modifiés à l'aide des commandes ne le sont que temporairement. La valeur du paramètre elle-même n'est pas directement changée.

Exemples de réglages

Emploi du LFO2 pour appliquer du vibrato commandé par le levier de modulation

```
MOD: Control 1  MOD: Ctr11 Depth
|L2P|L2P|L2P|L2P|  |+63|+63|+63|+63|
```

Pour chaque tone, réglez LFO2 Pitch Depth sur “0,” et LFO2 Rate sur approximativement “90” (p. 54, 52).

Emploi du levier de modulation pour changer la fréquence de coupure

```
MOD: Control 1  MOD: Ctr11 Depth
|CUT|CUT|CUT|CUT|  |+63|+63|+63|+63|
```

Réglez la fréquence de coupure de chaque tone sur approximativement “60” (p. 40).

Emploi du levier de pitch bend pour changer le panoramique

```
BEND: Control 1  BEND: Ctr11 Depth
|PAN|PAN|PAN|PAN|  |+63|-63|+63|-63|
```

Pour chaque tone, réglez Tone Pan sur “0,” et Bend Range Up / Down sur “0” (p. 46, 60).

Emploi de l'aftertouch pour faire baisser la hauteur

```
AFT: Control 1  AFT: Ctr11 Depth
|PCH|PCH|PCH|PCH|  |-63|-63|-63|-63|
```

Sauvegarde de patch que vous avez créé (Patch Write ou écriture de patch)

Après avoir créé un patch à votre goût, suivre cette procédure vous permettra de le sauvegarder comme patch User :

1. Assurez-vous que le pattern est arrêté.

2. Pressez [PATCH] pour accéder à la page de sélection de patch.

Si vous avez modifié les réglages du patch, un “*” s'affichera à gauche du numéro, indiquant que le patch sélectionné a été modifié (édité). Sachez que si vous sélectionnez un autre patch sans sauvegarder le patch modifié, vos changements seront perdus.

3. Pressez [WRITE].

L'affichage suivant apparaîtra et le curseur “_” apparaîtra sous le numéro.

WRITE
INITIALIZE

```
PATCH-Wte U:A001
Lead TB 1
```

Si vous ne désirez pas changer le numéro ni le nom, vous pouvez sauter les étapes 4–8.

Si vous décidez de ne pas sauvegarder le patch, pressez au contraire [EXIT].

4. Pressez [USER] ou [CARD] pour sélectionner la banque de destination de sauvegarde.

* Les banques CARD ne peuvent être sélectionnées que si une carte mémoire optionnelle est insérée.

📖 “Emploi de carte mémoire” (p. 159)

5. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro de destination de sauvegarde.

A cet instant, vous pouvez presser [UNDO/REDO] pour contrôler le nom du patch qui est actuellement à l'emplacement désigné par le numéro de destination de sauvegarde. Après avoir trouvé un patch qu'il vous importe peu d'effacer, pressez [UNDO/REDO] une fois encore pour retourner à l'affichage précédent.

6. Pressez PAGE [>].

Le curseur se déplacera au début de la seconde ligne de l'afficheur.

```
PATCH-Wte U:A001
Lead TB 1
```

7. Assignez un nom au patch.

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier le caractère.

Les caractères suivants peuvent être sélectionnés :

Espace, A–Z, a–z, 0–9, ! “ # \$ % & ' () * +, - . / : ; < = > ? @ [\] ^ _ ` { | }

8. Répétez les étapes 6–7 pour programmer le nom.

En pressant PAGE [<] vous pouvez ramener le curseur vers la gauche.

Un nom pouvant contenir jusqu'à 12 caractères peut être programmé.

9. Pressez [ENTER].

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur. Si vous décidez d'annuler la procédure, pressez [EXIT].

```
PATCH-Wte U:A001
Are You Sure ?
```

10. Pressez [ENTER] une fois encore.

Processing...
Keep Power ON !

La procédure d'écriture de patch s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra

Le patch a maintenant été sauvegardé.

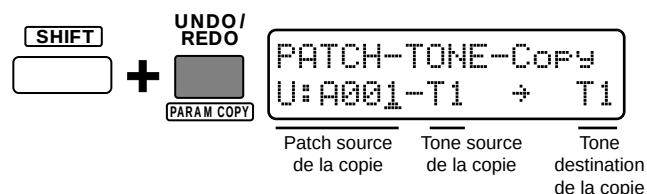
Copie et intialisation des réglages

Patch Tone Copy (copie de tone de patch)

Cette procédure copie les réglages d'un tone d'un patch dans le tone spécifié par vous du patch actuellement sélectionné.

1. Sélectionnez n'importe quelle partie 1-7 comme partie active.
2. Pressez [PATCH] pour accéder à la page de sélection de patch.
3. Sélectionnez le patch destination de la copie.
4. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [PARAM COPY].

L'afficheur indiquera le patch source de la copie, le tone source de la copie et le tone destination de la copie.



5. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier le patch source de la copie, le tone source de la copie et le tone destination de la copie.

Vous pouvez utiliser PAGE [<] [>] pour déplacer le curseur.

6. Pressez [ENTER].

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur.

PATCH-TONE-COPY
Are You Sure ?

7. Pressez [ENTER] une fois encore.

Processing...
Keep Power ON !

La procédure de copie de tone d'un patch s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

Si vous décidez d'annuler la procédure, pressez [EXIT].

Si vous désirez sauvegarder le patch que vous avez copié, utilisez la procédure d'écriture de patch.

📖 “Sauvegarde de patch que vous avez créé (Patch Write ou écriture de patch)” (p. 61)

Patch Initialize (initialisation de patch)

Cette procédure initialise un patch.

1. Pressez [PATCH] pour accéder à la page de sélection de patch.
2. Sélectionnez le patch que vous désirez initialiser.
3. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [INITIALIZE].

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur.

Si vous décidez d'annuler la procédure, pressez [EXIT].



4. Pressez [ENTER].

Processing...
Keep Power ON !

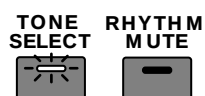
La procédure d'initialisation de patch s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

Création d'un kit rythmique (Rhythm Set) original

Création des sons

En édition rythmique (Rhythm Edit), vous pouvez modifier les paramètres pour chaque tone rythmique indépendamment.

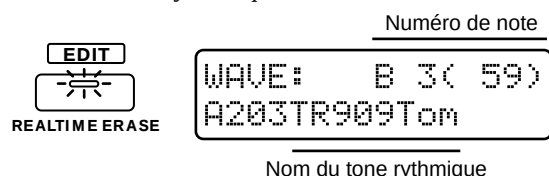
1. Sélectionnez la partie rythmique comme partie active.
2. Sélectionnez le kit rythmique que vous désirez éditer (p. 23).
3. Pressez [TONE SELECT] pour allumer son indicateur.



4. Pressez [EDIT].

L'indicateur s'allumera.

L'afficheur indiquera le paramètre du kit rythmique actuellement sélectionné et le nom et le numéro de note du tone rythmique actuellement édité.



5. Pressez un pad du clavier pour sélectionner le tone rythmique que vous désirez éditer.

Le dernier tone rythmique joué sera sélectionné pour l'édition.

6. Sélectionnez le paramètre de kit rythmique que vous désirez modifier et éditez la valeur.

Pour sortir d'une page d'édition, pressez [EXIT].

Il y a deux façons de sélectionner les paramètres de kit rythmique.

Emploi des potentiomètres et boutons pour sélectionner la page d'édition

En utilisant un potentiomètre ou bouton de la façade, vous pouvez directement accéder à la page d'écran correspondant à ce paramètre, et l'éditer. Par exemple, si vous tournez le potentiomètre [CUTOFF], l'affichage changera automatiquement pour vous donner la page de réglage de fréquence de coupure (Cutoff Frequency) et vous pourrez visualiser les réglages de chaque tone rythmique pendant que vous les modifierez.

* Cette méthode ne peut pas être utilisée pour éditer des paramètres qui n'ont pas de potentiomètre ou de bouton correspondant en façade.

Accès seul à la page d'édition sans modification de la valeur de réglage

Si vous désirez voir le réglage actuel avant de faire tout changement, tenez enfoncé [EDIT] pendant que vous déplacez le bouton ou potentiomètre et vous accéderez à la page d'édition correspondante sans modifier la valeur.

Sélection des pages pour l'édition dans chaque section

Dans cette méthode, vous pouvez presser [EDIT] plus un pad de clavier pour accéder aux pages d'édition de chaque section, et utiliser PAGE [<] [>] pour changer d'écran de paramètre dans chaque section, afin d'éditer le paramètre désiré. Cela vous autorise à éditer tous les paramètres et c'est une bonne méthode lorsque vous désirez créer des sons selon une séquence logique telle que "forme d'onde" -> "hauteur" -> "brillance" et ainsi de suite.

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour modifier les valeurs. Pour la procédure indiquant comment accéder à chaque page de section, référez-vous à "Pour faire des réglages plus détaillés" pour chaque section.

Choix de la forme d'onde de base du son et de la façon dont elle jouera (Wave)

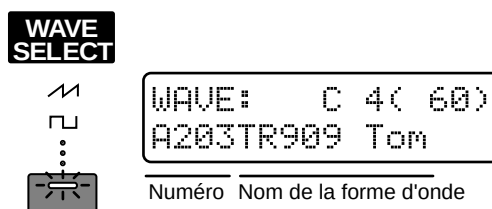
Dans la section WAVE, vous pouvez spécifier la forme d'onde servant de base au son, ainsi que la façon dont elle jouera.

Sélection de la forme d'onde de base (Wave Select)

Pour chaque tone rythmique, sélectionnez la forme d'onde qui sera la base du son.

1. Pressez [WAVE SELECT].

L'indicateur s'allumera et la page de réglage Wave Select apparaîtra.



2. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner un numéro de forme d'onde (A001-A254, B001-B251).



Si vous désirez connaître les formes d'onde disponibles...

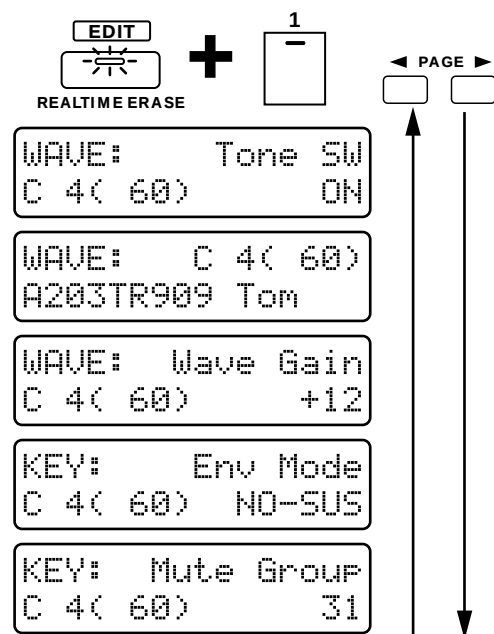
➔ "Liste des formes d'onde" (p. 190)

Pour faire des réglages plus détaillés

1. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [1].

L'afficheur donnera la page de réglage de la section WAVE.

2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans cette section et éditez-les.



Tone SW (Rhythm Tone Switch)

Ce commutateur de tone est à activer (ON) si vous désirez que le tone joue, ou à désactiver (OFF) si vous ne désirez pas que ce tone joue.

Pour faire un meilleur usage de la polyphonie disponible, les tones non utilisés doivent être réglés sur OFF.

Wave Select

C'est la page de réglage servant à la "Sélection de la forme d'onde de base (Wave Select)" (p. 34).

Wave Gain

C'est l'amplificateur de la forme d'onde. Monter ce réglage de 6 dB double le gain.

Plage : -6, 0, +6, +12

Env Mode (Envelope Mode)

Ce mode d'enveloppe détermine comment le son jouera lorsqu'une forme d'onde de type tenue (avec sustain) telle qu'un sifflement (une forme d'onde jouée en boucle) est sélectionnée.

Réglages possibles :

SUSTAIN: Le son se poursuivra tant que le pad de clavier sera pressé.

NO-SUS: le son chutera naturellement même si vous gardez enfoncé le pad de clavier.

* Si une forme d'onde avec un long temps de chute (forme d'onde non bouclée) est sélectionnée, le fait de régler ce paramètre sur SUSTAIN n'aura pas d'effet.

Mute Group (Groupe d'exclusion)

La fonction Mute Group vous permet d'empêcher des instruments de percussion définis comme étant d'un même groupe d'exclusion de jouer simultanément.

Plage : OFF, 1–31

Si vous n'utilisez pas la fonction Mute Group, réglez ce paramètre sur OFF.

Par exemple, dans une batterie acoustique, il est physiquement impossible d'entendre à la fois un son de charleston ouverte et un son de charleston fermée. Pour simuler cela, vous pouvez attribuer le même numéro de groupe d'exclusion (Mute Group) à ces deux sons de charleston.

KEY: Mute Group F#3(54) 2	KEY: Mute Group G#3(56) 2	KEY: Mute Group A#3(58) 2
-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

Changement de hauteur du son (Pitch)

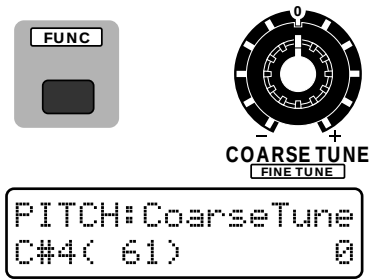
Dans la section PITCH, vous pouvez faire les réglages qui affectent la hauteur.

Réglages approximatifs de la hauteur (Coarse Tune)

Règle la hauteur de chaque tone rythmique par demi-tons.

1. Assurez-vous que l'indicateur [FUNC] est éteint.

2. Tournez le potentiomètre [COARSE TUNE] pour déterminer le réglage d'accord grossier.



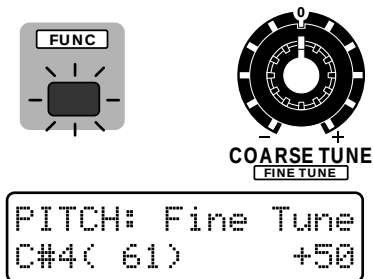
Plage : -60—+60

Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre augmente la hauteur. Le tourner dans le sens inverse la diminue.

Réglages fins de hauteur (Fine Tune)

Vous pouvez ajuster la hauteur de chaque tone rythmique par paliers de 1/100 de demi-ton.

1. Pressez [FUNC] pour faire clignoter l'indicateur.
2. Tournez le potentiomètre [FINE TUNE] pour ajuster la valeur d'accord fin.



Plage : -50—+50

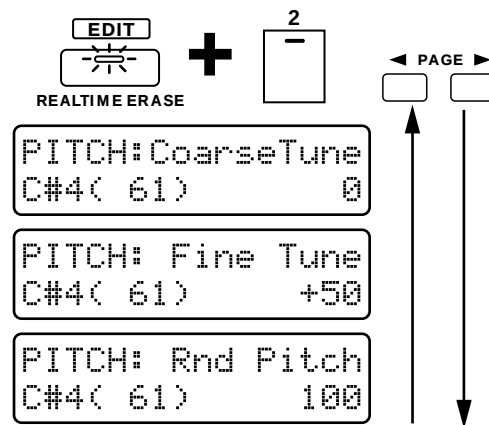
Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre augmente la hauteur. Le tourner dans le sens inverse la diminue.

Pour faire des réglages plus détaillés

1. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [2].

L'écran affichera la page de réglage de la section PITCH.

2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et éditez-les.



Coarse Tune

C'est la page de réglage de l'accord grossier.

Fine Tune

C'est la page de réglage pour l'accord fin.

Rnd Pitch (Random Pitch Depth)

C'est l'amplitude de la variation aléatoire de la hauteur pour cette note.

Plage : 0—1200

Quand cette valeur est augmentée, un plus fort degré de variation aléatoire est appliqué. Quand cette valeur est diminuée, il y aura moins de variation aléatoire. Avec une valeur de 0, il n'y aura pas d'effet.

Faire changer la hauteur au cours du temps (Pitch Envelope)

La section P-ENV (Pitch Envelope ou enveloppe de hauteur) vous permet de faire les réglages qui spécifieront comment la hauteur de l'instrument de percussion variera au cours du temps.

Réglages d'enveloppe de hauteur

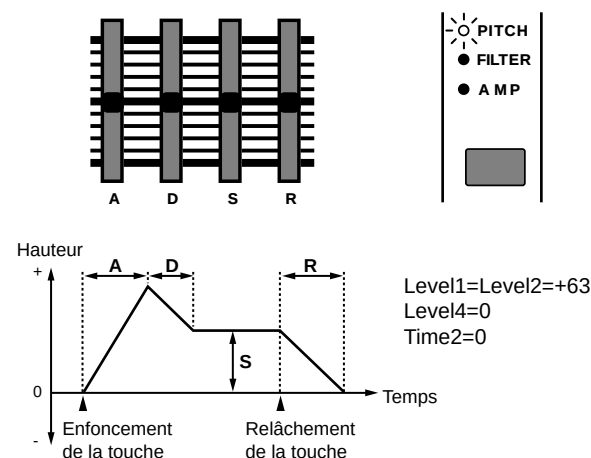
1. Pressez [ENV SELECT] pour sélectionner PITCH.

2. Utilisez les curseurs [A]/[D]/[S]/[R] pour régler les valeurs d'enveloppe de hauteur.

Réglages possibles :

[A]/[D]/[R]: 0–127

[S]: -63–+63



P-ENV: [A]Time1
C#4(61) 0

P-ENV: [D]Time3
C#4(61) 0

P-ENV: [S]Level3
C#4(61) +63

P-ENV: [R]Time4
C#4(61) 0

[A] (Attack Time)

C'est le temps nécessaire pour que le changement de hauteur maximal soit obtenu à partir du moment où le pad du clavier est pressé. Des réglages plus élevés ralentiront cette montée jusqu'à la hauteur voulue.

[D] (Decay Time)

C'est le temps nécessaire pour redescendre de la hauteur maximale jusqu'au niveau voulu pour le sustain (la portion tenue du son). Des réglages plus élevés entraînent un changement plus lent.

[S] (Sustain Level)

C'est le niveau de hauteur auquel sera maintenue la note. Des réglages positifs (+) donneront un maintien et une hauteur supérieures à la hauteur normale. Des réglages négatifs (-) entraîneront un maintien et une hauteur inférieures à la hauteur normale.

[R] (Release Time)

C'est le temps nécessaire pour que la hauteur retourne à la normale une fois le pad de clavier relâché. Des réglages plus élevés entraînent un retour plus lent à la normale.

Réglage de l'amplitude d'enveloppe (Pitch Envelope Depth)

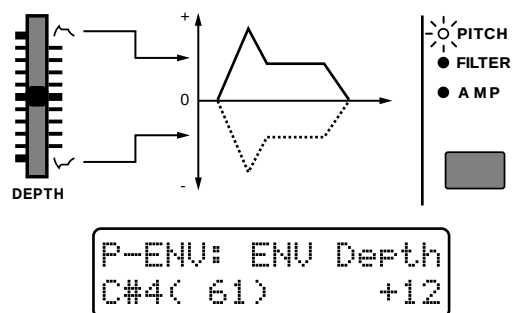
Voici comment vous pouvez ajuster l'amplitude et donc la quantité d'action de l'enveloppe de hauteur.

1. Pressez [ENV SELECT] plusieurs fois pour sélectionner PITCH.

2. Utilisez le curseur [DEPTH] pour ajuster l'amplitude d'enveloppe de hauteur.

Plage : -12–+12

Augmenter des réglages positifs (+) créera une plus grande amplitude de changement de hauteur. Des réglages négatifs (-) inverseront la forme de l'enveloppe, entraînant un changement de hauteur en direction opposée.



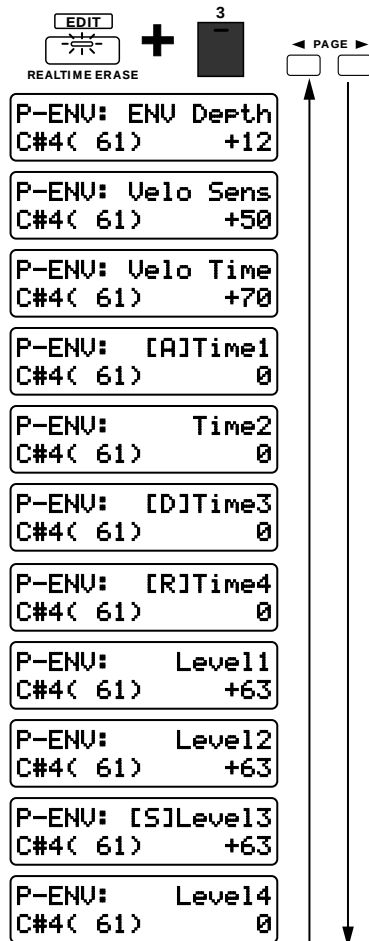
P-ENV: ENV Depth
C#4(61) +12

Pour faire des réglages plus détaillés

1. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [3].

L'écran affichera la page de réglage de la section P-ENV.

2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et éditez-les.



ENV Depth (Pitch Envelope Depth)

C'est la page de réglage pour spécifier l'amplitude d'enveloppe de hauteur (p.66).

Velo Sens (Pitch Envelope Velocity Sensitivity)

Ce réglage vous permet de piloter l'amplitude de l'enveloppe de hauteur en fonction de la dynamique de jeu sur le clavier MIDI externe.

Plage : -100—+150

Avec des réglages positifs (+), la hauteur change plus lorsque vous jouez plus fort sur le clavier. Avec des réglages négatifs (-), la hauteur change moins quand vous jouez plus fort sur le clavier.

* Il n'est pas possible de piloter l'enveloppe en faisant varier la force appliquée aux pads du clavier c'est-à-dire qu'il vous faut un clavier externe.

Velo Time1 (sensibilité à la dynamique de la durée générale de l'enveloppe de hauteur)

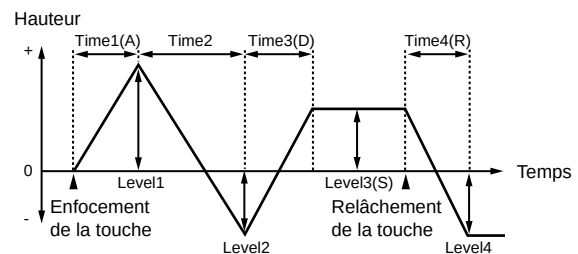
Ce paramètre vous permet d'exploiter la dynamique de votre clavier MIDI externe pour faire varier la durée de l'enveloppe de hauteur.

Plage : -100—+100

Avec des réglages positifs (+), la durée de l'enveloppe de hauteur se raccourcit lorsque vous jouez plus fort sur le clavier. Avec des réglages (-), elle se rallonge lorsque vous jouez plus fort sur le clavier.

* Il n'est pas possible d'obtenir un tel contrôle avec les pads du clavier de la façade, c'est-à-dire qu'il vous faut un clavier externe.

Les quatre curseurs [A]/[D]/[S]/[R] de la façade peuvent être utilisés pour régler les paramètres les plus utiles de l'enveloppe de hauteur, mais la MC-505 autorise également des réglages plus détaillés de l'enveloppe de hauteur.



Time1-4

Détermine le temps nécessaire pour atteindre le niveau de hauteur suivant dans l'enveloppe. Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Time 1-4.

Plage : 0-127

Des réglages plus élevés donnent un temps plus long pour atteindre le niveau de hauteur suivant.

* Le paramètre de façade [A] (Attack Time) correspond à Time1, [D] (Decay Time) à Time3, et [R] (Release Time) à Time4.

Level1-4

Détermine les différences de hauteur relatives par rapport à la hauteur normale (spécifiée par les paramètres Coarse Tune et Fine Tune). Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Level 1-4.

Plage : -63—+63

Des valeurs (+) entraînent une hauteur plus élevée que la hauteur normale. Des réglages négatifs (-) abaissent la hauteur par rapport à la normale.

* Le paramètre de façade [S] (Sustain Level) correspond à Level3.

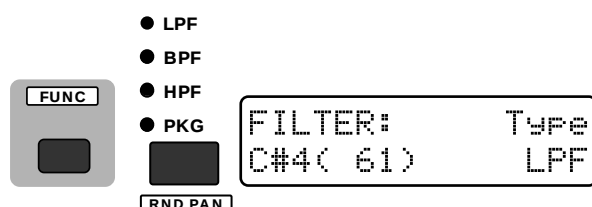
Modification de la brillance du son (Filtre)

La section FILTER (filtre) vous permet de faire les réglages qui affectent ainsi la brillance des sons d'instruments de percussion.

Sélection du type de filtre (Filter Type)

Détermine le type de filtre.

1. Assurez-vous que l'indicateur [FUNC] est éteint.
2. Pressez [FILTER TYPE] plusieurs fois pour sélectionner le type.



OFF:

Le filtre ne sera pas utilisé (les quatre indicateurs sont éteints).

LPF (Low Pass Filter):

Ce filtre passe-bas est le type le plus commun, il permet aux fréquences inférieures à la fréquence de coupure de passer. Il sert à rendre le son plus feutré.

BPF (Band Pass Filter):

Ce filtre passe-bande permet de passer aux fréquences proche de la fréquence de coupure, et coupe les autres. C'est utile pour créer des sons avec un timbre caractéristique.

HPF (High Pass Filter):

Ce filtre passe-haut laisse passer les fréquences supérieures à la fréquence de coupure. C'est un réglage approprié pour créer des instruments de percussion dont le son a une plage de hautes fréquences caractéristique.

PKG (Peaking Filter):

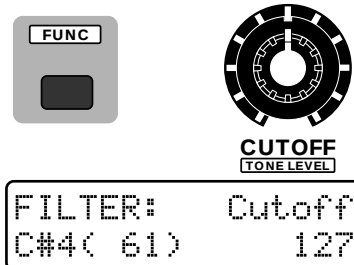
Ce filtre en crête amplifie les harmoniques proches de la fréquence de coupure. Ce réglage vous permet de simuler la résonance d'un fût.

Rendre le son plus brillant (Cutoff)

Spécifie la fréquence (la fréquence de coupure ou Cutoff Frequency) à laquelle le filtre commencera à affecter les composantes fréquentielles de la forme d'onde. En changeant la fréquence de coupure, vous pouvez gérer la brillance du son.

1. Assurez-vous que l'indicateur [FUNC] est éteint.

2. Tournez le potentiomètre [CUTOFF] pour ajuster la fréquence de coupure.



Plage : 0–127

L'effet dépendra du type de filtre.

LPF (Low Pass Filter)

Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre rendra le son plus brillant, en le rapprochant de la forme d'onde d'origine. Tourner le potentiomètre dans le sens inverse des aiguilles d'une montre coupera plus d'harmoniques plus haut, rendant le son plus étouffé.

* Pour certaines formes d'onde, vous n'entendrez plus de son si vous baissez trop la valeur.

BPF (Band Pass Filter)

Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre déplacera vers les aigus la zone de fréquences entendue. Tourner le potentiomètre dans le sens inverse des aiguilles d'une montre fera entendre une zone de fréquences progressivement plus basse.

HPF (High Pass Filter)

Quand le potentiomètre est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre, la plage des basses fréquences est d'autant plus coupée, rendant le son plus tranchant. En tournant au contraire le potentiomètre vers la gauche, le son d'origine de la forme d'onde se fera entendre.

* Pour certaines formes d'onde, vous risquez de ne pas entendre de son si cette valeur est montée excessivement.

PKG (Peaking Filter)

Quand le potentiomètre est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre, la zone de fréquence accentuée se déplace vers les aigus. Tourner le potentiomètre dans le sens inverse abaissera au contraire la zone de fréquences qui se déplacera donc vers les graves.

Ajout d'un caractère particulier au son (Résonance)

Ce réglage accentue les harmoniques proches de la fréquence de coupure, donnant du caractère au son.

1. Assurez-vous que l'indicateur [FUNC] est éteint.
2. Tournez le potentiomètre [RESONANCE] pour ajuster le réglage de résonance.



Plage : 0–127

Quand ce potentiomètre est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre, le son prend plus de caractère. Le tourner dans le sens inverse rend le son plus naturel.

.....

Selon les réglages de la fréquence de coupure, monter excessivement la résonance peut entraîner une distorsion soudaine du son. En particulier lorsque Low Boost est appliqué, le son est plus prompt à souffrir de distorsion, aussi tournez [LOW BOOST] dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour ajuster l'amplification afin que le son n'ait plus cette distorsion.

“Emploi de Low Boost pour ajuster les basses fréquences” (Prise en main, p. 9)

Pour empêcher une augmentation excessive de la résonance, les réglages d'usine ont été faits pour que la valeur ne monte pas au-delà de 115, même si le potentiomètre [RESONANCE] est tourné à fond à droite. C'est ce que l'on appelle un limiteur de résonance. Vous êtes libre d'ajuster cette limite supérieure.

“Spécification de la plage de variation de la résonance (Limiteur de résonance)” (p. 164)

Si vous avez augmenté le réglage du limiteur de résonance, veillez à ne pas monter excessivement la résonance.

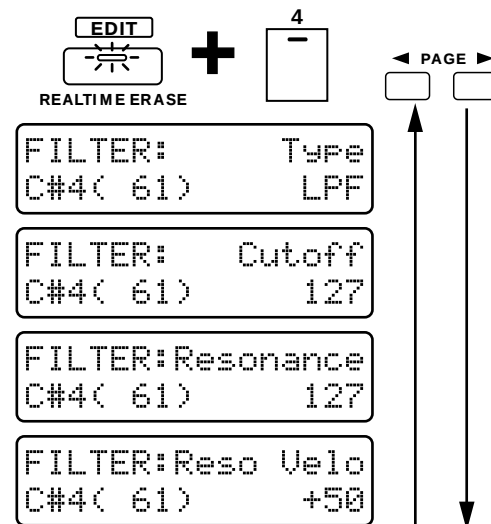
.....

Pour faire des réglages plus détaillés

1. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [4].

L'afficheur présentera la page de réglage de la section FILTER.

2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et les éditer.



Type (Filter Type)

C'est la page de réglage pour la sélection du type de filtre (p. 68).

Cutoff (Cutoff Frequency)

C'est la page de réglage pour la fréquence de coupure (p. 68).

Résonance

C'est la page de fréquence pour la résonance (p. 68).

Reso Velo (Resonance Velocity Sensitivity)

Détermine comment l'amplitude de la résonance sera affectée par la dynamique de jeu sur un clavier MIDI externe.

Plage : -100–+150

Avec des réglages positifs, jouer plus fort sur le clavier entraînera un changement plus important. Avec des réglages négatifs (-), jouer plus fort sur le clavier entraînera moins de changement.

** Il n'est pas possible de commander cette fonction à l'aide de la force lorsque vous pressez les pads du clavier.*

Faire changer la brillance au cours du temps (Filter Envelope)

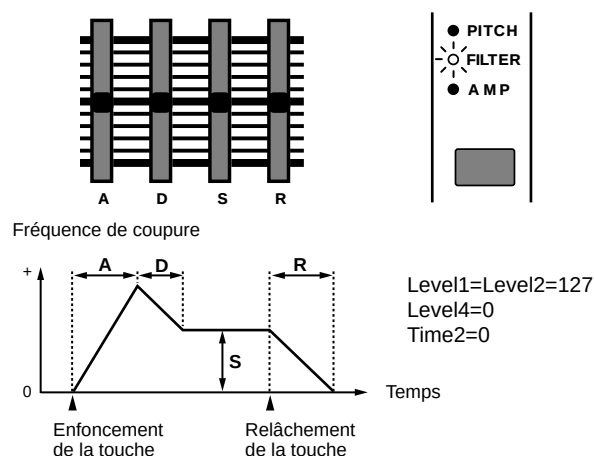
Dans les instruments acoustiques, la qualité timbrale (brillance) change souvent au cours de l'évolution d'une note. Par exemple, dans un piano, le son de chaque note contient au début de nombreux harmoniques (c'est-à-dire qu'il est brillant), et au fur et à mesure que les notes diminuent jusqu'au silence, les harmoniques diminuent, rendant le son plus feutré. La section F-ENV (Filter Envelope ou enveloppe de filtre) vous permet de créer ce type de changement de timbre au cours du temps.

Réglages de l'enveloppe de filtre

1. Pressez [ENV SELECT] plusieurs fois pour sélectionner FILTER.

2. Utilisez les curseurs [A]/[D]/[S]/[R] pour ajuster les valeurs d'enveloppe de filtre.

Range: 0–127



F-ENV: [A]Time1
C#4(61) 10

F-ENV: [D]Time3
C#4(61) 30

F-ENV: [S]Level3
C#4(61) 80

F-ENV: [R]Time4
C#4(61) 30

[A] (Attack Time)

C'est le temps nécessaire pour que le changement de timbre maximal soit obtenu à partir du moment où le pad du clavier est pressé. Des réglages plus élevés ralentiront cette montée jusqu'à la hauteur voulue.

[D] (Decay Time)

C'est le temps nécessaire pour redescendre du timbre maximal jusqu'au niveau voulu pour le sustain (la portion tenue du son). Des réglages plus élevés entraînent un changement plus lent.

[S] (Sustain Level)

C'est le niveau de fréquence de coupure auquel sera maintenu le filtre tant que vous maintiendrez la note. Monter ce réglage fera donc monter la fréquence de coupure

[R] (Release Time)

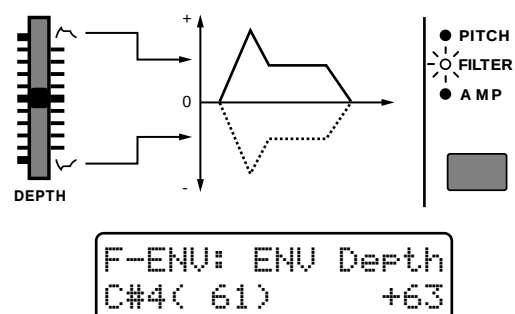
C'est le temps nécessaire pour que le son disparaisse une fois le pad de clavier relâché. Des réglages plus élevés entraînent un changement plus long.

Réglage de l'amplitude d'enveloppe (Filter Envelope Depth)

Ce réglage ajuste l'amplitude de l'enveloppe de filtre.

1. Pressez [ENV SELECT] plusieurs fois pour sélectionner FILTER.

2. Utilisez le curseur [DEPTH] pour ajuster le réglage d'amplitude d'enveloppe de filtre.



Plage : -63+63

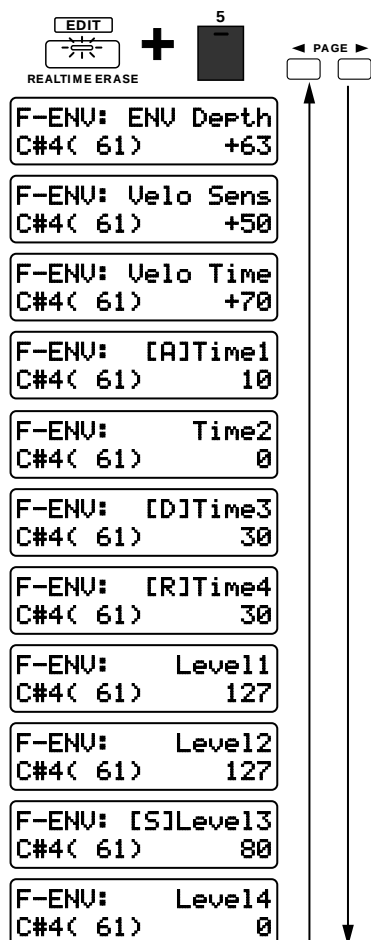
Quand cette valeur est augmentée en direction positive (+), l'intensité du changement de timbre augmentera. Avec des réglages négatifs, la forme de l'enveloppe sera inversée et le timbre changera en direction opposée.

Pour faire des réglages plus détaillés

1. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [5].

L'afficheur présentera la page de réglage de la section F-ENV.

2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et les éditer.



ENV Depth (Filter Envelope Depth)

C'est la page de réglage pour l'amplitude de l'enveloppe de filtre (p. 70).

Velo Sens (sensibilité à la dynamique de l'enveloppe de filtre)

Détermine comment la force de votre jeu sur le clavier MIDI externe affectera l'enveloppe de filtre.

Plage : -100—+150

Avec des réglages positifs (+), le timbre changera plus lorsque vous jouerez plus fort sur le clavier. Avec des réglages négatifs (-), le timbre changera moins si vous jouez plus fort sur le clavier.

* Il n'est pas possible de contrôler cela en faisant varier la force appliquée au pad du clavier de la façade, mais uniquement à l'aide d'un clavier MIDI externe.

Velo Time (sensibilité à la dynamique de l'enveloppe de filtre)

Ce paramètre vous permet d'exploiter la dynamique de votre clavier MIDI externe pour faire varier l'enveloppe de filtre.

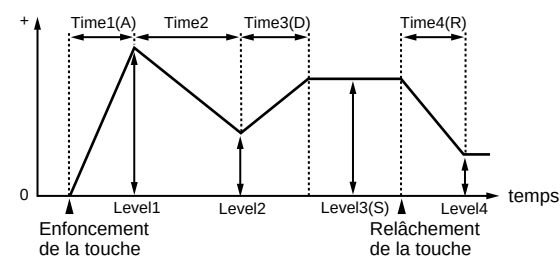
Plage : -100—+100

Avec des réglages positifs (+), l'enveloppe de filtre se raccourcit lorsque vous jouez plus fort sur le clavier. Avec des réglages (-), elle rallonge lorsque vous jouez plus fort sur le clavier.

* Il n'est pas possible d'obtenir un tel contrôle avec les pads du clavier de la façade, c'est-à-dire qu'il vous faut un clavier externe.

Les quatre curseurs [A]/[D]/[S]/[R] de la façade peuvent être utilisés pour régler les paramètres les plus utiles de l'enveloppe de hauteur, mais la MC-505 autorise également des réglages plus détaillés de l'enveloppe de hauteur.

Fréquence de coupure



Time1-4

Détermine le temps nécessaire pour atteindre le niveau de fréquence de coupure suivant dans l'enveloppe. Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Time 1-4.

Plage : 0-127

Des réglages plus élevés donnent un temps plus long pour atteindre le niveau de fréquence de coupure suivant.

* Le paramètre de façade [A] (Attack Time) correspond à Time1, [D] (Decay Time) à Time3, et [R] (Release Time) à Time4.

Level1-4

Détermine la fréquence de coupure à chaque niveau. Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Level 1-4.

Plage : 0-127

Des valeurs (+) entraînent une fréquence de coupure plus élevée que la normale.

* Le paramètre de façade [S] (Sustain Level) correspond à Level3.

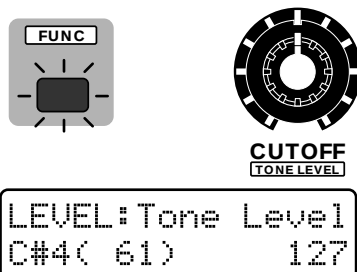
Réglage du volume et du panoramique (Amplificateur)

La section AMP (amplificateur) contient les réglages relatifs au volume et à la position du son dans le champ sonore stéréo.

Réglage de volume de chaque tone rythmique (Rhythm Tone Level)

Ce réglage ajuste le volume de chaque tone rythmique. Il sert principalement à ajuster la balance de volume entre les tones rythmiques.

1. Pressez [FUNC] pour faire clignoter l'indicateur.
2. Tournez [TONE LEVEL] pour ajuster le réglage de niveau de ce tone rythmique.



Plage : 0–127

Quand le potentiomètre est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre, le volume augmente. Quand il est tourné dans le sens inverse, le volume diminue.

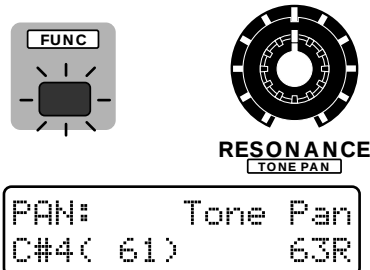
* Le volume général de la totalité du kit rythmique peut être modifié et mémorisé pour chaque pattern grâce au paramètre de configuration (Setup) nommé Part Level (niveau de partie). Le réglage de niveau de tone rythmique sera multiplié par cette valeur.

📖 “Réglage du volume de chaque partie (Part Level)” (p. 24)

Réglage du panoramique pour chaque tone rythmique (Rhythm Tone Pan)

Fixe l'emplacement stéréo de chaque tone rythmique.

1. Pressez [FUNC] pour faire clignoter son indicateur.
2. Tournez le potentiomètre [TONE PAN] pour régler la valeur Tone Pan.



Plage : L64–63R

Plus vous tournez le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre, plus le son se déplace vers la droite. Si l'on tourne le potentiomètre en sens inverse, le son se déplacera vers la gauche.

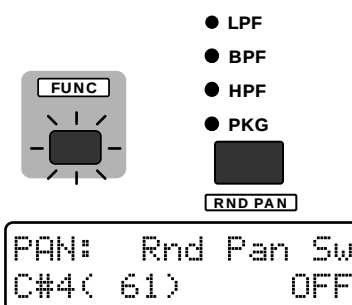
* Le panoramique général du kit rythmique peut être modifié et déterminé pour chaque pattern par le paramètre de configuration (Setup) Part Pan (panoramique de partie). La valeur Rhythm Tone Pan s'ajoutera à ce réglage.

📖 “Réglage du panoramique de chaque partie (Part Pan)” (p. 24)

Pour que le panoramique change aléatoirement (Random Pan Switch)

Ce réglage entraîne un changement aléatoire de l'emplacement stéréo du son chaque fois qu'une note est jouée.

1. Pressez [FUNC] pour faire clignoter son indicateur.
2. Pressez [RND PAN].



Les quatre indicateurs clignoteront et le commutateur de panoramique aléatoire (Random Pan Switch) sera activé (ON).

* Le réglage Rhythm Tone Pan sera ignoré par les tones rythmiques pour lesquels le commutateur Rnd Pan Sw sera activé (ON).

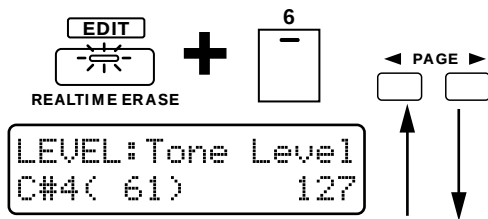
Pour faire des réglages plus détaillés

Réglages relatifs au volume

1. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [6].

L'écran affichera la page de réglage de la section AMPLIFIER/LEVEL.

2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et les éditer.



Tone Level (niveau de tone rythmique)

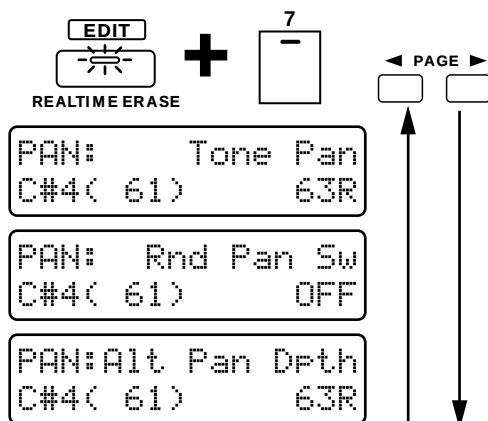
C'est la page de réglage pour "Réglage du volume de chaque tone rythmique (Rhythm Tone Level)" (p. 72).

Réglages relatifs au panoramique

1. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [7].

L'afficheur présentera la page de réglage de la section AMPLIFIER/PAN.

2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et les éditer.



Tone Pan (Panoramique du tone rythmique)

C'est la page de réglage pour "Réglage du panoramique de chaque tone rythmique (Rhythm Tone Pan)" (p. 72).

Rnd Pan Sw (Random Pan Switch)

C'est la page de réglage pour les changements aléatoires de panoramique (p. 72).

Alt Pan Dpth (Alternate Pan Depth)

Ce paramètre fait alterner l'emplacement stéréo du son entre gauche et droite à chaque fois qu'une note est jouée.

Plage : L63-63R

Quand ce paramètre est réglé dans la direction L (gauche), le son alterne selon l'ordre gauche -> droite -> gauche-> droite. Quand il est réglé dans la direction R (droite), le son alterne selon l'ordre droite -> gauche -> droite-> gauche.

Des réglages plus élevés entraînent des changements plus importants.

Si vous ne savez pas quel tone rythmique vous devez éditer

Quelquefois, lorsque vous faites reproduire un pattern, vous pouvez vouloir éditer la caisse claire jouée dans ce pattern, mais ne savez pas quelle caisse claire du kit rythmique est utilisée.

Dans de tels cas, sélectionnez la partie rythmique comme partie active et pressez [MEASURE]. Pendant que vous gardez enfoncé le bouton, l'indicateur de pad de clavier ou ce tone rythmique s'allumera à l'instant où ce tone rythmique jouera. Utilisez OCTAVE[-] [+] pour changer la tessiture et trouvez le pad du clavier qui s'allume en même temps que joue la caisse claire. C'est ce tone rythmique que vous devrez éditer.

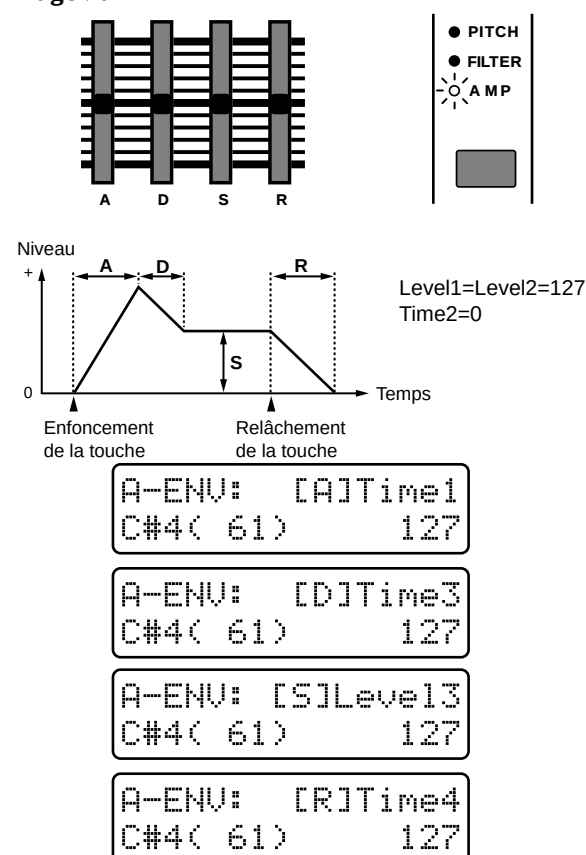
Création de changement de volume au cours du temps (Amplifier Envelope ou enveloppe d'amplificateur)

Avec les instruments acoustiques, des changements de volume se produisent au cours de la vie d'une note. Par exemple, avec un piano, le volume atteint son niveau maximal immédiatement puis chute progressivement jusqu'au silence (instrument non tenu ou de type decay). Sur les instruments tels que les orgues, le volume reste constant tant que la note est maintenue (instrument non tenu ou sustain). Les paramètres de la section A-ENV (Amplifier Envelope ou enveloppe d'amplificateur) vous permettent de spécifier ce type de changement de volume évoluant au cours du temps (l'enveloppe d'amplificateur).

Réglages de l'enveloppe d'amplificateur

1. Pressez [ENV SELECT] plusieurs fois pour sélectionner AMP.
2. Utilisez les curseurs [A]/[D]/[S]/[R] pour ajuster les valeurs de l'enveloppe d'amplificateur.

Plage : 0-127



[A] (Attack Time)

C'est le temps nécessaire pour que le volume maximal soit obtenu à partir du moment où le pad du clavier est pressé. Des réglages plus élevés ralentiront cette montée jusqu'au volume voulu.

[D] (Decay Time)

C'est le temps nécessaire pour redescendre du volume maximal jusqu'au niveau voulu pour le sustain (la portion tenue du son). Des réglages plus élevés entraînent un changement plus lent.

[S] (Sustain Level)

C'est le niveau auquel sera maintenu le volume tant que vous maintiendrez la note. Monter ce réglage fera donc monter ce volume de maintien.

[R] (Release Time)

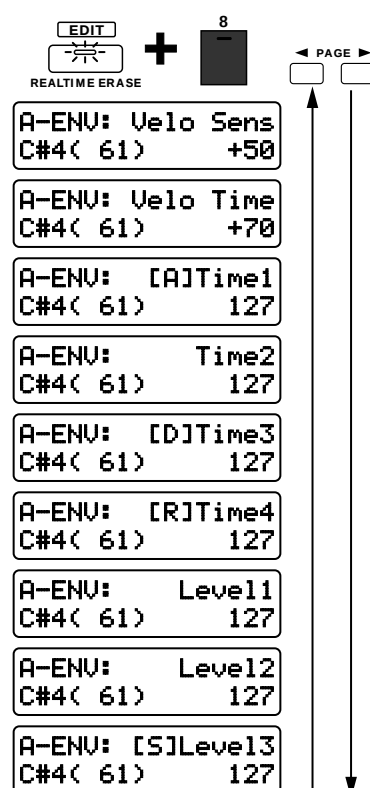
C'est le temps nécessaire pour que le son disparaisse une fois le pad de clavier relâché. Des réglages plus élevés entraînent un changement plus long.

Pour faire des réglages plus détaillés

1. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [8].

L'afficheur présentera la page de réglage de la section A-ENV.

2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et les éditer.



Velo Sens (sensibilité à la dynamique de l'enveloppe d'amplificateur)

Détermine comment la force de votre jeu sur le clavier MIDI externe affectera l'enveloppe d'amplificateur.

Plage : -100—+150

Avec des réglages positifs (+), le volume augmentera lorsque vous jouerez plus fort sur le clavier. Avec des réglages négatifs (-), le volume diminuera si vous jouez plus fort sur le clavier. Avec un réglage à 0, le volume ne sera pas affecté par la force de votre jeu sur le clavier.

* Il n'est pas possible de contrôler cela en faisant varier la force appliquée au pad du clavier de la façade, mais uniquement à l'aide d'un clavier MIDI externe.

Velo Time (sensibilité à la dynamique de l'enveloppe d'amplificateur)

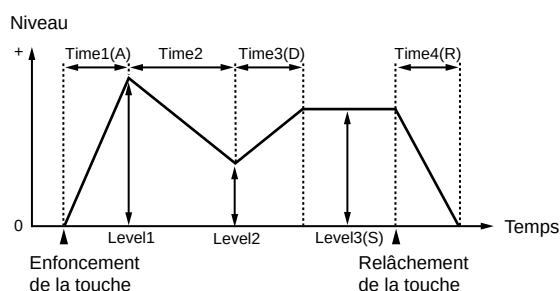
Ce paramètre vous permet d'exploiter la dynamique de votre clavier MIDI externe pour faire varier l'enveloppe d'amplificateur.

Plage : -100—+100

Avec des réglages positifs (+), l'enveloppe d'amplificateur se raccourcit lorsque vous jouez plus fort sur le clavier. Avec des réglages (-), elle rallonge lorsque vous jouez plus fort sur le clavier.

* Il n'est pas possible d'obtenir un tel contrôle avec les pads du clavier de la façade, c'est-à-dire qu'il vous faut un clavier externe.

Les quatre curseurs [A]/[D]/[S]/[R] de la façade peuvent être utilisés pour régler les paramètres les plus utiles de l'enveloppe de hauteur, mais la MC-505 autorise également des réglages plus détaillés de l'enveloppe de hauteur.



Time1-4

Détermine le temps nécessaire pour atteindre le prochain point de niveau suivant dans l'enveloppe. Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Time 1-4.

Plage : 0-127

Des réglages plus élevés donnent un temps plus long pour atteindre le niveau suivant.

* Le paramètre de façade [A] (Attack Time) correspond à Time1, [D] (Decay Time) à Time3, et [R] (Release Time) à Time4.

Level1-3

Détermine le volume à chaque niveau. Vous pouvez faire des réglages pour les trois paramètres Level 1-3.

Plage : 0-127

Des valeurs (+) entraînent un volume plus élevé que la normale.

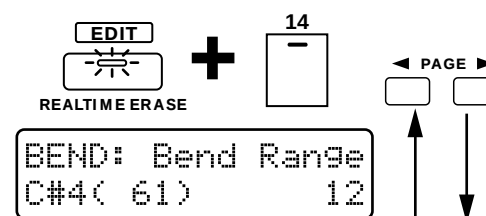
* Le paramètre de façade [S] (Sustain Level) correspond à Level3.

Réglage de la plage de pitch bend (Bend Range)

Détermine l'amplitude de changement de hauteur (en demi-tons) qui se produira lorsque le levier pitch bend d'un instrument MIDI externe sera utilisé.

1. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [14].

L'afficheur présentera la page de réglage de la section CONTROL/PITCH BEND.



Plage : 0-12 demi-tons

Des réglages plus élevés donneront un changement de hauteur plus important lorsque le levier pitch bend est incliné sur la gauche ou sur la droite. Par exemple, si ce paramètre est réglé à "12," la hauteur montera d'une octave lorsque le levier pitch bend sera incliné à fond à droite.

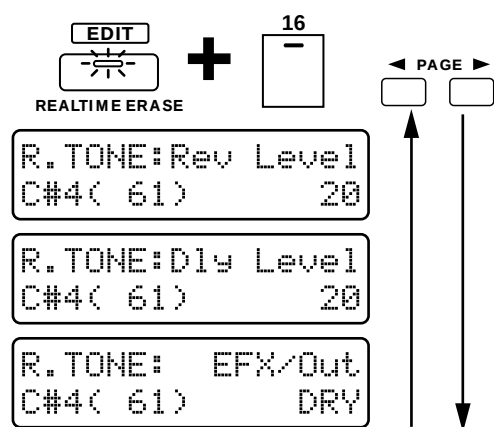
Réglage des effets/choix de la destination de sortie pour chaque tone rythmique

Dans la section RHY TONE (Rhythm Tone), vous pouvez ajuster l'intensité des effets qui s'appliqueront à chaque tone rythmique et vous pouvez choisir la destination de sortie de chaque tone rythmique.

1. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [16].

L'afficheur présentera la page de réglage de la section RHY TONE.

2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et les éditer.



R.TONE Rev Level (Rhythm Tone Reverb Level)

Détermine le volume de réglage pour chaque tone rythmique.

Plage : 0–127

Des réglages plus élevés augmentent le volume de reverb.

* Ce réglage n'est valide que si Part EFX/Output Assign de la partie rythmique est réglé sur "RHY." Egalement, dans ce cas, si le niveau de reverb (Reverb Level) et le niveau de reverb de la partie (Part Reverb Level) pour la partie rythmique sont trop bas, il n'y aura pas de réglage même si vous montez la valeur de ce paramètre.

☞ "Application d'EFX/choix de la destination de sortie pour chaque partie (Part EFX/Output Assign)" (p. 104)

☞ "Réglage du volume général de reverb (Reverb Level)" (p. 80)

☞ "Réglage du volume de reverb pour chaque partie (Part Reverb Level)" (p. 80)

• Si vous désirez en savoir plus sur les réglages de reverb...

☞ "Ajout de réverbération au son (Reverb)" (p. 79)

R.TONE Dly Level (Rhythm Tone Delay Level)

Détermine l'intensité du delay pour chaque tone rythmique.

Plage : 0–127

Des réglages plus élevés augmentent le volume de reverb.

* Ce réglage n'est valide que si Part EFX/Output Assign de la partie rythmique est réglé sur "RHY." Egalement, dans ce cas, si le niveau de delay (Delay Level) et le niveau de delay de la partie (Part Delay Level) pour la partie rythmique sont trop bas, il n'y aura pas de réglage même si vous montez la valeur de ce paramètre.

☞ "Application d'EFX/choix de la destination de sortie pour chaque partie (Part EFX/Output Assign)" (p. 104)

☞ "Réglage du volume général de delay (Delay Level)" (p. 84)

☞ "Réglage du volume de delay pour chaque partie (Part Delay Level)" (p. 84)

• Si vous désirez en savoir plus sur les réglages de delay ...

☞ "Ajout d'un écho au son (Delay)" (p. 82)

R.TONE EFX / Out (Rhythm Tone EFX / Output Assign)

Pour chaque tone rythmique, vous pouvez commuter on/off l'effet EFX et déterminer les prises de sortie (Output) par lesquelles le son sera produit. Faites ces réglages lorsque vous désirez n'appliquer EFX qu'à certains tones rythmiques ou lorsque vous désirez faire sortir indépendamment certains tones rythmiques par les prises DIRECT 1/2.

Réglages possibles :

DRY: Sortie stéréo par les prises MIX sans application d'EFX (EFX off).

EFX: Application d'EFX, et sortie en stéréo par les prises MIX (EXF on).

DIR1: Sortie stéréo par les prises DIRECT 1.

DIR2: Sortie stéréo par les prises DIRECT 2.

* Les réglages de ce paramètre ne sont valides que si le réglage Part EFX/Output Assign de la partie rythmique est sur "RHY."

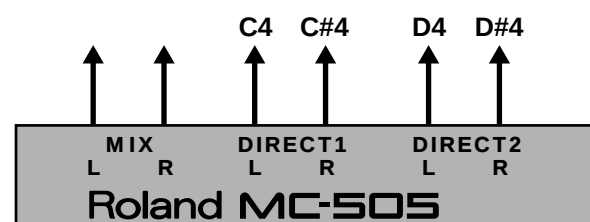
☞ "Application d'EFX/choix de la destination de sortie pour chaque partie (Part EFX/Output Assign)" (p. 104)

* Les effets (reverb/delay/EFX) ne s'appliquent pas au son produit par les prises DIRECT 1/2.

Emploi des sorties comme quatre sorties mono

En réglant le panoramique du tone rythmique à fond à gauche ou à droite, vous pouvez utiliser les sorties comme quatre sorties mono. Réglez sur RHY le paramètre Part EFX/Output Assign de la partie rythmique.

R.TONE: EFX/Out C 4(60) DIR1	PAN: Tone Pan C 4(60) L64
R.TONE: EFX/Out C#4(61) DIR1	PAN: Tone Pan C#4(61) 63R
R.TONE: EFX/Out D 4(62) DIR2	PAN: Tone Pan D 4(62) L64
R.TONE: EFX/Out D#4(63) DIR2	PAN: Tone Pan D#4(63) 63R
R1234567 EFX/Out RDDEEDDE R= RHY	



* Si le réglage de niveau de sortie d'EFX (EFX Output Level) est trop bas, le tone rythmique auquel s'applique l'EFX ne sera pas entendu (p. 86).

Si vous désirez en savoir plus sur les réglages d'EFX ...

“Application de différents effets au son (EFX)” (p. 86)

Sauvegarde d'un kit rythmique que vous avez créé (Rhythm Set Write)

Après avoir créé un kit rythmique à votre goût, suivre cette procédure vous permettra de le sauvegarder comme kit rythmique User :

1. Assurez-vous que le pattern est arrêté.

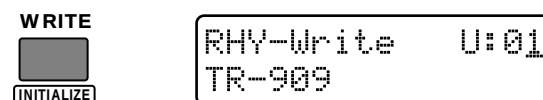
2. Pressez [PATCH] pour accéder à la page de sélection de kit rythmique.

Si vous avez modifié les réglages d'un kit rythmique, un “*” s'affichera à gauche du numéro, indiquant que le kit rythmique sélectionné a été modifié (édité). Sachez que si vous sélectionnez un autre kit rythmique sans sauvegarder le kit rythmique modifié, vos

changements seront perdus.

3. Pressez [WRITE].

L'affichage suivant apparaîtra et le curseur “_” apparaîtra sous le numéro.



Si vous ne désirez pas changer le numéro ni le nom, vous pouvez sauter les étapes 4-8.

Si vous décidez de ne pas sauvegarder le kit rythmique, pressez au contraire [EXIT].

4. Pressez [USER] ou [CARD] pour sélectionner la banque de destination de sauvegarde.

* Les banques CARD ne peuvent être sélectionnées que si une carte mémoire optionnelle est insérée.

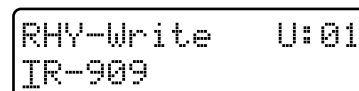
“Emploi de carte mémoire” (p. 159)

5. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro de destination de sauvegarde.

A cet instant, vous pouvez presser [UNDO/REDO] pour contrôler le nom du kit rythmique qui est actuellement à l'emplacement désigné par le numéro de destination de sauvegarde. Après avoir trouvé un kit rythmique qu'il vous importe peu d'effacer, pressez [UNDO/REDO] une fois encore pour retourner à l'affichage précédent.

6. Pressez PAGE [>].

Le curseur se déplacera au début de la seconde ligne de l'afficheur.



7. Assignez un nom au kit rythmique.

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier le caractère.

Les caractères suivants peuvent être sélectionnés : Espace, A-Z, a-z, 0-9, ! “ # \$ % & ' () * +, - . / : ; < = > ? @ [\] ^ _ ` { | }

8. Répétez les étapes 6-7 pour programmer le nom.

En pressant PAGE [<] vous pouvez ramener le curseur vers la gauche.

Un nom pouvant contenir jusqu'à 12 caractères peut être programmé.

9. Pressez [ENTER].

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur. Si vous décidez d'annuler la procédure, pressez [EXIT].

```
RHY-Write    U:01
Are You Sure ?
```

10. Pressez [ENTER] une fois encore.

```
Processing...
Keep Power ON !
```

La procédure d'écriture de kit rythmique s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

Le kit rythmique a maintenant été sauvegardé.

Copie et intialisation des réglages

Rhythm Key Copy

Cette procédure copie les réglages d'un tone rythmique d'un autre kit rythmique dans le tone rythmique spécifié par vous du kit rythmique actuellement sélectionné.

1. Sélectionnez la partie rythmique comme partie active.
2. Pressez [PATCH] pour accéder à la page de sélection de kit rythmique.
3. Sélectionnez le kit rythmique destination de la copie.
4. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [PARAM COPY].

L'afficheur indiquera le numéro du kit rythmique source de la copie, la note (touche) du tone rythmique source de la copie et la note (touche) du tone rythmique destination de la copie.

```

[SHIFT] + [UNDO/REDO]
[PARAM COPY]

RHYTHM-KEY-COPY
U:01-C 4 ÷ C 4

```

Numéro d'ensemble
rythmique source
de la copie Note associée
au tone rythmique
source de la copie Note associée
au tone
rythmique
destination de la copie

5. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier le numéro d'ensemble rythmique source de la copie, la note associée au tone rythmique source de la copie et la note associée au tone rythmique destination de la copie.

Vous pouvez utiliser PAGE [<] [>] pour déplacer le curseur.

6. Pressez [ENTER].

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur.

```
RHYTHM-KEY-COPY
Are You Sure ?
```

7. Pressez [ENTER] une fois encore.

```
Processing...
Keep Power ON !
```

La procédure de copie de tone d'un kit rythmique s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra. Si vous décidez d'annuler la procédure, pressez [EXIT].

Si vous désirez sauvegarder le kit rythmique que vous avez copié, utilisez la procédure d'écriture de kit rythmique.



“Sauvegarde d'un kit rythmique que vous avez créé (Rhythm Set Write)” (p. 61)

Rhythm Tone Initialize

Cette procédure initialise un tone rythmique.

1. Pressez [PATCH] pour accéder à la page de sélection de kit rythmique.
2. Sélectionnez un kit rythmique que vous désirez initialiser.
3. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [INITIALIZE].

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur.

```

[SHIFT] + [WRITE]
[INITIALIZE]

RHY-TONE-Init
C 4( 60)

```

4. Utilisez les pads de clavier pour sélectionner le tone rythmique que vous désirez initialiser.

5. Pressez [ENTER].

6. L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur.

```
RHY-TONE-Init
Are You Sure ?
```

Si vous décidez d'annuler la procédure, pressez [EXIT].

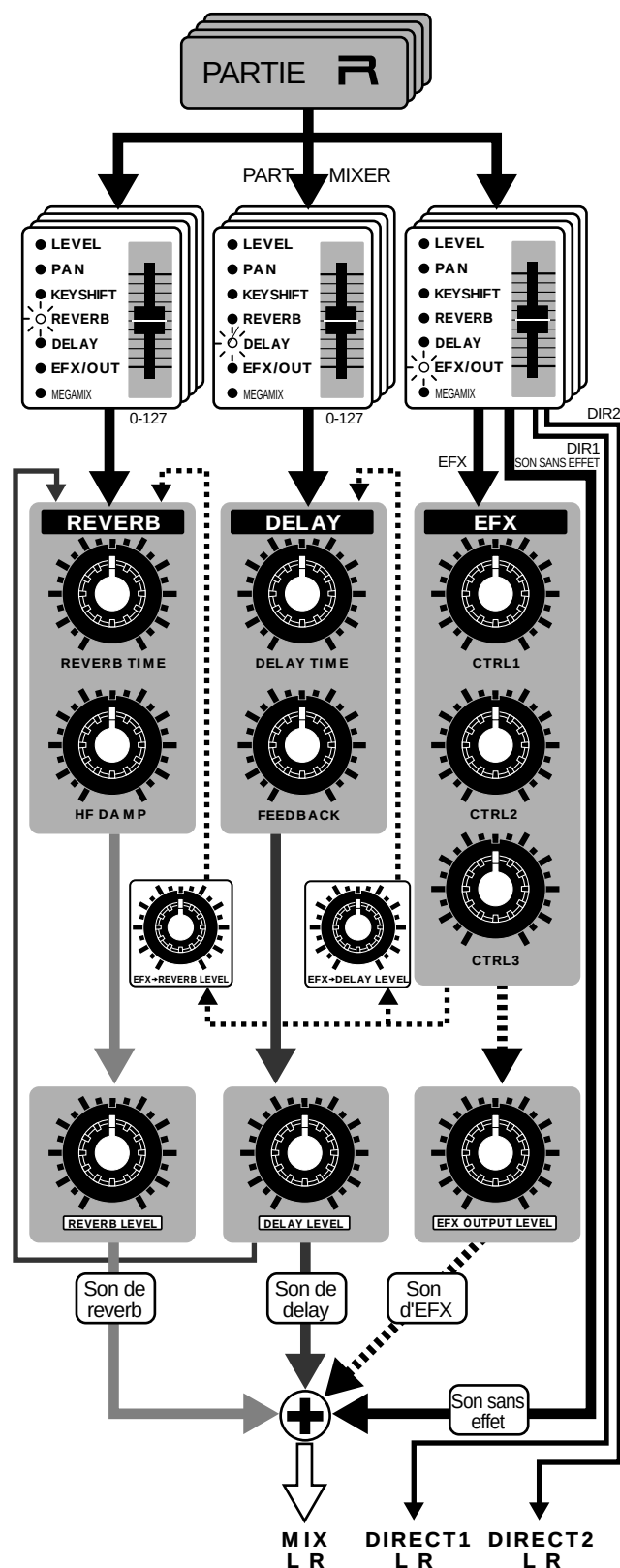
7. Pressez [ENTER].

```
Processing...
Keep Power ON !
```

La procédure d'initialisation d'ensemble rythmique s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

Chapitre 4. Application d'effets au son

La MC-505 est dotée de trois unités d'effet : reverb, delay et EFX. Chacune d'entre elles peut être réglée indépendamment. Le schéma suivant donne le trajet du signal pour ces effets.



Comme les réglages d'effet que vous modifiez peuvent être sauvegardés pour chaque pattern, les réglages d'effet peuvent être simplement commutés par sélection d'un pattern.

📖 **Pour sauvegarder dans un pattern les réglages d'effet modifiés ...**

👉 “Sauvegarde des patterns modifiés (Ecriture de pattern ou Pattern Write)” (p. 26)

* Si vous changez de pattern alors que la reproduction est arrêtée, tous les réglages d'effet sont mis à jour. Toutefois, si vous changez de pattern durant la reproduction, les paramètres de reverb et de delay autre que le niveau de reverb et de delay pour les parties seront conservés tels que prévus par le pattern précédent.

📖 👉 “Réglage du volume de reverb pour chaque partie (Part Reverb Level)” (p. 80)

👉 “Réglage du volume de delay pour chaque partie (Part delay Level)” (p.84)

4

Ajout de réverbération au son (Reverb)

La reverb est un effet qui ajoute de la réverbération et de l'ambiance au son, créant une sensation d'ampleur et d'espace. Elle simule le son d'une musique jouée dans une salle de concert. Dans la section REVERB, vous pouvez faire les réglages qui pilotent la reverb.

Sélection du type (Reverb Type)

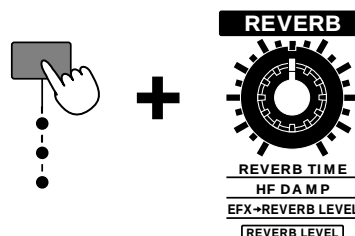
Un des six types suivants de reverb de base peut être sélectionné.

1. Pressez [EFFECT SELECT].

Tant que le bouton est pressé, le type de reverb actuellement sélectionné s'affiche à gauche de l'écran.

2. Tenez enfoncé [EFFECT SELECT] et tournez le potentiomètre [REV LEVEL] pour sélectionner le type de reverb.

REV IDLY IEFX
HAL11 LONGI DIST



Réglages possibles :

- ROM1 (Room 1):** reverb avec chute courte et haute densité.
- ROM2 (Room 2):** reverb avec chute courte et basse densité.
- STG1 (Stage 1):** reverb avec plus de réverbération tardive.
- STG2 (Stage 2):** reverb avec forte réflexion première.
- HAL1 (Hall 1):** reverb au son clair.
- HAL2 (Hall 2):** reverb au son riche.

Reverb on/off

Tenez enfoncé [EFFECT SELECT] et pressez [PRESET] pour commuter on/off la reverb.

Quand la reverb est sur off, l'affichage suivant apparaît.

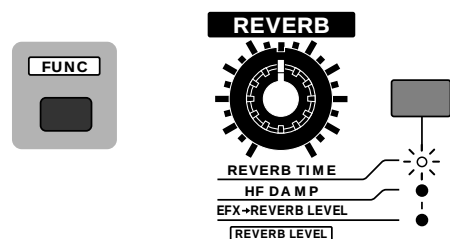
```
REV IDLY IEFX
OFFI OFFI OFF
```

Ce réglage ne peut pas être stocké dans un pattern.

Réglage de la durée de réverbération (Reverb Time)

Vous pouvez ajuster la durée de présence de la réverbération.

1. Assurez-vous que l'indicateur [FUNC] est éteint.
S'il clignote, pressez le bouton pour l'éteindre.
2. Pressez [EFFECT SELECT] plusieurs fois pour allumer l'indicateur supérieur.
3. Tournez le potentiomètre [REVERB TIME] pour régler le temps de réverbération.



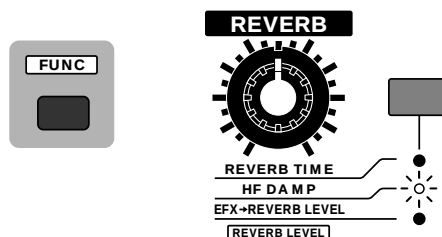
Plage : 0–127

Tourner le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre allonge le temps de réverbération. Le tourner dans le sens inverse réduit le temps de réverbération.

Réglage de tonalité de la réverbération (HF Damp)

Détermine la fréquence à partir de laquelle les hautes fréquences de la réverbération seront coupées.

1. Assurez-vous que l'indicateur [FUNC] est éteint.
S'il clignote, pressez le bouton pour l'éteindre.
2. Pressez [EFFECT SELECT] plusieurs fois pour allumer l'indicateur médian.
3. Tournez le potentiomètre [HF DAMP] pour régler HF Damp.



Plage : 200–8000 (Hz), BYPASS

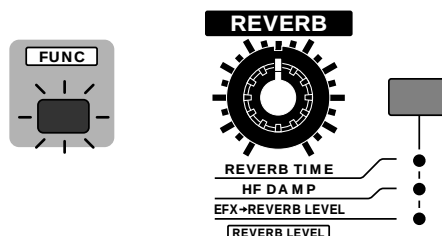
Baïsser ce réglage entraînera une coupe plus importante des hautes fréquences, ce qui rendra la réverbération plus feutrée et moins étincelante.

Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences, tournez le potentiomètre à fond à droite pour sélectionner "BYPASS."

Réglage du volume général de reverb (Reverb Level)

Vous pouvez ajuster le volume général de reverb pour les huit parties (partie rythmique et parties 1-7).

1. Pressez [FUNC] pour faire clignoter l'indicateur.
2. Tournez le potentiomètre [REV LEVEL] pour ajuster le niveau de reverb.



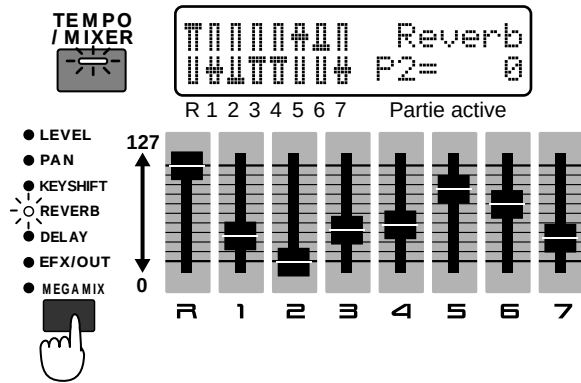
Plage : 0–127

Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre augmente le niveau de volume. Le tourner dans le sens inverse diminue ce volume.

Réglage du volume de reverb pour chaque partie (Part Reverb Level)

Vous pouvez ajuster le volume de reverb pour chaque partie.

1. Pressez [MIXER SELECT] plusieurs fois pour allumer l'indicateur REVERB.
2. Déplacez les curseurs de partie [R]-[7] pour ajuster le niveau de reverb de chaque partie.



Plage : 0–127

Monter le curseur montera le volume de la reverb. Baisser le curseur diminuera le volume de reverb. Si vous pressez [TEMPO/MIXER] pour passer en page Part Mixer, le niveau de reverb de chaque partie s'affichera graphiquement. A cet instant, vous pouvez utiliser [INC] [DEC] pour modifier les réglages de la partie active.

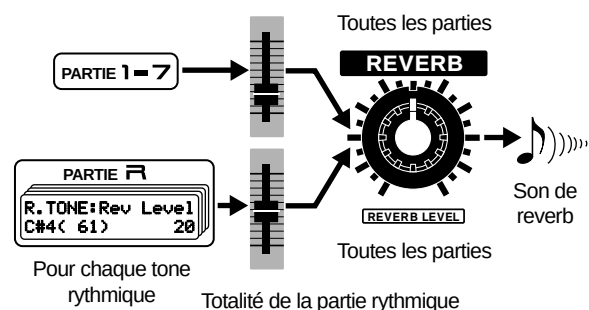
Si vous désirez appliquer de la reverb à des parties qui n'utilisent pas EFX, sachez que si le niveau de reverb de cette partie (Part Reverb Level) ou le niveau de reverb de toutes les parties est réglé sur "0", aucune reverb ne s'appliquera à cette partie. Egalement, si vous réglez sur RHY le paramètre Part EFX/Output Assign de la partie rythmique, vous pourrez ajuster le volume de reverb pour chaque tone rythmique

📖 “Application d'EFX/choix de la destination de sortie pour chaque partie (Part EFX/Output Assign)” (p. 104)

• Si vous désirez ajuster le volume de reverb pour chaque tone rythmique ...

📖 “R.TONE Rev Level (Rhythm Tone Reverb Level)” (p. 76)

Pour chaque partie



Quand le réglage Part EFX/Output Assign de la partie rythmique est sur “DRY” ou “EFX,” monter le niveau de reverb de la partie appliquera de la reverb de façon égale à tous les tones rythmiques.

Application de reverb au son d'EFX (EFX-> Reverb Level)

Accomplissez la procédure ci-dessous pour régler le volume de la reverb s'appliquant au son d'EFX.

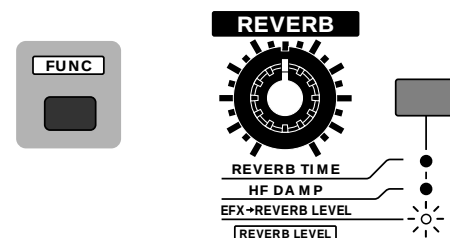
Quel que soit le niveau de reverb de chaque partie, la reverb s'appliquera également à toutes les parties dont Part EFX/Output Assign est réglé sur “EFX.”

1. Assurez-vous que l'indicateur [FUNC] est éteint.

S'il clignote, pressez le bouton pour l'éteindre.

2. Pressez [EFFECT SELECT] plusieurs fois pour allumer l'indicateur du bas.

3. Tournez le potentiomètre [EFX->REVERB LEVEL] pour régler EFX->Reverb Level.



Plage : 0–127

Tourner le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre augmentera le volume de la reverb appliqué au son d'EFX. Le tourner dans le sens inverse diminuera le volume de la reverb appliqué au son d'EFX.

* Cela n'affectera pas une partie si “Part EFX/Output Assign” est sur une autre valeur qu’“EFX.”

📖 “Application d'EFX/choix de la destination de sortie pour chaque partie (Part EFX/Output Assign)” (p. 104)

Pour faire des réglages plus détaillés

En plus des réglages depuis la façade, vous pouvez utiliser la procédure suivante pour ajuster les paramètres (autres que le niveau de reverb de partie) pendant que vous visualisez leurs valeurs actuelles.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le pad de clavier [5].

La page de réglage de la section REVERB apparaîtra.

2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et réglez la valeur de paramètre désirée.



4

Pour quitter la page de réglage, pressez [EXIT].

Type (Reverb Type)

Comme dans “Sélection du type (Reverb Type)” (p. 79), détermine le type de base de la reverb.

Plage : ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2

* Dans la page de réglage décrite en p.79, le nom de type s'affichera comme une abréviation.

Reverb Time

C'est la page de réglage pour “Réglage de la durée de réverbération (Reverb Time)” (p. 80).

Plage : 0–127

HF Damp

C'est la page de réglage pour “Réglage de tonalité de la réverbération (HF Damp)” (p. 80).

Plage : 200–8000 (Hz), BYPASS

EFX->Rev Lvl (EFX->Reverb Level)

C'est la page de réglage pour “Application de reverb au son (EFX->Reverb Level)” (p. 81).

Plage : 0–127

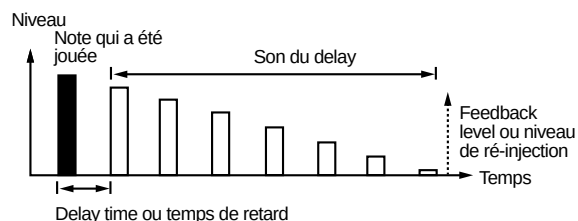
Reverb Level

C'est la page de réglage pour “Réglage du volume général de reverb (Reverb Level)” (p. 80).

Plage: 0–127

Ajout d'écho au son (Delay)

Le delay est un effet qui ajoute un écho au son. Il est efficace lorsqu'il est appliqué sur des phrases solo ou sur des phrases rythmiques. Dans la section DELAY, vous pouvez faire des réglages qui déterminent comment cet effet sonnera.



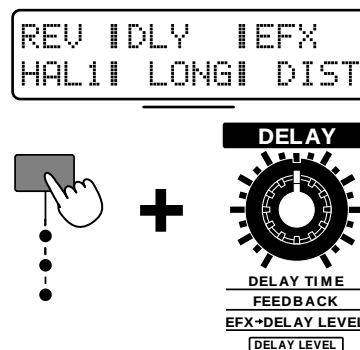
Sélection du type (Delay Type)

Un des deux types de base de delay suivants peut être sélectionné.

1. Pressez [EFFECT SELECT].

Tant que le bouton est pressé, le type de delay actuellement sélectionné s'affiche au centre de l'écran.

2. Tenez enfoncé [EFFECT SELECT] et tournez le potentiomètre [DELAY LEVEL] pour sélectionner le temps de retard ou Delay Time.



Réglages possibles :

SHORT: un delay qui se répète à intervalles courts
LONG: un delay qui se répète à intervalles longs. Vous pouvez également synchroniser les répétitions du delay sur le tempo du pattern (p. 83).

Delay on/off

Tenez enfoncé [EFFECT SELECT] et pressez [USER] pour commuter on / off le delay.

Quand le delay est sur off, l'affichage suivant apparaît.

```
REV IDLY IEFX
OFFI OFFI OFF
```

Ce réglage ne peut pas être stocké dans un pattern.

Réglage de l'intervalle de delay (Delay Time)

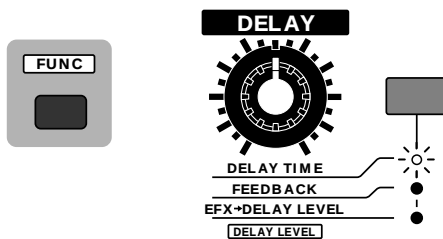
Règle le temps qui sépare le son d'origine de l'arrivée du son retardé (l'intervalle entre les répétitions).

1. Assurez-vous que l'indicateur [FUNC] est éteint.

Si il clignote, pressez le bouton pour l'éteindre.

2. Pressez [EFFECT SELECT] plusieurs fois pour allumer l'indicateur supérieur.

3. Tournez le potentiomètre [DELAY TIME] pour régler le temps de retard.



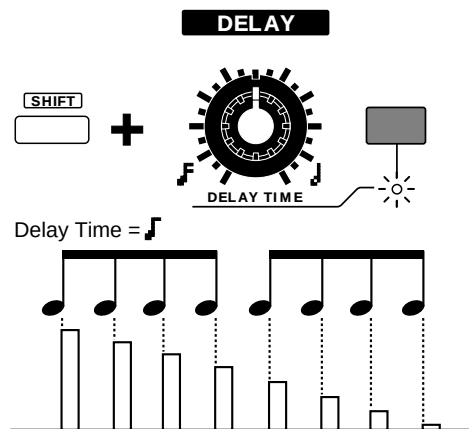
Réglages possibles :

SHORT: 0.1–275

LONG: 200–1000, ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♭♭ ♯ ♯♯ ♮ ♮♯ ♮♭ ♮♭♭ ♮♭♭♭ ♮♭♭♭♭

Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre allongera l'intervalle séparant le son d'origine du son retardé. Le tourner dans le sens inverse raccourcira ce temps.

Quand le type de retard est "LONG", vous pouvez tenir enfoncé [SHIFT] et tourner le potentiomètre [DELAY TIME] pour ajuster le réglage sous forme de valeur de note. Le delay se synchronisera alors sur le tempo du pattern et jouera aux intervalles que vous aurez choisis sous forme d'une valeur de note.



* Dans la MC-505, il n'est pas possible de régler un temps de retard supérieur à 1000 ms (1 seconde). Lorsque le temps de retard est synchronisé sur le tempo, sélectionner une valeur de note qui entraînerait un temps de retard dépassant 1000 ms fera diviser le temps de retard par deux et le son retardé se fera entendre à des intervalles correspondant à la moitié de l'intervalle spécifié. De plus, même si cette division ne permettait pas de réduire l'intervalle au-dessous de 1000 ms, le temps de retard serait encore divisé en deux, soit 1/4 de l'intervalle spécifié.

Réglage du nombre de répétitions (Feedback Level)

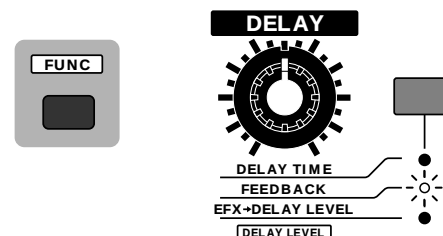
Détermine le nombre de répétitions du son retardé.

1. Assurez-vous que l'indicateur [FUNC] est éteint.

Si il clignote, pressez le bouton pour l'éteindre.

2. Pressez [EFFECT SELECT] plusieurs fois pour allumer l'indicateur médian.

3. Tournez le potentiomètre [FEEDBACK] pour régler le niveau de ré-injection.



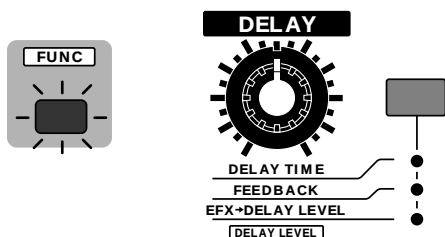
Plage : 0–+98 (%)

Tourner le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre augmentera le nombre de répétitions. Le tourner dans le sens inverse diminuera le nombre de répétitions.

Réglage du volume général du delay (Delay Level)

Vous pouvez ajuster le volume général de delay pour les huit parties (partie rythmique et parties 1-7).

1. Pressez **[FUNC]** pour faire clignoter l'indicateur.
2. Tournez le potentiomètre **[DELAY LEVEL]** pour ajuster le niveau de retard.



4

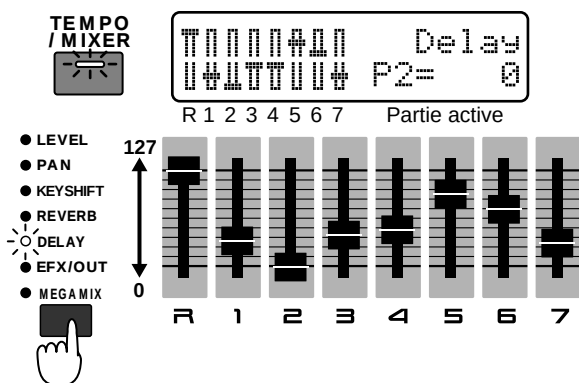
Plage : 0-127

Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre augmente le niveau de volume. Le tourner dans le sens inverse diminue ce volume.

Réglage du volume de delay pour chaque partie (Part Delay Level)

Vous pouvez ajuster le volume du son retardé pour chaque partie.

1. Pressez **[MIXER SELECT]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **DELAY**.
2. Déplacez les curseurs de partie **[R]-[7]** pour ajuster le niveau de retard de chaque partie.



Plage : 0-127

Monter le curseur montera le volume du son retardé. Baisser le curseur diminuera le volume du son retardé. Si vous pressez **[TEMPO / MIXER]** pour passer en page Part Mixer, le niveau de retard de chaque partie s'affichera graphiquement. A cet instant, vous pouvez utiliser **[INC]** **[DEC]** pour modifier les réglages de la partie active.

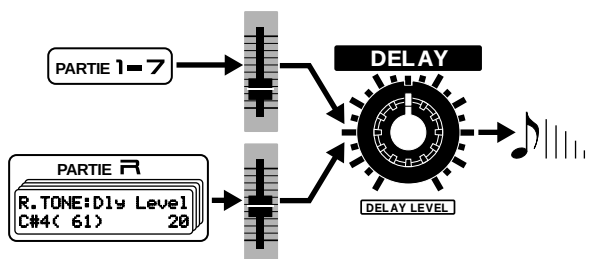
Si vous désirez appliquer du delay à des parties qui n'utilisent pas EFX, sachez que si le niveau de retard de cette partie (Part Delay Level) ou le niveau de retard de toutes les parties est réglé sur "0", aucun retard ne s'appliquera à cette partie. Egalement, si vous réglez sur RHY le paramètre Part EFX/Output Assign de la partie rythmique, vous pourrez ajuster le volume de delay pour chaque tone rythmique



“Application d'EFX/choix de la destination de sortie pour chaque partie (Part EFX/Output Assign)” (p. 104)

• Si vous désirez ajuster le volume de delay pour chaque tone rythmique ...

“R.TONE Dly Level (Rhythm Tone Delay Level)” (p. 76)



Quand le réglage Part EFX/Output Assign de la partie rythmique est sur “DRY” ou “EFX,” monter le niveau de retard de la partie appliquera du delay de façon égale à tous les tones rythmiques.

Application de delay au son d'EFX (EFX-> Delay Level)

Accomplissez la procédure ci-dessous pour régler le volume du delay s'appliquant au son d'EFX.

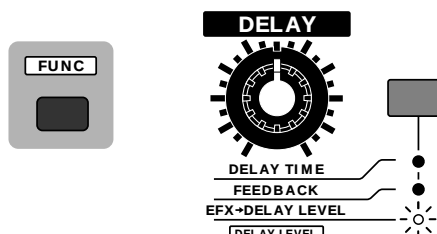
Quel que soit le niveau de retard de chaque partie, le delay s'appliquera également à toutes les parties dont Part EFX/Output Assign est réglé sur “EFX.”

1. Assurez-vous que l'indicateur **[FUNC]** est éteint.

S'il clignote, pressez le bouton pour l'éteindre.

2. Pressez **[EFFECT SELECT]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur du bas.

3. Tournez le potentiomètre **[EFX->DELAY LEVEL]** pour régler EFX->Delay Level.



Plage : 0–127

Tourner le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre augmentera le volume du delay appliqué au son d'EFX. Le tourner dans le sens inverse diminuera le volume du delay appliqué au son d'EFX.

* Cela n'affectera pas une partie si "Part EFX/Output Assign" est sur une autre valeur qu'"EFX".



“Application d'EFX/choix de la destination de sortie pour chaque partie (Part EFX/Output Assign)” (p. 104)

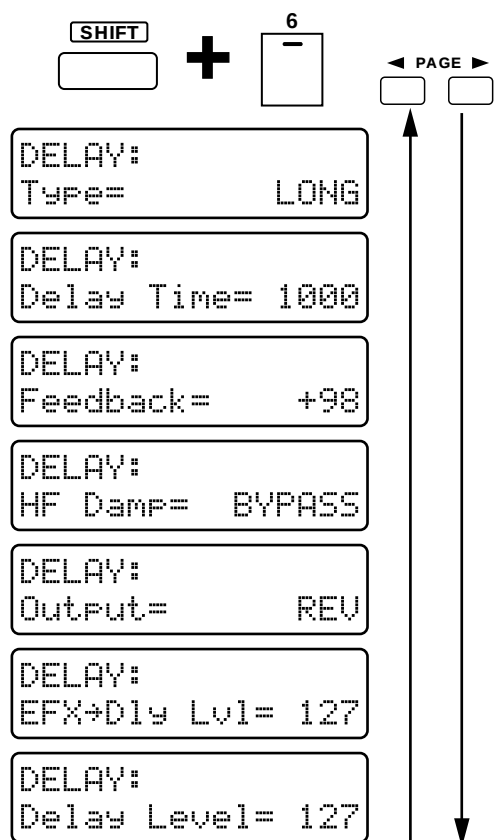
Pour faire des réglages plus détaillés

En plus des réglages depuis la façade, vous pouvez utiliser la procédure suivante pour ajuster les paramètres (autres que le niveau de retard de partie) pendant que vous visualisez leurs valeurs actuelles.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le pad de clavier [6].

La page de réglage de la section DELAY apparaîtra.

2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et réglez la valeur de paramètre désirée.



Pour quitter la page de réglage, pressez [EXIT].

Type (Delay Type)

Détermine le type de delay de la même façon qu'expliqué dans "Sélection du type (Delay Type)" (p. 82).

Plage : SHORT, LONG

Delay Time

C'est la page de réglage pour "Réglage de l'intervalle de delay (Delay Time)" (p. 83).

Réglages possibles :

SHORT: 0.1–275

LONG: 200–1000, F J3 F. J J3 J. J J3 J. J

Feedback (ré-injection)

C'est la page de réglage pour "Réglage du nombre de répétitions (Feedback Level)" (p. 83).

Plage : 0–+98 (%)

HF Damp

Détermine la fréquence à partir de laquelle les hautes fréquences du son de delay seront coupées.

Plage : 200–8000 (Hz), BYPASS

Plus ce paramètre est réglé sur une basse fréquence, plus il y a de hautes fréquences coupées, ce qui rend le son de delay plus feutré en terme de tonalité. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences, sélectionnez "BYPASS".

Output (Delay Output Assign)

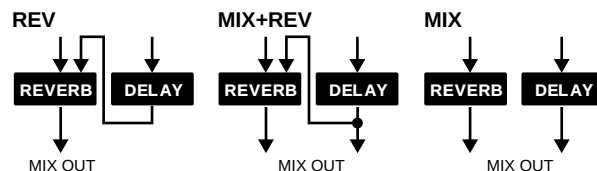
C'est l'assignation de sortie du delay qui détermine comment sera produit le son de delay.

Réglages possibles :

MIX: le son de delay sera produit tel quel.

REV: la reverb s'appliquera au son de delay avant sa sortie.

MIX+REV: le delay sans reverb et le delay avec reverb seront tous les deux produits



EFX->Dly Lvl (EFX->Delay Level)

C'est la page de réglage pour "Application de delay au son d'EFX (EFX->Delay Level)" (p. 84).

Plage : 0–127

Delay Level

C'est la page de réglage pour "Réglage du volume général du delay (Delay Level)" (p. 84).

Plage : 0–127

Application de différents effets au son (EFX)

Multi-effet polyvalent

EFX propose 24 types d'effets différents. En section EFX, vous pouvez faire des réglages qui déterminent comment sonnera EFX.

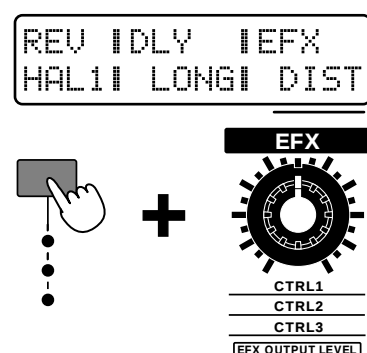
Sélection du type (EFX Type)

Un des 24 types d'effet suivants peut être sélectionné.

1. Pressez [EFFECT SELECT].

Tant que le bouton est pressé, le type d'EFX actuellement sélectionné s'affiche à droite de l'écran.

2. Tenez enfoncé [EFFECT SELECT] et tournez le potentiomètre [EFX OUTPUT LEVEL] pour sélectionner le type d'EFX.



Vous pouvez également faire cela en tenant enfoncé [EFFECT SELECT] et en tournant la molette [VALUE].

Réglages possibles :

- 4-EQ:** Egaliseur 4 bandes (modifie le timbre)
- SPCTM:** Spectrum (ajoute du caractère au son)
- ENHR:** Enhancer (fait ressortir le son)
- OVER:** Overdrive (distorsion légère du son)
- DIST:** Distorsion (distorsion dure du son)
- Lo-Fi:** Lo-Fi (simule un son "basse-fidélité")
- NOISE:** Générateur de bruit (ajoute divers types de bruit)
- RADIO:** Radio (simule une recherche de station sur une radio)
- PHONO:** Phonographe (simule un vieux disque)
- COMP:** Compresseur (rend plus constant le niveau de volume)
- LIMIT:** Limiteur (applanit les irrégularités de volume)
- SLICE:** Slicer (applique des coupures successives (en tranches) au son)
- TREMO:** Trémolo (changement cyclique de volume)
- PHASE:** Phaser (module le son)
- CHORS:** Chorus (ajoute ampleur et profondeur au son)

son)

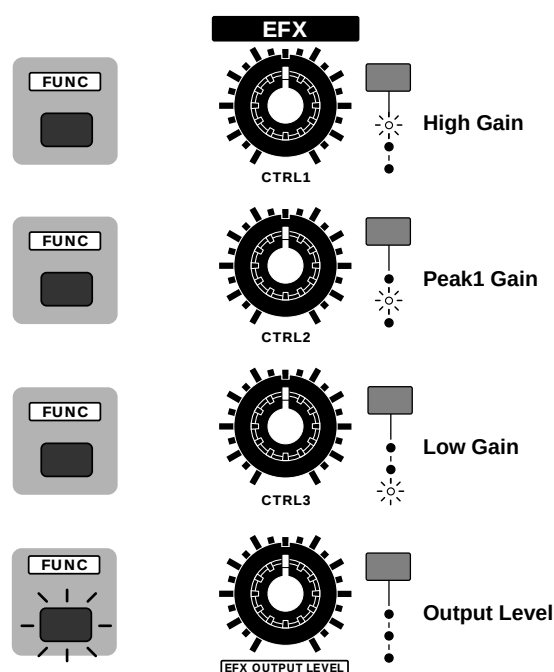
- SP-D:** Space-D (ajoute une profondeur transparente)
- TETRA:** Tetra chorus (superpose des sons de chorus pour une plus grande sensation d'espace)
- FLANG:** Flanger (ajoute une résonance métallique au son)
- ST-FL:** Step flanger (ajoute une résonance métallique au son tout en changeant la hauteur par paliers)
- S-DLY:** Short delay (ajoute un écho au son)
- A-PAN:** Auto pan (déplace automatiquement l'emplacement stéréo du son)
- FB-P:** Feedback pitch shifter (change la hauteur)
- REV:** Reverb (ajoute de la réverbération)
- GATE:** Gated reverb (réverbération à interruption brutale)

* Dans cette page d'écran, les noms de chaque type sont affichés sous forme d'abréviation.

Les paramètres d'effet dépendront du type d'effet sélectionné. Parmi les paramètres de chaque effet, les principaux peuvent être ajustés depuis la façade grâce aux potentiomètres [EFX OUTPUT LEVEL] et [CTRL 1/2/3]. Pour des détails sur la correspondance de chaque potentiomètre avec chaque paramètre, référez-vous au schéma explicatif de chaque effet.

Chaque potentiomètre est utilisé de la même façon que pour reverb et delay.

Par exemple, dans le cas de l'égaliseur 4 bandes, le fonctionnement sera le suivant.

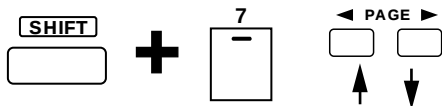


En plus des réglages depuis la façade, vous pouvez aussi utiliser la procédure suivante pour régler les paramètres (autres que Part EFX/ Output Assign) tout en visualisant leur valeur.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le pad de clavier [7].

La page de réglage pour la section EFX apparaîtra.

2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et les éditer.



Pour quitter la page de réglage, pressez [EXIT].

La première page de chaque écran EFX présentera le type d'EFX actuellement sélectionné comme suit.



EFX On/Off

Tenez enfoncé [EFFECT SELECT] et pressez [CARD] pour commuter on / off EFX.

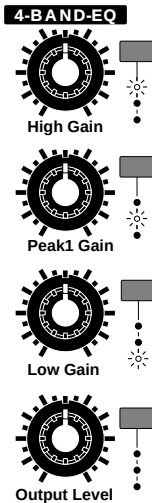
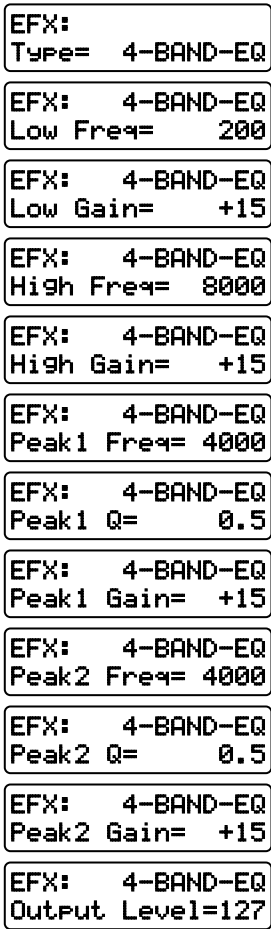
Quand EFX est désactivé, l'affichage suivant apparaît.



Ce réglage ne peut pas être stocké dans un pattern.

4 Band EQ (modifie le timbre)

C'est un égaliseur stéréo à quatre bandes (haute, médium x 2, basse).



Low Freq (Low Frequency)

Détermine la fréquence de la plage des graves.

Plage : 200, 400 (Hz)

Low Gain [CTRL 3]

Ajuste le volume de la plage des basses fréquences.

Plage : -15+15

High Freq (High Frequency)

Détermine la fréquence de la plage des aiguës.

Plage : 4000, 8000 (Hz)

High Gain [CTRL 1]

Ajuste le volume de la plage des hautes fréquences.

Plage : -15+15

Peak1 Freq (Peaking 1 Frequency)

Détermine la fréquence de la plage médium 1.

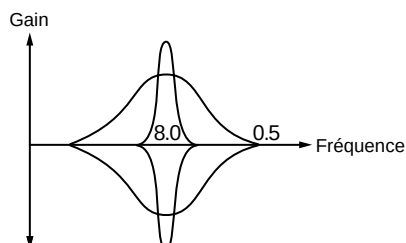
Plage : 200-8000 (Hz)

Peak1 Q (Peaking 1Q)

Fixe la largeur de la plage de fréquence affectée par les réglages médium 1.

Plage : 0.5–8.0

Quand ce réglage est augmenté, la zone affectée s'étroitise.



Peak1 Gain (Peaking 1 Gain) [CTRL 2]

Règle le volume de la plage 1.

Plage : -15–+15

Peak2 Freq (Peaking 2 Frequency)

Détermine la fréquence de la plage médium 2.

Plage : 200–8000 (Hz)

Peak2 Q (Peaking 2Q)

Fixe la largeur de la plage de fréquence affectée par les réglages médium 2.

Plage : 0.5–8.0

Quand ce réglage est augmenté, la zone affectée s'étroitise.

Peak2 Gain (Peaking 2 Gain)

Règle le volume de la plage 2.

Plage : -15–+15

Output Level [EFX OUTPUT LEVEL]

Ajuste le niveau de sortie de l'égaliseur 4 bandes.

Plage : 0–127

Spectrum

(ajoute du caractère au son)

C'est un type de filtre qui modifie les caractéristiques tonales en amplifiant ou en coupant des fréquences spécifiques. Il est similaire à un égaliseur, mais lorsque vous désirez ajouter du caractère au son, l'effet spectrum produit un résultat plus caractéristique.

EFX: Type= SPECTRUM

EFX: SPECTRUM
Low-High= +15

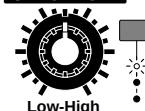
EFX: SPECTRUM
Middle Gain= +15

EFX: SPECTRUM
Width= 5

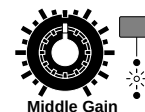
EFX: SPECTRUM
Output Pan= L64

EFX: SPECTRUM
Output Level=127

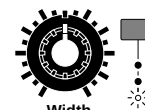
SPECTRUM



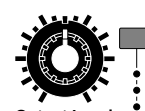
Low-High



Middle Gain



Width



Output Level

Low-High (Low-High Gain) [CTRL 1]

Détermine le changement de volume à 500Hz et 8000Hz.

Plage : -15–+15

Middle (Middle Gain) [CTRL 2]

Détermine le changement de volume à 1250Hz.

Plage : -15–+15

Width (Bandwidth) [CTRL 3]

Détermine la largeur des bandes dans lesquelles le volume sera ajusté (ce réglage s'applique à toutes les bandes).

Plage : 1–5

Output Pan

Détermine le panoramique du son produit par l'effet spectrum.

Plage : L64–63R

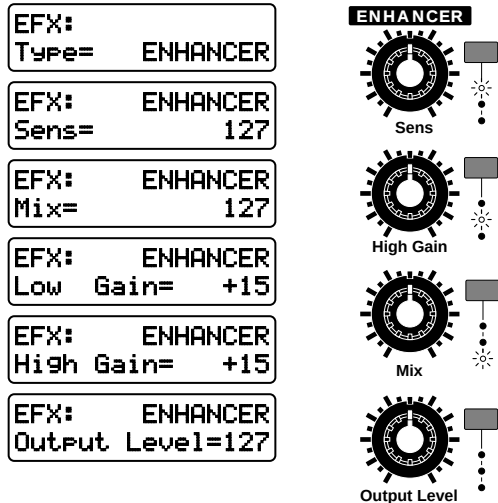
Output Level [EFX OUTPUT LEVEL]

Ajuste le niveau de sortie de l'effet spectrum.

Plage : 0–127

Enhancer (fait ressortir le son)

En pilotant les harmoniques de la plage des hautes fréquences, cet effet applique un meilleur contour au son, lui donnant plus de définition. Utilisez cet effet lorsque vous désirez faire ressortir un son d'une orchestration, ou pour lui donner une meilleure définition.



Sens (Sensitivity) [CTRL 1]

Ajuste l'amplitude de l'effet enhancer.

Plage : 0–127

Mix (Mix Level) [CTRL 3]

Détermine la proportion de mixage des harmoniques générées par l'enhancer avec le son d'origine.

Plage : 0–127

Low Gain

Détermine comment la plage des basses fréquences sera amplifiée ou atténuée.

Plage : -15–+15

High Gain [CTRL 2]

Détermine comment la plage des hautes fréquences sera amplifiée ou atténuée.

Plage : -15–+15

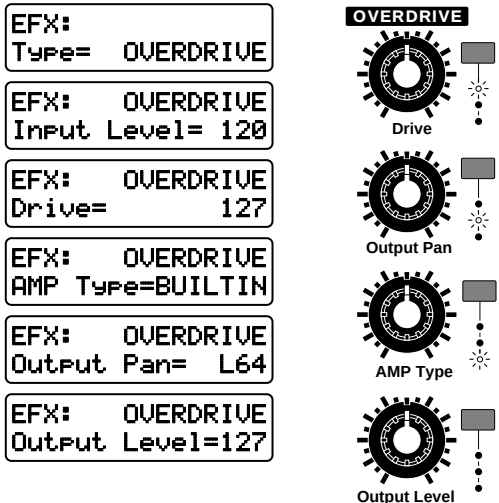
Output Level [EFX OUTPUT LEVEL]

Ajuste le niveau de sortie de l'effet enhancer.

Plage : 0–127

Overdrive (distorsion légère du son)

Cet effet simule la distorsion douce obtenue lorsque vous montez le gain d'un ampli à lampes. L'effet contient également un simulateur d'ampli et produit la distorsion naturelle créée par des sons joués au travers d'un ampli guitare. Il peut être employé avec des sons de guitare et de synthé basse.



Input Level

Ajuste le niveau du signal entrant.

Plage : 0–127

Drive [CTRL 1]

Ajuste la profondeur de distorsion. Cela affectera également le volume.

Plage : 0–127

AMP Type [CTRL 3]

Sélection du type d'ampli guitare.

Réglages possibles :

SMALL: petit ampli

BUILTIN: ampli de type combo

2STACK: gros ampli double corps

3STACK: gros ampli triple corps

Output Pan [CTRL 2]

Détermine l'emplacement stéréo du son produit par l'effet Overdrive.

Plage : L64–63R

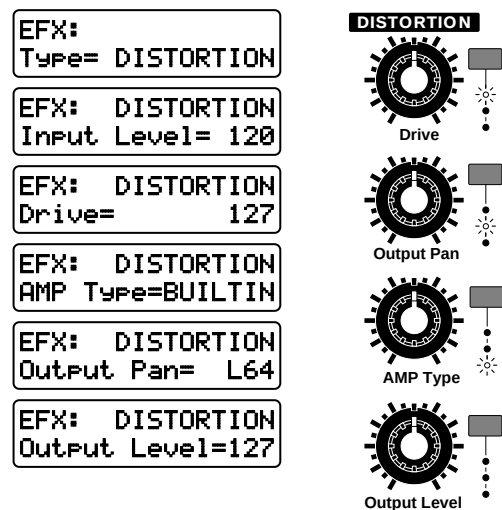
Output Level [EFX OUTPUT LEVEL]

Ajuste le niveau de sortie de l'effet Overdrive.

Plage : 0–127

Distorsion (distorsion dure du son)

Cet effet produit une distorsion plus sévère que l'effet overdrive. Il contient également un simulateur d'ampli et produit le son naturel d'un ampli guitare.



Input Level

Ajuste le niveau du signal entrant.

Plage : 0–127

Drive [CTRL 1]

Ajuste la profondeur de distorsion. Cela affectera également le volume.

Plage : 0–127

AMP Type [CTRL 3]

Sélection du type d'ampli guitare.

Réglages possibles :

SMALL: petit ampli

BUILTIN: ampli de type combo

2STACK: gros ampli double corps

3STACK: gros ampli triple corps

Output Pan [CTRL 2]

Détermine l'emplacement stéréo du son produit par l'effet distorsion.

Plage : L64–63R

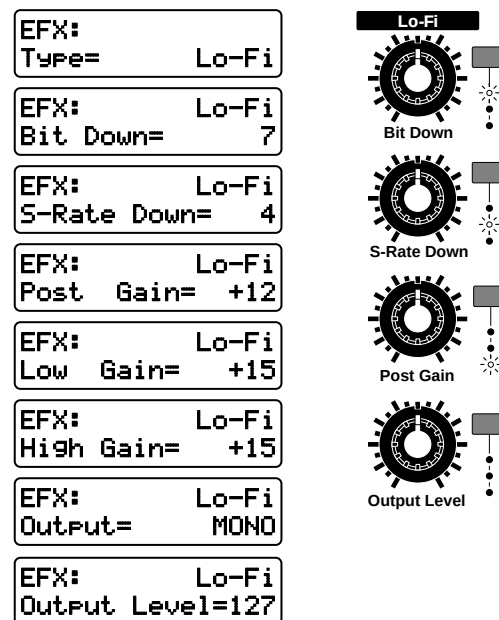
Output Level [EFX OUTPUT LEVEL]

Ajuste le niveau de sortie de l'effet distorsion.

Plage : 0–127

Lo-Fi (simule un son "basse fidélité")

Cet effet dégrade intentionnellement la qualité audio pour simuler un son "basse fidélité". Il est particulièrement efficace sur la batterie.



Bit Down [CTRL 1]

Ce réglage diminue la qualité audio.

Plage : 0–7

La qualité audio faiblira quand ce réglage sera augmenté.

S-Rate Down (Sample Rate Down) [CTRL 2]

Cela rend plus grossier le signal produit

Plage : 32, 16, 8, 4

Le son devient plus grossier quand ce réglage est abaissé.

Post Gain [CTRL 3]

Ajuste le niveau de sortie.

Plage : 0, +6, +12, +18

Low Gain

Ajuste l'amplification ou l'atténuation appliquée à la plage des basses fréquences.

Plage : -15–+15

High Gain

Ajuste l'amplification ou l'atténuation appliquée à la plage des hautes fréquences.

Plage : -15–+15

Output

Détermine comment le son sera produit.
Plage : MONO, STEREO
Avec un réglage “MONO,” le son produit le sera en mono.

Output Level [EFX OUTPUT LEVEL]

Ajuste le niveau de sortie de l'effet Lo-Fi.
Plage : 0–127

Noise Generator (ajoute différents types de bruits)

En plus de l'effet Lo-Fi, cet effet génère également différents types de bruits tels que "ronflette", bruit rose et bruit de disque.

EFX:
Type= NOISE

EFX: NOISE
Noise Type= 1

EFX: NOISE
Noise Level= 127

EFX: NOISE
N Filter= BYPASS

EFX: NOISE
Lo-Fi Level= 127

EFX: NOISE
Output Pan= L64

EFX: NOISE
Output Level=127

NOISE

N Filter

Lo-Fi Level

Noise Level

Output Level

Output Pan

Détermine l'emplacement stéréo du son produit par le générateur de bruit.
Plage : L64–63R

Output Level [EFX OUTPUT LEVEL]

Ajuste le niveau de sortie du générateur de bruit.
Plage : 0–127

Tableau des types de bruits

	Hum (50 Hz)	Hum (60 Hz)	Pink	Disc EP	Disc LP	RND Disc
1						O
2			O			
3					O	O
4			O		O	O
5				O		O
6			O	O		O
7	O					
8	O		O			
9	O				O	O
10	O		O		O	O
11	O			O		O
12	O		O	O		O
13		O				
14		O	O			
15		O			O	O
16		O	O		O	O
17		O		O		O
18		O	O	O		O

Pour chaque réglage, le type de bruit marqué d'un “O” sera généré.

- Hum (50 Hz):**

ronflette ou parasites secteur (50 Hz)
- Hum (60 Hz):**

ronflette ou parasites secteur (60 Hz)
- Pink:**

bruit rose
- Disc EP:**

bruit de disque 45 tours
- Disc LP:**

bruit de disque 33 tours
- RND Disc:**

bruit de disque généré aléatoirement

Noise Type

Détermine le type de bruit qui sera généré.
Plage : 1–18

Noise Level [CTRL 3]

Détermine le volume du bruit.
Plage : 0–127

N Filter (Noise Filter) [CTRL 1]

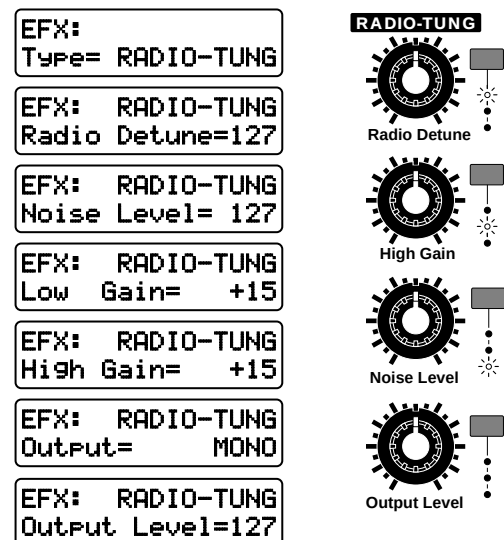
Ajuste la tonalité du bruit.
Plage : 200–8000 (Hz), BYPASS
Si vous ne désirez pas filtrer le bruit, sélectionnez “BYPASS.”

Lo-Fi Level [CTRL 2]

Augmenter ce réglage rendra le son d'origine plus brut.
Plage : 0–127

Radio Tuning (simule un syntoniseur)

Cet effet simule le son de la recherche d'une station sur une radio.



Radio Detune [CTRL 1]

Détermine la fréquence recherchée.

Plage : 0–127

En tournant le potentiomètre [CTRL 1] en temps réel, vous pouvez rendre cet effet plus réel.

Noise Level [CTRL 3]

Détermine le volume du bruit d'accord.

Plage : 0–127

Low Gain

Ajuste l'amplification ou l'atténuation des basses fréquences.

Plage : -15–+15

High Gain [CTRL 2]

Ajuste l'amplification ou l'atténuation des hautes fréquences

Plage : -15–+15

Output

Détermine comment le son sera produit

Plage : MONO, STEREO

Avec un réglage "MONO," la sortie se fera en mono.

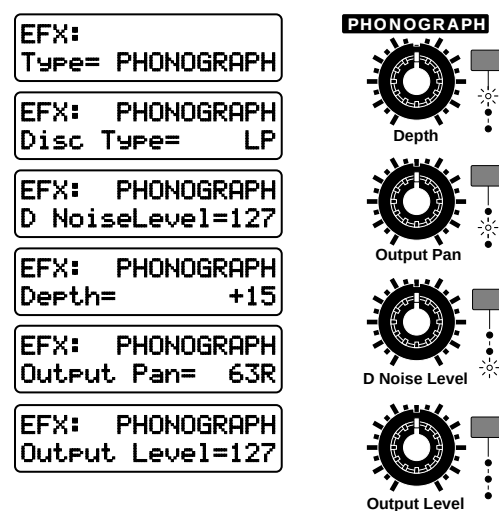
Output Level [EFX OUTPUT LEVEL]

Détermine le niveau de sortie de l'effet Radio Tuning.

Plage : 0–127

Phonograph (simule un vieux disque)

Cet effet coupe les harmoniques et ajoute un bruit de disque pour simuler le son produit par un vieux phonographe.



Disc Type

Détermine le type de bruit de disque.

Réglages possibles :

LP: disque 33 tours

EP: disque 45 tours

SP: disque 78 tours

D NoiseLevel (Disc Noise Level) [CTRL 3]

Détermine le volume du bruit de disque.

Plage : 0–127

Depth [CTRL 1]

Ajuste le timbre (la tonalité).

Plage : 0–+20

Quand cette valeur est augmentée, les hautes et basses fréquences sont coupées, le médium étant accentué.

Output Pan [CTRL 2]

Détermine l'emplacement stéréo du son produit par l'effet Phonograph.

Plage : L64–63R

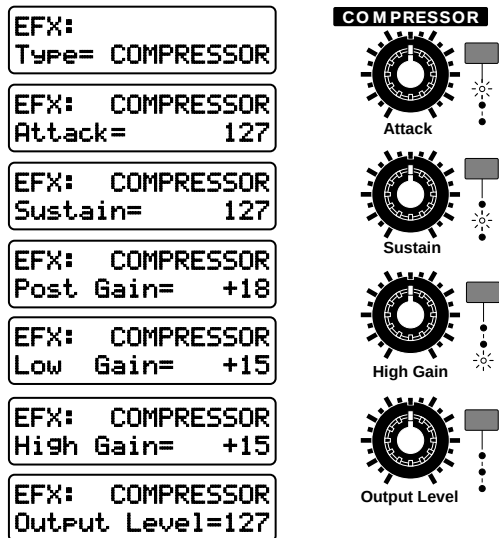
Output Level [EFX OUTPUT LEVEL]

Détermine le niveau de sortie de l'effet Phonograph.

Plage : 0–127

Compressor (rend le niveau de volume plus constant)

Cet effet supprime les forts niveaux de volume et amplifie les faibles niveaux de volume, pour rendre le volume plus constant.



Attack [CTRL 1]

Détermine la durée de l'attaque lorsque le son est reçu.
Plage : 0–127

Sustain [CTRL 2]

Détermine le temps durant lequel les sons de bas niveau seront amplifiés pour atteindre le niveau spécifié.

Plage : 0–127

Post Gain

Ajuste le signal sortant.

Plage : 0, +6, +12, +18

Low Gain

Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des basses fréquences.

Plage : -15–+15

High Gain [CTRL 3]

Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des hautes fréquences.

Plage : -15–+15

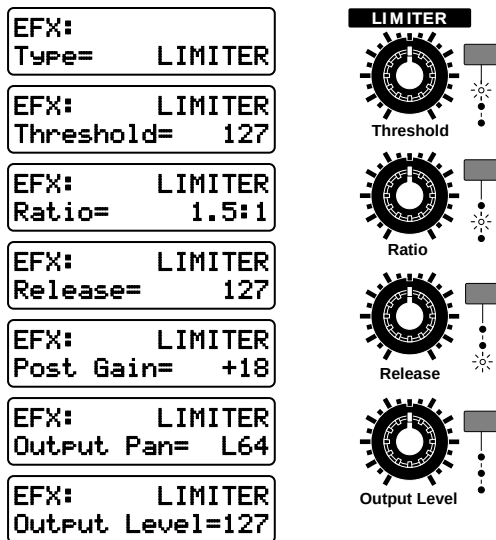
Output Level [EFX OUTPUT LEVEL]

Détermine le niveau de sortie de l'effet Compressor.

Plage : 0–127

Limiter (lisse les irrégularités de volume)

Cet effet compresse le son lorsqu'il excède le niveau de volume spécifié, évitant ainsi toute distorsion.



Threshold (Threshold Level) [CTRL 1]

Détermine le niveau de volume seuil auquel la compression commencera.

Plage : 0–127

Ratio (Compression Ratio) [CTRL 2]

Détermine le rapport de compression.

Plage : 1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1

Release [CTRL 3]

Détermine le temps qui s'écoule entre la chute du volume sous le niveau seuil (Threshold) et l'arrêt de la compression.

Plage : 0–127

Post Gain

Ajuste le signal sortant.

Plage : 0, +6, +12, +18

Output Pan

Détermine l'emplacement stéréo du son produit par l'effet Limiter.

Plage : L64–63R

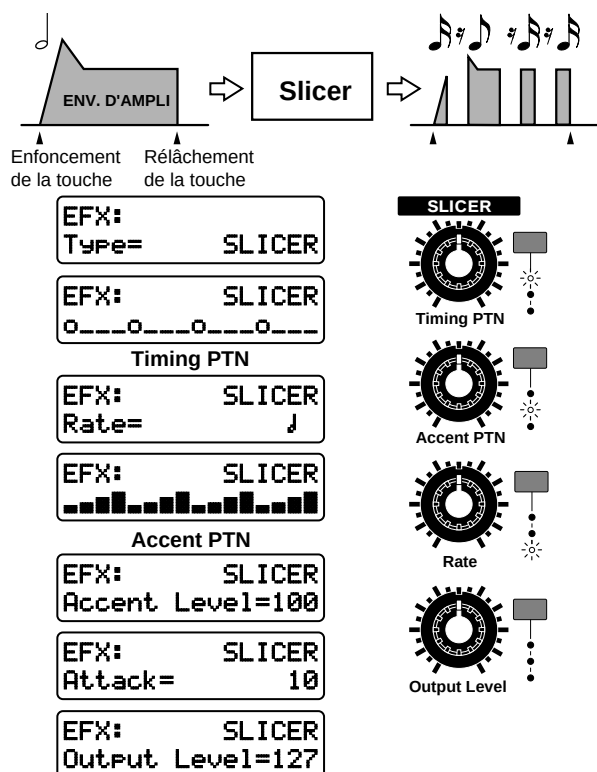
Output Level [EFX OUTPUT LEVEL]

Détermine le niveau de sortie de l'effet Limiter

Plage : 0–127

Slicer (applique des coupures successives au son)

En appliquant des coupes successives au son, cet effet transforme un son conventionnel en un son qui semble être reproduit comme une phrase d'accompagnement. C'est particulièrement efficace lorsque c'est appliqué à des sons tenus (type sustain).



Timing PTN (Timing Pattern) [CTRL 1]

Détermine un pattern qui spécifiera la façon dont le son sera coupé.

Plage : 34 types

La ligne inférieure de l'afficheur représentera le pattern qui déterminera l'instant où le son sera coupé. Le son sera coupé aux emplacements sans symbole "O"

En tenant enfoncé [EDIT] et en tournant la molette [VALUE], vous pouvez sélectionner ce motif (pattern) tout en visualisant les accents de celui-ci.

Rate [CTRL 3]

Détermine l'unité de valeur de note qui servira aux coupes.

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

Les 16 symboles représentés en ligne inférieure des pages Timing Pattern et Accent Pattern correspondent à la valeur de note que vous avez spécifiée. Par exemple, si vous avez sélectionné la ronde, chacun des 16 symboles représentera une double croche. Avec ce réglage, le son sera coupé comme suit.



Accent PTN (Accent Pattern) [CTRL 2]

Détermine l'emplacement des accents.

Plage : 16 types

La ligne inférieure de l'afficheur présente un motif indiquant quand se produiront les accents.

En tenant enfoncé [EDIT] pendant que vous tournez [VALUE], vous pouvez visualiser le Timing Pattern pendant que vous sélectionnez l'Accent Pattern.

Accent Level

Ajuste le volume des accents.

Plage : 0-127

Quand ce réglage est augmenté, les accents deviennent plus prononcés.

Attack

Ajuste la vitesse d'attaque du son.

Plage : 1-10

Quand ce réglage est augmenté, l'attaque s'accélère.

Output Level [EFX OUTPUT LEVEL]

Détermine le niveau de sortie de l'effet Slicer.

Plage : 0-127

Tremolo (changement cyclique de volume)

Cet effet module cycliquement le volume pour créer un trémolo.

EFX:

Type=

TREMOLO

EFX:

TREMOLO

LFO Type=

TRI

EFX:

TREMOLO

Rate=

0.1

EFX:

TREMOLO

Depth=

127

EFX:

TREMOLO

Low Gain=

+15

EFX:

TREMOLO

High Gain=

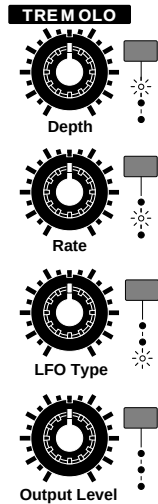
+15

EFX:

TREMOLO

Output Level=

127



LFO Type [CTRL 3]

Détermine la forme d'onde qui servira à moduler le son.

Plage : TRI, TRP, SIN, SAW1, SAW2, SQR

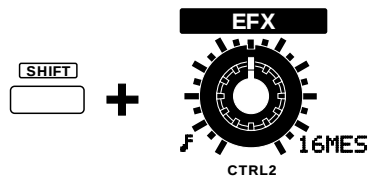
Rate [CTRL 2]

Détermine la fréquence de modulation.

Plage : 0.1–10.0, 2MES 3MES 4MES 8MES 16MES

Si une valeur de note ou mesure est sélectionnée comme valeur de ce paramètre, la fréquence (rate) se synchronisera avec le tempo du pattern aux intervalles correspondant à la valeur de note ou de mesure spécifiée.

Si vous désirez utiliser le potentiomètre [CTRL 2 (RATE)] pour sélectionner une valeur de note ou une mesure, tenez enfoncé [SHIFT] et tournez le potentiomètre [CTRL 2 (RATE)].



Depth [CTRL 1]

Détermine l'amplitude de modulation.

Plage : 0–127

Low Gain

Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des basses fréquences.

Plage : -15–+15

High Gain

Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des hautes fréquences.

Plage : -15–+15

Output Level [EFX OUTPUT LEVEL]

Détermine le niveau de sortie de l'effet Tremolo

Plage : 0–127

Phaser (module le son)

En ajoutant un son déphasé au son d'origine, cet effet module le son pour lui apporter de la profondeur et une sensation de rotation.

EFX:

Type=

PHASER

EFX:

PHASER

Manual=

100

EFX:

PHASER

Rate=

0.1

EFX:

PHASER

Depth=

127

EFX:

PHASER

Resonance=

127

EFX:

PHASER

Mix=

127

EFX:

PHASER

Output Pan=

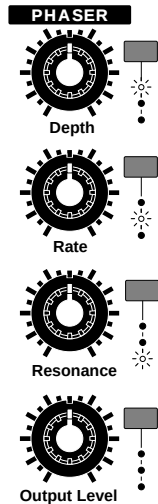
L64

EFX:

PHASER

Output Level=

127



Manual

Détermine la fréquence centrale autour de laquelle le son sera modulé.

Plage : 100–8000 (Hz)

Rate [CTRL 2]

Détermine la fréquence de modulation.

Plage : 0.1–10.0, 2MES 3MES 4MES 8MES 16MES

Si une valeur de note ou mesure est sélectionnée comme valeur de ce paramètre, la fréquence (rate) se synchronisera avec le tempo du pattern aux intervalles correspondant à la valeur de note ou de mesure spécifiée.

Si vous désirez utiliser le potentiomètre [CTRL 2 (RATE)] pour sélectionner une valeur de note ou une mesure, tenez enfoncé [SHIFT] et tournez le potentiomètre [CTRL 2 (RATE)].

Depth [CTRL 1]

Détermine l'amplitude de modulation

Plage : 0–127

Plage : 0-127**Plage : 0–127****Plage : L64-63R****Plage : 0–127**

Cet effet crée une impression de sources sonores multiples jouant à l'unisson (effet chorus), ce qui donne ampleur et profondeur au son.

CHORUS

Depth

Rate

Phase

Output Level

Plage : 0.0–100

Plage : 0.1–10.0,
2MES 3MES 4MES 8MES 16MES

Si vous désirez utiliser le potentiomètre [CTRL 2 (RATE)] pour sélectionner une valeur de note ou une mesure, tenez enfoncé [SHIFT] et tournez le potentiomètre [CTRL 2 (RATE)].

Plage : 0-127

Quand ce réglage est augmenté, le son semble s'élargir plus vers la gauche et la droite.

HPF: Filtre passe-haut. La plage de fréquence au-dessous de la fréquence de coupure sera coupée.

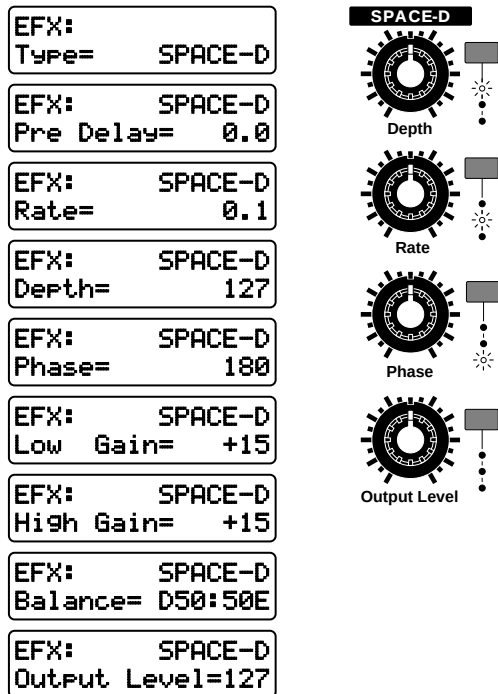
Plage : 200–8000 (Hz)

Avec un réglage de “D100:0E”, aucun son de chorus ne sera produit.

Plage : 0-127

Space-D (ajoute une profondeur transparente)

C'est un type de chorus, mais contrairement à un chorus conventionnel, il ne crée pas de sensation de modulation. Il produit un effet chorus avec une impression de transparence.



Pre Delay (Pre Delay Time)

Détermine le temps qui s'écoule entre la production du son original et celle du son de chorus.

Plage : 0.0–100

Plage : 0.0–100

Rate [CTRL 2]

Détermine la fréquence de modulation.

Plage : 0.1–10.0,
2MES 3MES 4MES 8MES 16MES

Si une valeur de note ou mesure est sélectionnée comme valeur de ce paramètre, la fréquence (rate) se synchronisera avec le tempo du pattern aux intervalles correspondant à la valeur de note ou de mesure spécifiée. Si vous désirez utiliser le potentiomètre [CTRL 2 (RATE)] pour sélectionner une valeur de note ou une mesure, tenez enfoncé [SHIFT] et tournez le potentiomètre [CTRL 2 (RATE)].

Depth [CTRL 1]

Détermine l'amplitude de modulation

Plage : 0-127

Phase [CTRL 3]

Ajuste la dispersion du son.

Plage : 0-180

Quand cette valeur est augmentée, le son a une plus grande dispersion gauche droite.

Low Gain

Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des basses fréquences.

Plage : -15—+15

High Gain

Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des hautes fréquences.

Plage : -15—+15

Balance (Effect Balance)

Ajuste la balance de volume entre le son d'origine et le son de chœur.

Plage : D100:0E–D0:100E

Avec un réglage de “D100:0E”, aucun son de chorus ne sera produit.

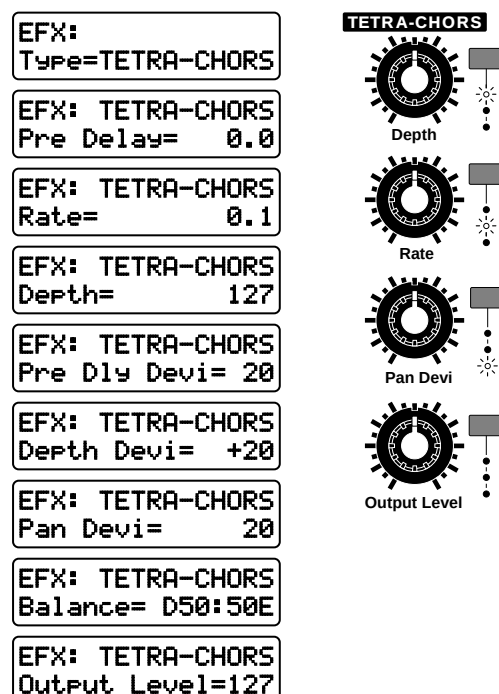
Output Level [EFX OUTPUT LEVEL]

Détermine le niveau de sortie de l'effet Space-D

Range: 0–127

Tetra Chorus (superposition de sons de chorus pour une plus grande sensation d'espace)

Cet effet superpose 4 sons de chorus pour produire encore plus de profondeur et d'espace qu'un chorus conventionnel.



Pre Delay (Pre Delay Time)

Détermine le temps qui s'écoule entre la production du son original et celle du son de chœur.

Plage : 0.0–100

Rate [CTRL 2]

Détermine la fréquence de modulation.

Plage : 0.1–10.0,  2MES 3MES 4MES 8MES 16MES

Si une valeur de note ou mesure est sélectionnée comme valeur de ce paramètre, la fréquence (rate) se synchronisera avec le tempo du pattern aux intervalles correspondant à la valeur de note ou de mesure spécifiée.

Si vous désirez utiliser le potentiomètre [CTRL 2 (RATE)] pour sélectionner une valeur de note ou une mesure, tenez enfoncé [SHIFT] et tournez le potentiomètre [CTRL 2 (RATE)].

Depth [CTRL 1]

Détermine l'amplitude de modulation

Plage : 0–127

Pre Dly Devi (Pre Delay Deviation)

Ajuste la différence de pré-delay entre chacun des sons de chorus.

Plage : 0–20

Depth Devi (Depth Deviation)

Ajuste la différence d'amplitude de modulation entre chacun des sons de chorus.

Plage : -20–+20

Pan Devi (Pan Deviation) [CTRL 3]

Ajuste la différence de panoramique entre chacun des sons de chorus.

Plage : 0–20

Quand cette valeur est augmentée, le son a une plus grande dispersion gauche droite

Balance (Effect Balance)

Ajuste la balance de volume entre le son d'origine et le son de chorus.

Plage : D100:0E–D0:100E

Avec un réglage de “D100:0E”, aucun son de chorus ne sera produit.

Output Level [EFX OUTPUT LEVEL]

Détermine le niveau de sortie de l'effet Tetra Chorus.

Plage : 0–127

Flanger (ajout d'une résonance métallique au son)

Cela crée un son plus tranchant et plus mécanique que le phaser. Il peut ajouter une résonance métallique au son ou produire un effet ressemblant au décollage ou à l'atterrissage d'un avion à réaction

EFX: FLANGER
Type= FLANGER

EFX: FLANGER
Pre Delay= 0.0

EFX: FLANGER
Rate= 0.1

EFX: FLANGER
Depth= 127

EFX: FLANGER
Feedback= +98

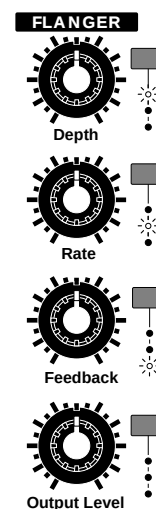
EFX: FLANGER
Phase= 180

EFX: FLANGER
Filter Type= LPF

EFX: FLANGER
Cutoff= 8000

EFX: FLANGER
Balance= D50:50E

EFX: FLANGER
Output Level=127

**Pre Delay (Pre Delay Time)**

Détermine le temps qui s'écoule entre la production du son original et celle du son de flanger.

Plage : 0.0–100

Rate [CTRL 2]

Détermine la fréquence de modulation.

Plage : 0.1–10.0,  2MES 3MES 4MES 8MES 16MES

Si une valeur de note ou mesure est sélectionnée comme valeur de ce paramètre, la fréquence (rate) se synchronisera avec le tempo du pattern aux intervalles correspondant à la valeur de note ou de mesure spécifiée.

Si vous désirez utiliser le potentiomètre [CTRL 2 (RATE)] pour sélectionner une valeur de note ou une mesure, tenez enfoncé [SHIFT] et tournez le potentiomètre [CTRL 2 (RATE)].

Depth [CTRL 1]

Détermine l'amplitude de modulation

Plage : 0–127

Feedback (Feedback Level) [CTRL 3]

Détermine la proportion du son de flanger ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Plage : 0–+98 (%)

Phase [CTRL 3]

Ajuste l'ampleur du son.

Plage : 0–180

Quand ce réglage est augmenté, le son semble s'élargir plus vers la gauche et la droite.

Step Rate [CTRL 3]

Détermine la cadence de changement de la hauteur.

Plage : 0.05–10.0 (Hz)

♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♯ ♮ ♯ ♭ ♮ ♯ ♭ ♮ ♯ ♭ ♮

Si une valeur de note est sélectionnée pour ce paramètre, la cadence de changement de hauteur (Step Rate) se synchronisera sur le tempo du pattern aux intervalles déterminés par la valeur de note spécifiée.

Si vous désirez utiliser le potentiomètre [CTRL 3 (STEP RATE)] pour sélectionner une valeur de note, tenez enfoncé [SHIFT] et tournez le potentiomètre [CTRL 3 (STEP RATE)].

Balance (Effect Balance)

Ajuste la balance de volume entre le son d'origine et le son de flanger.

Plage : D100:0E–D0:100E

Avec un réglage de “D100:0E”, aucun son de flanger ne sera produit.

Output Level [EFX OUTPUT LEVEL]

Détermine le niveau de sortie de l'effet Step flanger.

Plage : 0–127

Short Delay

(ajoute de l'écho au son)

C'est un retard court qui vous permet de régler les temps de retard gauche et droit indépendamment. Vous pouvez également déplacer le panoramique du son retardé en synchronisation avec le tempo.

EFX:
Type=SHORT-DELAY

EFX: SHORT-DELAY
Time L= 190

EFX: SHORT-DELAY
Time R= 190

EFX: SHORT-DELAY
HF Damp= BYPASS

EFX: SHORT-DELAY
Feedback= +98

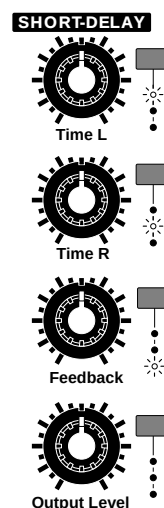
EFX: SHORT-DELAY
Auto Pan= OFF

EFX: SHORT-DELAY
Low Gain= +15

EFX: SHORT-DELAY
High Gain= +15

EFX: SHORT-DELAY
Balance= D50:50E

EFX: SHORT-DELAY
Output Level=127



Time L (Delay Time Left) [CTRL 1]

Détermine le temps séparant le son d'origine du son retardé gauche.

Plage : 0.1–190

Time R (Delay Time Right) [CTRL 2]

Détermine le temps séparant le son d'origine du son retardé droit.

Plage : 0.1–190

HF Damp

Détermine la fréquence à partir de laquelle les hautes fréquences du son retardé seront coupées.

Plage : 200–8000 (Hz), BYPASS

Quand ce paramètre est réglé sur une très basse fréquence, il y aura plus de hautes fréquences coupées, ce qui rendra le son retardé plus feutré.

Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences, sélectionnez “BYPASS.”

Feedback (Feedback Level) [CTRL 3]

Ajuste le nombre de répétitions du delay.

Plage : 0–+98 (%)

Feedback Pitch Shifter (change la hauteur)

Cet effet décale la hauteur du son d'origine et superpose le résultat avec le son d'origine. Il peut être utilisé pour jouer des lignes à l'unisson à un intervalle d'une octave ou d'une quinte, ou pour superposer un son très légèrement décalé en hauteur par rapport au son d'origine pour créer un effet chorus

EFX:
Type= FB-P-SHIFT

EFX: FB-P-SHIFT
Coarse= +12

EFX: FB-P-SHIFT
Fine= +50

EFX: FB-P-SHIFT
Output Pan= L64

EFX: FB-P-SHIFT
Pre Delay= 0.0

EFX: FB-P-SHIFT
Mode= 1

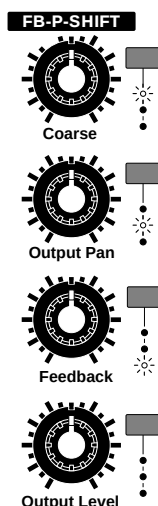
EFX: FB-P-SHIFT
Feedback= +98

EFX: FB-P-SHIFT
Low Gain= +15

EFX: FB-P-SHIFT
High Gain= +15

EFX: FB-P-SHIFT
Balance= D50:50E

EFX: FB-P-SHIFT
Output Level=127



Mode (Pitch Shifter Mode)

Détermine comment la hauteur sera transposée.

Plage : 1–5

Quand ce réglage est augmenté, la réponse se ralentit, mais le son est plus stable.

Feedback (Feedback Level) [CTRL 3]

Détermine la proportion de son transposé qui sera ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Plage : 0–+98 (%)

Low Gain

Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des basses fréquences.

Plage : -15–+15

High Gain

Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des hautes fréquences.

Plage : -15–+15

Balance (Effect Balance)

Ajuste la balance de volume entre le son d'origine et le son transposé.

Plage : D100:0E–D0:100E

Avec un réglage de “D100:0E”, aucun son transposé ne sera produit.

Output Level [EFX OUTPUT LEVEL]

Détermine le niveau de sortie de l'effet.

Plage 0–127

Coarse (Coarse Pitch) [CTRL 1]

Spécifie la transposition par rapport au son d'origine, en demi-tons.

Plage : -24–+12

Fine (Fine Pitch)

Règle la transposition par palier de 2 centièmes.

Plage : -100–+100

Output Pan [CTRL 2]

Détermine la position stéréo (panoramique) du son transposé.

Plage : L64–63R

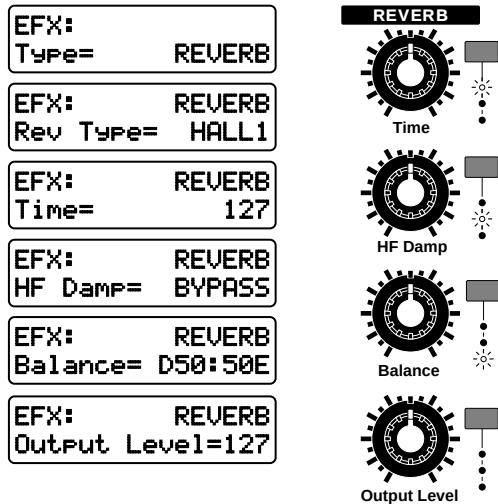
Pre Delay (Pre Delay Time)

Spécifie le temps qui sépare le son d'origine du son transposé.

Plage : 0.0–100

Reverb (Ajout de réverbération)

Cet effet ajoute de la réverbération et de l'ambiance au, créant plus de profondeur spatiale.



Rev Type (Reverb Type)

Vous pouvez sélectionner un des six types de reverb de base suivants.

Réglages possibles :

- ROM1 (Room 1):** reverb avec chute courte et haute densité.
- ROM2 (Room 2):** reverb avec chute courte et basse densité.
- STG1 (Stage 1):** reverb avec plus de réverbération tardive.
- STG2 (Stage 2):** reverb avec forte réflexion première.
- HAL1 (Hall 1):** reverb au son clair.
- HAL2 (Hall 2):** reverb à son riche.

Time (Reverb Time) [CTRL 1]

Détermine la durée de la réverbération.

Plage : 0–127

HF Damp [CTRL 2]

Détermine la fréquence à partir de laquelle les autres fréquences de la réverbération seront coupées.

Plage : 200–8000 (Hz), BYPASS

Quand ce paramètre est réglé sur une fréquence plus basse, il y a plus de hautes fréquences coupées, ce qui rend la réverbération plus feutrée en timbre. Si vous ne désirez pas couper la plage des hautes fréquences, sélectionnez “BYPASS”.

Balance (Effect Balance)

Ajuste la balance de volume entre le son d'origine et le son avec effet.

Plage : D100:0E–D0:100E

Avec un réglage de “D100:0E”, aucun son de reverb ne sera produit.

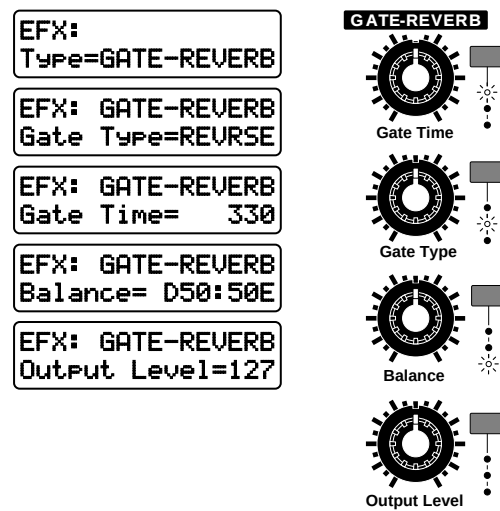
Output Level [EFX OUTPUT LEVEL]

Détermine le niveau de sortie de l'effet.

Plage 0–127

Gated Reverb (coupure brutale de réverbération)

C'est un type de reverb par lequel la réverbération est coupée artificiellement avant la fin naturelle de sa disparition progressive.



Gate Type (Gate Reverb Type) [CTRL 2]

Vous pouvez sélectionner un des quatre types de reverb à porte suivants.

Réglages possibles:

- NORMAL:** reverb à porte normale
- REVRSE:** reverb à reproduction inversée
- SWEEP1:** la réverbération balaie de droite à gauche.
- SWEEP2:** la réverbération balaie de gauche à droite.

Gate Time (Gate Reverb Time) [CTRL 1]

Détermine le temps qui sépare le début de la réverbération de sa fin.

Plage : 5–330

Balance (Effect Balance)

Ajuste la balance de volume entre le son d'origine et le son avec effet.

Plage : D100:0E–D0:100E

Avec un réglage de “D100:0E”, aucun son de reverb ne sera produit.

Output Level [EFX OUTPUT LEVEL]

Détermine le niveau de sortie de l'effet.

Plage 0–127

Application d'EFX/Choix de la destination de sortie pour chaque partie (Part EFX/Output Assign)

Pour chaque partie, vous pouvez commuter on/off EFX et spécifier la prise de sortie par laquelle sera produit le son.

1. Pressez [MIXER SELECT] plusieurs fois pour faire s'allumer l'indicateur EFX/OUT.
2. Utilisez les curseurs de partie [R]-[7] pour ajuster la balance d'EFX pour chaque partie.

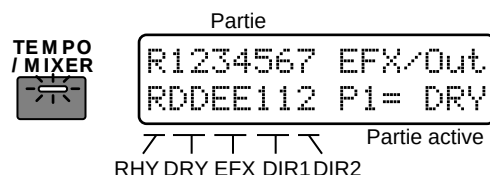
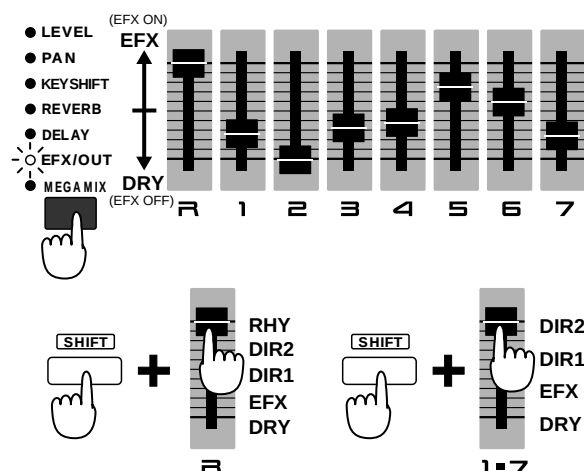
Réglages possibles :

- DRY (D):** EFX ne s'appliquera pas et le son sera produit par les prises MIX en stéréo.
- EFX (E):** EFX s'appliquera et le son sera produit par les prises MIX en stéréo.
- DIR1 (1):** Le son sera produit en stéréo par les prises DIRECT 1.
- DIR2 (2):** Le son sera produit en stéréo par les prises DIRECT 2.
- RHY (R):** Le son sera produit en fonction des réglages d'EFX de tone rythmique / assignation de sortie, de niveau de reverb de tone rythmique et de niveau de delay de tone rythmique, tous ces paramètres concernant le kit rythmique sélectionné (uniquement pour la partie rythmique).

📖 “R.TONE EFX/Out (Rhythm Tone EFX/Output Assign)” (p. 76)

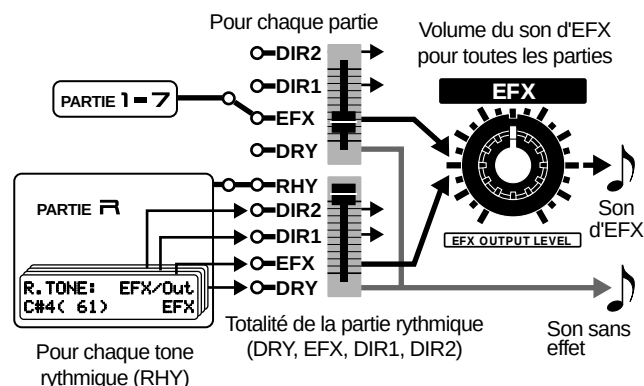
En déplaçant normalement le curseur, vous pouvez sélectionner “DRY” ou “EFX”.

En tenant enfoncé [SHIFT] et en déplaçant le curseur, vous pouvez sélectionner “DRY-DIR2 (RHY)”.



Si vous pressez [TEMPO/MIXER] pour sélectionner l'affichage Part Mixer, les valeurs de chaque partie s'afficheront graphiquement.

- * Les effets reverb/delay/EFX ne s'appliqueront pas au son produit par les prises DIRECT 1/2.
- * Si le réglage EFX Output Level est trop bas, le son du patch/kit rythmique auquel s'applique EFX ne sera pas entendu (p. 86).



Si vous désirez appliquer EFX ou ajuster le volume de reverb / delay individuellement pour certains tones rythmiques, ou ne faire sortir qu'un tone rythmique spécifique par les prises DIR1 / 2, sélectionnez “RHY”.

📖 • Pour ajuster individuellement le volume de reverb de certains tones rythmiques...

👉 “R.TONE Rev Level (Rhythm Tone Reverb Level)” (p. 76)

• Pour ajuster individuellement le volume de delay de certains tones rythmiques...

👉 “R.TONE Dly Level (Rhythm Tone Delay Level)” (p. 76)

• Pour commuter on/off EFX et spécifier la destination de sortie de chaque tone rythmique...

👉 “R.TONE EFX/Out (Rhythm Tone EFX/Output Assign)” (p. 76)

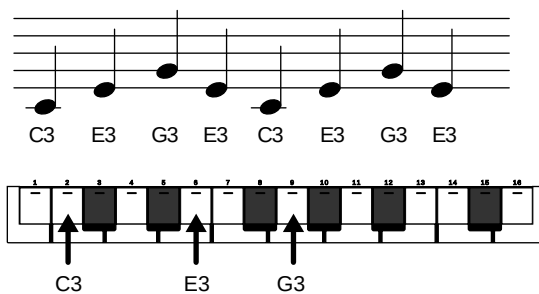
Chapitre 5. Jeu d'accord pour produire des arpèges (Arpégiateur)

En utilisant l'arpégiateur, vous pouvez produire un arpège (accord brisé) en plaquant simplement un accord. Par exemple, si vous tenez enfoncé un accord de do majeur comme ci-dessous, un arpège do3, mi3, sol3, mi3, do3, mi3, sol3.... sera joué (rappelons la correspondance entre la notation française et la notation anglaise : do=C, ré=D, mi=E, fa=F, sol=G, la=A, si=B).

Dans le cas de

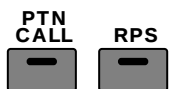
Arpeggio Style: 1/4

Octave Range: 0



Jeu d'un arpège

1. Assurez-vous que les indicateurs [PTN CALL] et [RPS] sont éteints.



2. Utilisez [PART SELECT] et les boutons Part pour sélectionner la partie qui jouera l'arpège.

3. Pressez ARPEGGIATOR [ON].

L'indicateur s'allumera et l'arpégiateur sera activé.



4. Jouez sur le pad de clavier et les notes seront jouées sous forme d'un arpège par la partie sélectionnée.

Si un clavier MIDI est connecté, vous pouvez en jouer pour produire des arpèges exploitant le son de la partie qui a été sélectionnée par le bouton PART.

* Le tempo de l'arpège sera synchronisé sur le tempo du pattern. Si vous désirez changer la vitesse de l'arpège, changez le tempo du pattern.

“Réglage du tempo” (p. 20)

Maintien de l'arpège

Si vous pressez [HOLD] pour allumer son indicateur, l'arpège continuera à être produit même après que vous ayez relâché les pads du clavier. Si vous jouez un autre accord ou une autre touche alors que l'arpège est tenu, celui-ci changera en conséquence.

Vous pouvez également connecter une pédale commutateur (DP-2, DP-6, FS-5U etc., optionnelle) et régler le paramètre de système “Pedal Assign” sur “HOLD” pour que la pédale commutateur fasse tenir l'arpège de la même façon.



☞ “Choix du fonctionnement de la pédale” (p. 165)

Création d'un motif d'arpège

Lorsque vous désirez faire des réglages d'arpégiateur, vous devez d'abord sélectionner un type d'arpège. Lorsque vous sélectionnez un style, les valeurs optimales sont programmées pour les quatre paramètres “Accent Rate (cadence des accents)”, “Motif”, “Beat Pattern (cadence rythmique)”, et “Shuffle Rate (décalage ternaire)”. Vous pouvez également ajuster les paramètres tels que Accent Rate et Octave Range afin de modifier le motif à votre goût. Si cela n'est pas suffisant, vous pouvez également faire des réglages plus détaillés.



☞ “Pour faire des réglages plus détaillés” (p. 107)

Les réglages d'arpégiateur que vous modifiez peuvent être stockés comme style User.



☞ “Sauvegarde des réglages d'arpège que vous avez modifiés (Arpeggio Write)” (p. 108)

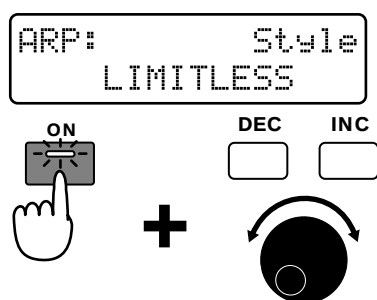
* Les réglages qui peuvent être faits pour “Beat Pattern” dépendront du style sélectionné.

Sélection du style d'arpège (Arpeggio Style)

Déterminez la méthode de base de jeu de l'arpège. Sélectionnez un des 53 types suivants.

1. Tenez enfoncé le bouton ARPEGGIATOR [ON] et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le style.

Pendant que vous gardez enfoncé le bouton, l'afficheur indiquera le style actuellement sélectionné.



Réglages possibles :

- 1/4:** Le rythme sera divisé en noires.
- 1/6:** Le rythme sera divisé en triolets de noires.
- 1/8:** Le rythme sera divisé en croches.
- 1/12:** Le rythme sera divisé en triolets de croches.
- 1/16:** Le rythme sera divisé en doubles croches.
- 1/32:** Le rythme sera divisé en triples croches.
- PORTAMENTO A, B:** Un style utilisant l'effet portamento.
- GLISSANDO:** Un style glissando.
- SEQUENCE A-D:** Styles pour des motifs de séquence.
- ECHO:** Un style de type écho.
- SYNTH BASS, HEAVY SLAP, LIGHT SLAP, WALK BASS:** Styles appropriés au jeu de basse.
- RHYTHM GTR 1-5:** Styles pour rythmiques guitares. Les styles 2-5 sont efficaces quand trois à quatre notes sont tenues.
- 3 FINGER:** Style guitare à trois doigts.
- STRUMMING GTR:** Un style simulant un balayage d'accord montant (descendant) à la guitare. Efficace quand 5 ou 6 notes sont tenues.
- PIANO BACKING, CLAVI CHORD:** Styles pour accompagnement par un instrument à clavier.
- WALTZ, SWING WALTZ:** Styles à trois temps.
- REGGAE:** Un style de type reggae. Efficace quand trois notes sont tenues.
- PERCUSSION:** Un style adapté aux sons d'instrument de percussion.
- HARP:** Le style de jeu d'une harpe.
- SHAMISEN:** Le style de jeu d'un Shamisen.
- BOUND BALL:** Un style suggérant une balle rebondissante.
- RANDOM:** Un style dans lequel les notes jouent en ordre aléatoire.
- BOSSANOVA:** Un style avec une rythmique guitare

type bossanova. Tenez 3-4 notes pour de meilleurs résultats. Vous pouvez augmenter le tempo (Bpm) et alors l'utiliser pour une samba.

SALSA: Style typique de salsa. Tenez 3-4 notes pour de meilleurs résultats.

MAMBO: Style typique de mambo. Tenez 3-4 notes pour de meilleurs résultats.

LATIN PERCUSSION: Un style rythmique avec des instruments de percussion latino américains tels que Clave, Cloche à vache, Clap, Bongo, Conga, Agogo etc.

SAMBA: Style typique de samba. Sert aux motifs rythmiques ou aux lignes de basse.

TANGO: Style rythmique typique du tango. Tenez enfoncées la tonique, la tierce et la quinte d'une triade etc. pour de meilleurs résultats.

HOUSE: Un style pour l'accompagnement piano style House. Tenez 3-4 notes pour de meilleurs résultats.

LIMITLESS: Les réglages de tous les paramètres peuvent être librement combinés sans restriction.

USER STYLE 1-10: Les réglages d'arpège peuvent être modifiés et sauvegardés dans un de ces styles User.

Ajout d'expression à l'arpège (Accent Rate)

En modifiant la force des accents et la longueur des notes, vous pouvez changer la sensation de cadence de l'arpège.

1. Assurez-vous que l'indicateur [FUNC] est éteint.
2. Tournez le potentiomètre [ACCENT RATE] pour régler ce paramètre.



Plage: 0-100

Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre renforcera la sensation de cadence. Le tourner dans le sens inverse diminuera ces variations d'expression.

Changement de la tessiture de jeu de l'arpège (Octave Range)

Vous pouvez spécifier la tessiture dans laquelle l'arpège se développera, par palier d'une octave.

1. Pressez [FUNC] pour faire clignoter l'indicateur du bouton.
2. Tournez le potentiomètre [RANGE] pour régler le paramètre Octave Range.



Plage : -3-+3

Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre étendra vers le haut la tessiture sur laquelle les notes joueront. Le tourner dans le sens inverse étendra la tessiture vers le bas.

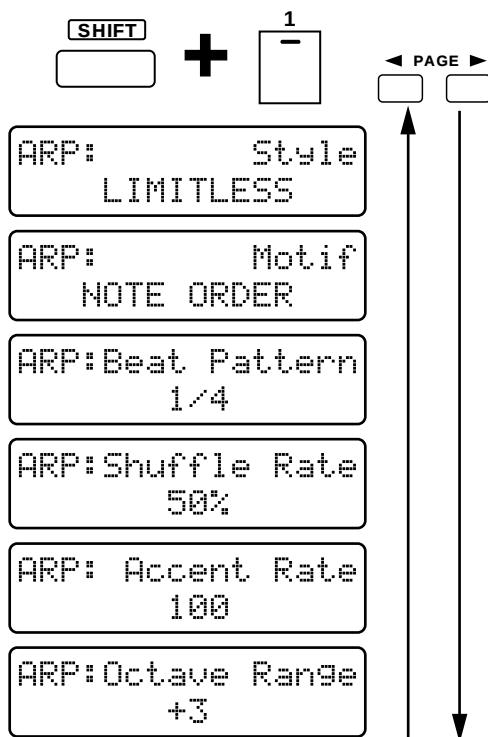
Pour faire des réglages plus détaillés

Normalement, vous créez le motif d'arpège en ajustant les trois paramètres "Arpeggio Style," "Accent Rate," et "Octave Range." Toutefois, en modifiant les réglages d'autres paramètres, vous pouvez créer des motifs d'arpège encore plus riches en variations.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le pad de clavier [1].

La page de réglage pour la section ARPEGGIO apparaîtra dans l'afficheur.

2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et les éditer.



Pour quitter la page de réglage, pressez [EXIT].

Style (Arpeggio Style)

C'est la page de réglage pour "Sélection du type d'arpège (Arpeggio Style)" (p. 106).

Motif

Détermine l'ordre dans lequel les notes de l'accord seront produites.

Réglages possibles :

SINGLE UP: Les notes produites joueront l'une après l'autre de la plus basse à la plus haute.

SINGLE DOWN: Les notes produites joueront l'une après l'autre de la plus haute à la plus basse.

SINGLE UP&DW: Les notes produites joueront l'une après l'autre de la plus basse à la plus haute, puis de la plus haute à la plus basse.

SINGLE RANDOM : Les notes produites joueront l'une après l'autre en ordre aléatoire.

DUAL UP: Les notes produites joueront deux par deux de la plus basse à la plus haute.

DUAL DOWN: Les notes produites joueront deux par deux de la plus haute à la plus basse.

DUAL UP&DW: Les notes produites joueront deux par deux de la plus basse à la plus haute, puis de la plus haute à la plus basse.

DUAL RANDOM: Les notes produites joueront deux par deux en ordre aléatoire.

TRIPLE UP: Les notes produites joueront trois par trois de la plus basse à la plus haute.

TRIPLE DOWN: Les notes produites joueront trois par trois de la plus haute à la plus basse.

TRIPLE UP&DOWN: Les notes produites joueront trois par trois de la plus basse à la plus haute, puis de la plus haute à la plus basse.

TRIPLE RANDOM: Les notes produites joueront trois par trois en ordre aléatoire.

NOTE ORDER: Les notes produits joueront dans l'ordre d'enfoncement. En pressant les notes dans l'ordre approprié, vous pouvez produire des lignes mélodiques. Jusqu'à 128 notes seront mémorisées.

GLISSANDO: Chaque étape chromatique entre la note la plus haute et la note la plus basse que vous jouez sera produite à la suite, avec répétition vers le haut et le bas. Pressez seulement ces deux notes servant de limite.

CHORD: Toutes les notes pressées joueront simultanément.

BASS+CHORD 1-5: La plus basse note jouera, les autres étant produites comme un accord.

BASS+UP 1-8: La plus basse note jouera, les autres étant produites comme un arpège.

BASS+RND 1-3: La plus basse note jouera, les autres étant jouées de façon aléatoire.

TOP+UP 1-6: La plus haute note jouera et les autres seront jouées à l'arpège.

BASS+UP+TOP: La plus haute et la plus basse note joueront et les autres seront jouées à l'arpège.

Beat Pattern

Ce paramètre vous permet de sélectionner la cadence rythmique voulue. Il affectera l'emplacement des accents et la durée des notes, ce qui aura pour effet de changer la cadence rythmique.

Plage : 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16 1-3, 1/32 1-3, PORTA-A 1-11, PORTA-B 1-15, SEQ-A 1-7, SEQ-B 1-5, SEQ-C 1, 2, SEQ-D 1-8, ECHO 1-3, MUTE 1-16, STRUM 1-8, REGGAE 1, 2, REF 1, 2, PERC 1-4, WALKBS, HARP, BOUND, RANDOM, BOSSA NOVA, SALSA 1-4, MAMBO 1-2, CLAVE, REV CLA, GUILO, AGOGO, SAMBA, TANGO 1-4, HOUSE 1, 2

5

Si "PORTA-A 1-11, PORTA-B 1-15" est sélectionné pour Beat Pattern, le paramètre de patch Portamento Time (p. 58) pilotera la vitesse du portamento. Réglez la durée de portamento de façon appropriée pour le tempo de reproduction (il n'est pas nécessaire d'activer le portamento)

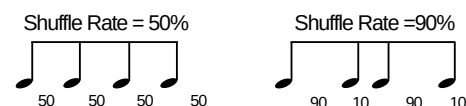
* Les paramètres qui peuvent être réglés dépendront du style d'arpège actuellement sélectionné.

Shuffle Rate

Ce réglage vous permet de modifier l'emplacement des notes pour créer des rythmes ternaires.

Plage : 50-90 (%)

Avec un réglage de 50%, les notes joueront à intervalles égaux. Quand cette valeur est augmentée, les notes semblent devenir plus ternaires, comme s'il s'agissait de notes pointées.



* Si le réglage Beat Pattern setting est "1/4," l'effet ternaire ne s'appliquera pas même si vous augmentez le réglage Shuffle Rate.

Accent Rate

C'est la page de réglage pour "Ajout d'expression à l'arpège (Accent Rate)" (p. 106).

Octave Range

C'est la page de réglage pour "Changement de tessiture de jeu de l'arpège (Octave Range)" (p. 106).

Sauvegarde des réglages d'arpège que vous avez modifiés (Arpeggio Write)

Lorsque vous avez créé un motif de reproduction que vous aimez, sauvegardez ces réglages comme style User. La MC-505 a dix styles User (USER STYLE 1-10), et les styles ainsi sauvegardés peuvent être rappelés à tout instant.

1. Créez le motif de reproduction d'arpège.

2. Assurez-vous que la page de réglage pour la section ARPEGGIO est affichée.

Si non, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le pad de clavier [1] pour accéder à la page de réglage.

3. Pressez [WRITE].

L'affichage suivant apparaîtra.

WRITE



ARPEGGIO-Write
USER STYLE 1

4. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier le style User destination de l'écriture.

Plage : USER STYLE 1-10

5. Pressez [ENTER].

La page d'exécution apparaîtra dans l'afficheur.

ARPEGGIO-Write
Are You Sure ?

6. Pressez [ENTER] une fois encore.

La procédure d'écriture d'arpège sera exécutée et l'affichage normal ré-apparaîtra.

Pour annuler la procédure sans exécuter, pressez [EXIT].

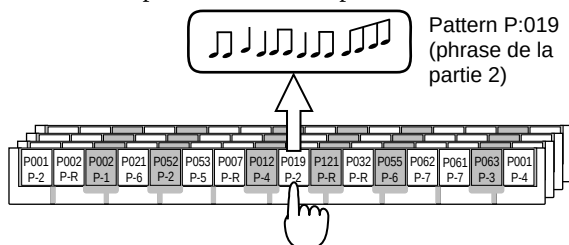
Chapitre 6. Emploi des pads de clavier pour déclencher les phrases (RPS)

La RPS (Real-Time Phrase Sequence ou séquence de phrases en temps réel) est une fonction qui vous permet de faire reproduire les données musicales d'une partie spécifique d'un pattern en pressant simplement un des pads de clavier. Vous pouvez déclencher différentes phrases en pressant simplement différents pads. Comme vous pouvez faire reproduire ces phrases pendant qu'un pattern est lui-même reproduit, cette fonction est particulièrement pratique pour les interprétations en direct.

Par exemple, si une phrase de transition de batterie utilisée par un pattern est assignée pour être utilisée par la fonction RPS, vous pouvez faire reproduire un autre pattern sans cette transition et l'ajouter simplement en pressant un pad du clavier.

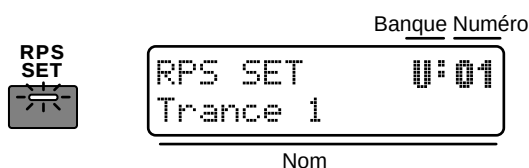
Emploi des pads de clavier pour déclencher les phrases

Avec la MC-505, les phrases assignées à chacun des 16 pads du clavier sont regroupées dans un ensemble RPS ou RPS Set. Vous êtes libre de ré-assigner le contenu d'un RPS Set et 60 de ces configurations peuvent être stockées. Vous pouvez changer de RPS Set même durant la reproduction d'un pattern.



1. En section DISPLAY, pressez [RPS SET].

L'indicateur s'allumera et l'afficheur indiquera la banque, le numéro et le nom du RPS Set actuellement sélectionné.



2. Pressez [USER].

[USER] U: (User Bank)

* Pour les RPS Set, il n'est pas possible de sélectionner Preset ou Card comme banque.

3. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro.

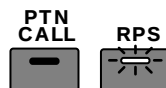
Plage : U:01–U:60

La sélection de l'afficheur changera.

Le RPS set est maintenant sélectionné.

* Un bref intervalle est nécessaire pour que le RPS set change. Aussi, si vous changez de RPS set durant la reproduction d'un pattern, celui-ci peut ralentir ou s'altérer, aussi est-il préférable de changer de RPS set pendant que la reproduction de pattern est interrompue.

4. Pressez [RPS] pour allumer l'indicateur du bouton.



5. Pressez un pad de clavier pour faire reproduire une phrase.

La phrase se reproduira tant que vous garderez pressé le pad de clavier.

Maintien de RPS (Hold)

Si, pendant que vous faites reproduire une phrase RPS, vous pressez [HOLD] pour allumer son indicateur, la fonction RPS continuera la reproduction de la phrase même après que vous ayez relâché le pad du clavier. Une phrase RPS déclenchée après que [HOLD] ait été allumé s'arrêtera par contre lorsque vous relâcherez le pad du clavier correspondant.

Si vous connectez une pédale commutateur (optionnelles DP-2, DP-6, FS-5U etc.) et réglez le paramètre de système "Pedal Assign" sur "HOLD," la pédale commutateur peut servir de la même façon pour faire tenir la phrase RPS.

📖 "Choix du fonctionnement de la pédale" (p. 165)

Modification de RPS

Pendant que vous pressez un pad du clavier pour déclencher une phrase RPS, vous pouvez déplacer les potentiomètres des paramètres de patch pour modifier le son de RPS. Si vous pressez deux pads de clavier ou plus, vous pouvez modifier le son du dernier pad pressé.

Déclenchement de la reproduction

Si vous utilisez la RPS alors qu'un pattern est reproduit, la phrase démarrera en synchronisation avec les temps du pattern. En changeant le réglage de quantification de déclenchement de RPS (RPS Trigger Quantize), vous pouvez modifier l'instant auquel la RPS sera reproduit.

📖 "Choix de l'instant de reproduction de RPS (RPS Trigger Quantize)" (p. 167)

• RPS peut également être déclenchée depuis un clavier MIDI externe, comme depuis les pads de clavier.

📖 "Emploi d'un clavier MIDI externe pour déclencher RPS ou arpège" (p. 172)

Reproduction simultanée maximale de RPS

Même lorsqu'un pattern est reproduit, la MC-505 peut jouer jusqu'à 8 phrases simultanément. Toutefois, si des phrases ayant de grandes quantités de données sont reproduites simultanément, il peut y avoir des décalages ou des disparitions de note. Si cela se produit, diminuez le nombre de phrases déclenchées simultanément.

Assignation d'une phrase à un pad du clavier

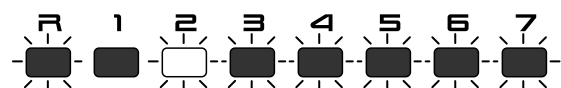
Les phrases qui sont assignées à un RPS set peuvent être ré-assignées lorsque vous le désirez. Vous trouverez pratique d'assigner vos phrases favorites ou les plus fréquemment utilisées en un même RPS set. A titre d'exemple, voici comment assigner la phrase de la partie 2 de P:002 dans un RPS set.

D'abord, nous devons sélectionner le RPS set dans lequel nous devons assigner la phrase.

1. Sélectionnez le RPS Set auquel vous désirez assigner la phrase.

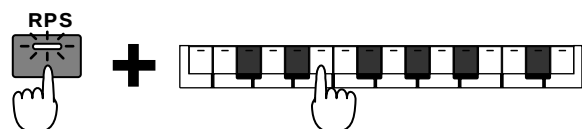
2. Sélectionnez le pattern P:002.

3. Utilisez [PART MUTE] et les boutons PART pour couper toutes les parties excepté la partie 2.



4. Assurez-vous que l'indicateur [RPS] est allumé.

5. Tenez enfoncé [RPS], et pressez le pad de clavier auquel vous désirez assigner la phrase.



La phrase sera assignée au pad de clavier que vous avez pressé. Les phrases peuvent être assignées même lorsqu'un pattern est reproduit.

Les patterns P:249–P:714 ont été préparés spécifiquement pour l'utilisation avec la fonction RPS. Vous pourrez trouver pratique d'assigner des phrases de ces patterns pour les employer comme transition ou pour d'autres situations.

Précautions lors de l'application d'une RPS

* Il n'est pas possible d'assigner des phrases de deux parties ou plus à un seul pad de clavier. Vous devez couper toutes les parties sauf une, celle ayant la phrase désirée, avant de l'assigner. Si n'importe laquelle des autres parties est restée valide lorsque vous faites votre assignation, le message suivant apparaît dans l'afficheur :

CAUTION !
Cannot Assign

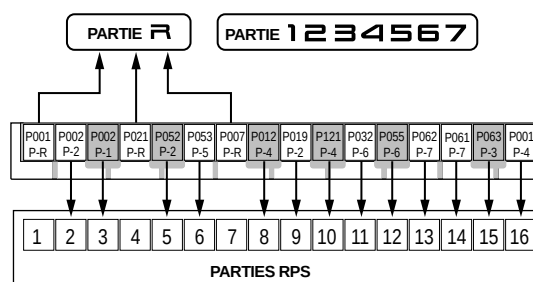
* Si après avoir assigné une phrase d'un pattern User comme RPS, vous modifiez ensuite les données de reproduction du pattern qui contient cette phrase, sachez que tout changement apporté à la phrase se reflètera de la même façon lors de sa reproduction par la fonction RPS. Par exemple, si vous supprimez les données musicales du pattern qui contenait la phrase que vous avez assignée, il n'y aura plus de son lorsque vous essaieriez de faire reproduire cette phrase par RPS.

* Même si vous assignez la phrase d'une partie qui a un réglage "EXT" pour son assignation de sortie de séquenceur (Sequencer Output Assign) (p. 25), les données musicales de cette phrase ne seront pas transmises par la prise MIDI OUT.

* Si vous assignez une phrase d'une partie qui utilise EFX, la reproduction de RPS utilisera les réglages EFX du pattern sélectionné à cet instant. Cela signifie que ce que vous entendrez lorsque la fonction RPS jouera peut être différent de la phrase d'origine.

* Si une phrase de partie rythmique est assignée, les réglages de Mute de son rythmique seront ignorés durant la reproduction RPS.

* Chaque phrase est reproduite par une partie RPS spéciale 1-16 qui correspond à chaque pad du clavier, mais les phrases assignées d'une partie rythmique seront reproduites à l'aide de la partie rythmique du pattern actuellement sélectionné. Pour cette raison, un kit rythmique différent de celui présent dans le pattern auquel vous faites référence peut parfois être entendu. Si le pattern change et qu'un kit rythmique différent est sélectionné, les sons du kit rythmique qui font jouer la partie RPS changeront également.



Contrôle du numéro de pattern et de la partie qui ont été choisis comme référence.

Si vous tenez enfoncé un pad de clavier auquel a été associée une RPS et si vous pressez [PTN / SONG], le numéro de pattern, son nom et la partie associée à ce pad apparaîtront dans l'afficheur tant que vous garderez pressé le pad.

Faire des réglages pour chaque phrase

Emploi du mixeur de partie (Part Mixer) pour modifier les réglages

Vous pouvez utiliser le mixeur de partie pour modifier les réglages tels que panoramique et volume pour chaque partie RPS.

Les paramètres suivants peuvent être modifiés pour chaque partie RPS.

RPS Lvl (RPS Part Level ou niveau de partie RPS)

RPS Pan (RPS Part Pan ou panoramique de partie RPS)

RPS Key (RPS Part Key Shift ou transposition de partie RPS)

RPS Rev (RPS Part Reverb Level ou niveau de reverb de partie RPS)

RPS Dly (RPS Part Delay Level ou niveau de delay de partie RPS)

RPS EFX (RPS EFX Output Assign ou assignation de sortie d'EFX de partie RPS)

1. Assurez-vous que l'indicateur [RPS] est allumé.

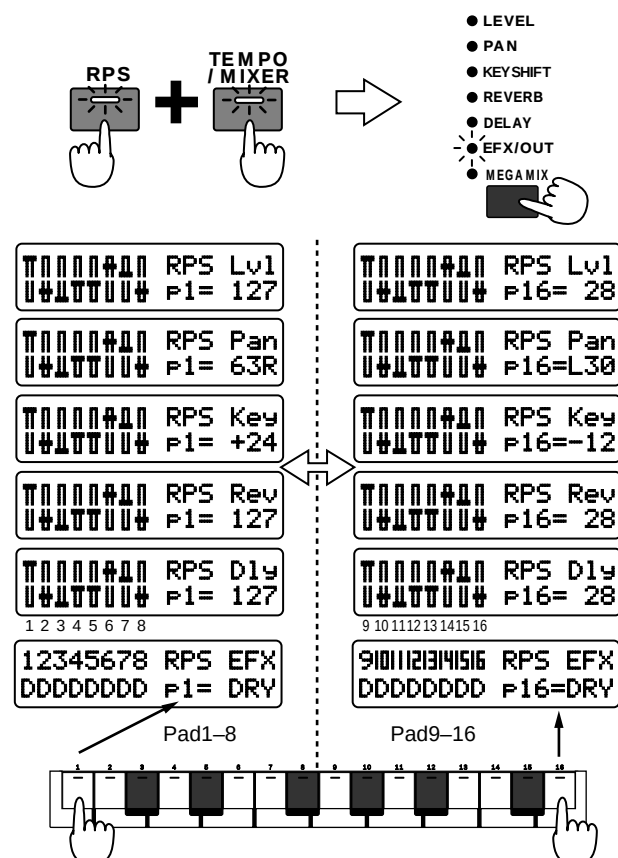
2. Tenez enfoncé [RPS] et pressez [TEMPO / MIXER].

L'indicateur s'allumera et l'afficheur présentera graphiquement le réglage actuel de chaque partie RPS.

3. Pressez [MIXER SELECT] plusieurs fois pour sélectionner le paramètre à modifier.

L'indicateur du paramètre sélectionné clignotera.

* MEGAMIX ne peut pas être sélectionné.



4. Pressez un pad de clavier pour changer les parties affichées à l'écran.

Presser n'importe quel pad de clavier [1]–[8] affichera les réglages des parties RPS [1]–[8].

Presser n'importe quel pad [9]–[16] affichera les réglages des parties RPS [9]–[16].

Le côté droit de l'afficheur indiquera le réglage actuel de la partie RPS pour le pad de clavier que vous avez pressé.

5. Utilisez les curseurs de parties [R]–[7] pour modifier les réglages de chaque partie RPS.

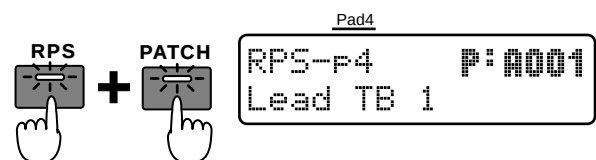
* Les pads de clavier auxquels une phrase de partie rythmique est assignée refléteront les réglages de la partie rythmique du pattern actuellement sélectionnée. Par exemple, si des phrases RPS utilisant la partie rythmique sont assignées aux pads de clavier [1] et [2], modifier le réglage de volume ou le kit rythmique du pad de clavier [1] fera changer de la même façon les réglages du pad de clavier [2] et la partie rythmique du pattern sélectionné.

Changement de patch pour chaque partie RPS

Vous pouvez changer le son qui joue chaque partie RPS pour que la phrase assignée à chaque pad de clavier soit entendue avec un son différent.

1. Tenez enfoncé [RPS] et pressez [PATCH].

L'affichage suivant apparaîtra.



2. Pressez un pad de clavier pour sélectionner la partie RPS ayant le patch que vous désirez changer.

L'afficheur indiquera le patch de la partie RPS sélectionnée.

3. Utilisez les boutons BANK et [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le patch désiré.

* Si vous changez le kit rythmique d'un pad de clavier auquel est associée une phrase de partie rythmique, le kit rythmique du pattern actuellement sélectionné changera de la même façon.

Sauvegarde des phrases assignées (RPS Set Write ou écriture de RPS Set))

Lorsque vous avez assigné des phrases pour créer un RPS set à votre goût, voici comment sauvegarder le résultat comme RPS Set personnel ou User.

1. Assurez-vous que le pattern est arrêté.

2. Pressez [RPS SET] pour accéder à la page RPS Set Select.

Lorsque vous modifiez le contenu d'un RPS Set, une astérisque "*" apparaît à gauche du numéro, indiquant que le RPS Set sélectionné a été modifié (édité).

Sachez que si vous éteignez l'instrument sans sauvegarder le RPS Set modifié, les réglages précédents ré-apparaîtront.

3. Pressez [WRITE].

L'affichage suivant apparaîtra et un curseur "_" apparaîtra sous le numéro.



```
RPS-Write  U:01
Trance 1
```

Si vous ne désirez pas changer le numéro ou le nom, vous pouvez sauter les étapes 4-8.

Si vous ne désirez pas sauvegarder le pattern, pressez [EXIT].

4. Sélectionnez la banque de destination de sauvegarde.

Quand vous sauvegardez un RPS Set, seule la banque User peut être sélectionnée.

5. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro de destination de sauvegarde.

.....
A cet instant, vous pouvez presser [UNDO/REDO] pour contrôler le nom du RPS Set qui est actuellement dans le numéro choisi comme destination de sauvegarde. Après avoir trouvé un RPS Set qu'il vous importe peu d'effacer, pressez [UNDO/REDO] une fois encore pour retourner à l'affichage précédent.
.....

6. Pressez PAGE [>].

Le curseur accèdera au début de la seconde ligne de l'afficheur.

```
RPS-Write  U:02
Trance 1
```

7. Assignez un nom au RPS Set.

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier les caractères.

Les caractères suivants peuvent être sélectionnés.

Espace, A-Z, a-z, 0-9, ! " # \$ % & ' () * + , - . / : ; < = > ?
@ [\] ^ _ ` { | }

8. Répétez les étapes 6 à 7 pour entrer le nom.

En pressant PAGE [<], vous pouvez ramener le curseur dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

9. Pressez [ENTER].

L'affichage d'exécution apparaîtra.

Si vous désirez annuler la procédure, pressez [EXIT].

```
RPS-Write  U:02
Are You Sure ?
```

10. Pressez [ENTER] une fois encore.

```
Processing...
Keep Power ON !
```

La procédure d'écriture de RPS Set (RPS Set Write) sera exécutée et l'affichage normal ré-apparaîtra.

Le RPS Set a maintenant été sauvegardé.

Chapitre 7. Changement du groove d'un pattern (Play Quantize)

La fonction Play Quantize modifie le pattern reproduit en corrigeant ou en déformant la cadence de jeu normale des notes en fonction d'une règle précise. Cela signifie que vous ne pouvez modifier que l'instant auquel les notes du pattern joueront sans affecter le contenu des données elles-mêmes.

La MC-505 propose trois types de quantifications, que vous pouvez utiliser selon votre situation. Vous pouvez appliquer la fonction Play Quantize (quantification de jeu) à une partie spécifique pendant la reproduction d'un pattern et faire des réglages d'instant de jeu détaillés tout en écoutant la reproduction.

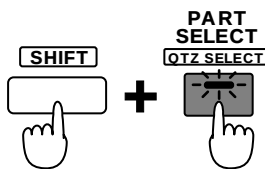
* La quantification n'affecte que l'instant de jeu des messages de note (l'instant auquel les notes sont déclenchées et relâchées). Elle ne modifie pas l'instant de jeu des autres messages. Cela signifie que si un pattern contient des messages (tels que le pitch bend) qui appliquent des changements en temps réels au son, les réglages de quantification peuvent désynchroniser ces messages des messages de note, aussi la reproduction sera-t-elle incorrecte. Lorsque vous appliquez de la quantification, il est préférable d'utiliser un pattern qui ne contient pas de messages appliquant des changements en temps réel au son.

Sélection des parties à utiliser avec Play Quantize

Play Quantize peut être appliqué à la reproduction d'une partie spécifique. Avant de l'appliquer, vous devez spécifier la ou les parties auxquelles la fonction s'appliquera

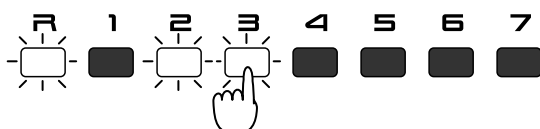
1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [QTZ SELECT].

L'indicateur du bouton clignotera.



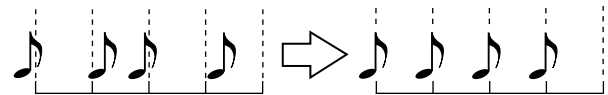
2. Allumez le bouton PART correspondant à la partie à laquelle vous désirez appliquer la fonction Play Quantize. Celle-ci s'appliquera à toutes parties allumées

L'indicateur du bouton pressé s'allumera.



Correction d'inexactitudes de rythme (Grid Quantize)

Grid Quantize ramènera chaque note sur la valeur théorique de note la plus proche lors de la reproduction du pattern. Cela fera jouer le pattern avec une mise en place parfaite.



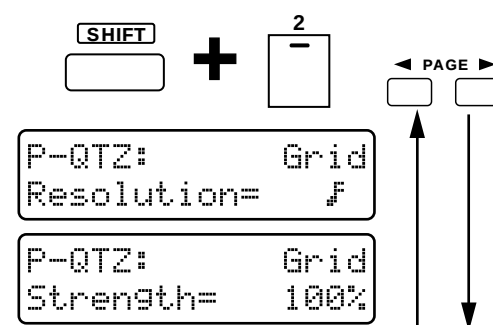
* Quand on utilise la fonction Grid Quantize, la reproduction est correcte au point de vue du solfège, mais à l'inverse, cela peut produire une sensation mécanique, inhumaine. Si vous désirez préserver la vie d'une interprétation, vous pouvez régler la résolution sur une valeur très courte ou diminuer le réglage d'exactitude (Strength).

Choix de l'unité (Résolution)

L'unité de valeur de note sur laquelle la quantification se basera pour recalculer les notes est appelée la résolution. Le jeu des notes sera recalculé sur l'intervalle le plus proche basé sur la valeur de note spécifiée ici. Réglez donc cette valeur sur la longueur de la plus courte valeur de note produite dans le pattern.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le pad de clavier [2].

La page de réglage Grid Quantize apparaîtra.



2. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour régler la résolution.

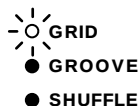
Plage : ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♭♭ ♭♭♭ ♭♭♭♭

Pour quitter la plage de réglage, pressez [EXIT].

Quand l'indicateur GRID est allumé, vous pouvez également tenir enfoncé [QUANTIZE] et tourner la molette [VALUE] pour modifier la résolution.

Application de Grid Quantize

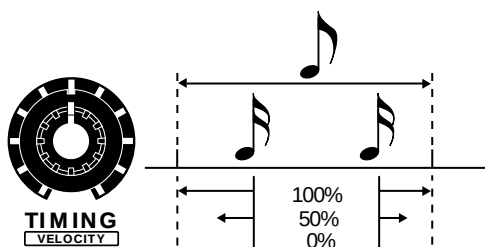
1. Faites reproduire le pattern que vous désirez quantifier.
2. Pressez [QUANTIZE] plusieurs fois pour allumer l'indicateur GRID.



3. Grid Quantize s'appliquera aux données reproduites en fonction du réglage de résolution.

4. Tournez le potentiomètre [TIMING] pour ajuster la rigueur de la correction (Strength).

Plage : 0–100%



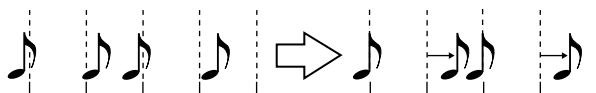
Strength détermine le degré de correction, autrement dit la rigueur avec laquelle la note sera ramenée sur la valeur théorique voulue par la résolution. Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre ramènera les notes sur leur emplacement de jeu correct.

Quand ce réglage est à "0%," les notes sont jouées telles qu'enregistrées (sans quantification).

.....
 Dans la page Grid Quantize, vous pouvez utiliser PAGE [<] [>] pour accéder à la page de réglage du paramètre Strength et visualiser la valeur numérique du réglage du potentiomètre pendant que vous appliquez la quantification.

Pour donner du swing au rythme (Shuffle Quantize)

En appliquant Shuffle Quantize, vous pouvez ajuster l'instant de jeu des temps faibles du pattern pour créer des rythmiques ternaires du type shuffle ou swing.

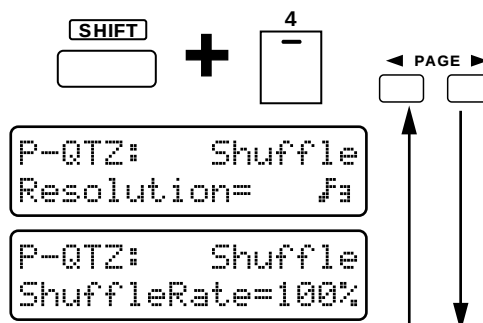


Spécifier l'unité (Résolution)

Détermine la résolution. L'instant de jeu des notes sera changé pour être ramené sur l'intervalle le plus proche correspondant à la valeur de note spécifiée ici. Réglez cette valeur sur la longueur de la plus petite valeur de note produite dans le pattern.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le pad de clavier [4].

La page de réglage Shuffle Quantize apparaîtra.



2. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier la résolution.

Plage : 1/4 1/8

Pour quitter la plage de réglage, pressez [EXIT].

.....
 Quand l'indicateur SHUFFLE est allumé, vous pouvez également tenir enfoncé [QUANTIZE] et tournez la molette [VALUE] pour modifier la résolution.

Application de Shuffle Quantize

1. Faites reproduire le pattern que vous désirez quantifier.

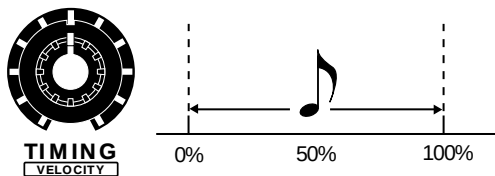
2. Pressez [QUANTIZE] plusieurs fois pour allumer l'indicateur SHUFFLE.



3. Shuffle Quantize s'appliquera aux données reproduites en fonction du réglage de résolution.

4. Tournez le potentiomètre [TIMING] pour ajuster le décalage ternaire (Shuffle Rate).

Plage : 0–100 %



Shuffle Rate se réfère au degré de retard des temps faibles et spécifie le rapport par lequel les temps faibles sont séparés des temps forts. Quand le potentiomètre est en position centrale, ce réglage est à 50% et les notes en l'air (faibles) sont situées à égale distance des deux temps adjacents. Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre retardera les notes intermédiaires. Le tourner dans le sens inverse ramènera plus en avant ces notes intermédiaires.

100%: Les notes intermédiaires tomberont en même temps que le temps suivant.

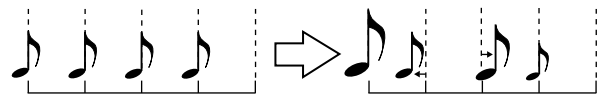
0%: Les notes intermédiaires tomberont en même temps que le temps précédent.

.....
Dans la page de réglage Shuffle Quantize, vous pouvez utiliser PAGE [<] [>] pour accéder à la page de réglage de Shuffle Rate et appliquer la quantification tout en visualisant les réglages numériques du potentiomètre.
.....

Donner un groove au rythme (Groove Quantize)

Groove Quantize vous permet de sélectionner un modèle de cadence sur lequel se quantifiera la rythmique de reproduction et la dynamique. En sélectionnant simplement un autre modèle, vous pouvez donner toute une variété de différents grooves à un pattern

La MC-505 contient 71 types différents de modèles de quantification, chacun contenant un jeu de cadences rythmiques et de données de dynamique différent.

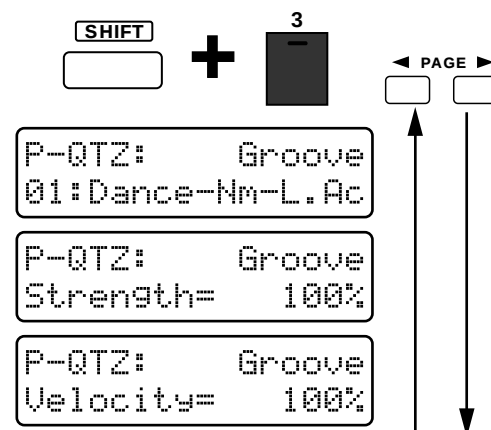


* Les modèles (Templates) sont prévus pour être utilisés avec des mesures 4/4. Ils ne produiront pas le résultat désiré si on les applique à d'autres formats de mesure.

Sélection du modèle (Template)

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le pad de clavier [3].

La page de réglage Groove Quantize apparaîtra dans l'afficheur.



2. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le modèle.

Pour quitter la page de réglage, pressez [EXIT].

Réglages possibles :

Type Dance à 16 divisions (16 Beat)

01: Dance-Nm-L.Ac	exact / dynamique basse
02: Dance-Nm-H.Ac	exact / dynamique haute
03: Dance-Nm-L.Sw	exact / swing léger
04: Dance-Nm-H.Sw	exact / swing fort
05: Dance-Hv-L.Ac	trainant / dynamique faible
06: Dance-Hv-H.Ac	trainant / dynamique haute
07: Dance-Hv-L.Sw	trainant / swing léger
08: Dance-Hv-H.Sw	trainant / swing fort
09: Dance-Ps-L.Ac	en avance / dynamique faible
10: Dance-Ps-H.Ac	en avance / dynamique haute
11: Dance-Ps-L.Sw	en avance / swing léger
12: Dance-Ps-H.Sw	en avance / swing fort

Type Fusion 16 divisions (16 Beat)

13: Fuson-Nm-L.Ac	exact / dynamique basse
14: Fuson-Nm-H.Ac	exact / dynamique haute
15: Fuson-Nm-L.Sw	exact / swing léger
16: Fuson-Nm-H.Sw	exact / swing fort
17: Fuson-Hv-L.Ac	trainant / dynamique faible
18: Fuson-Hv-H.Ac	trainant / dynamique haute
19: Fuson-Hv-L.Sw	trainant / swing léger
20: Fuson-Hv-H.Sw	trainant / swing fort
21: Fuson-Ps-L.Ac	en avance / dynamique faible
22: Fuson-Ps-H.Ac	en avance / dynamique haute
23: Fuson-Ps-L.Sw	en avance / swing léger
24: Fuson-Ps-H.Sw	en avance / swing fort

Type Reggae 16 divisions (16 Beat)

25: Regge-Nm-L.Ac	exact / dynamique basse
26: Regge-Nm-H.Ac	exact / dynamique haute
27: Regge-Nm-L.Sw	exact / swing léger
28: Regge-Nm-H.Sw	exact / swing fort
29: Regge-Hv-L.Ac	trainant / dynamique faible
30: Regge-Hv-H.Ac	trainant / dynamique haute
31: Regge-Hv-L.Sw	trainant / swing léger
32: Regge-Hv-H.Sw	trainant / swing fort
33: Regge-Ps-L.Ac	en avance / dynamique faible
34: Regge-Ps-H.Ac	en avance / dynamique haute
35: Regge-Ps-L.Sw	en avance / swing léger
36: Regge-Ps-H.Sw	en avance / swing fort

Type Pop 8 divisions (8 Beat)

37: Pops-Nm-L.Ac	exact / dynamique basse
38: Pops-Nm-H.Ac	exact / dynamique haute
39: Pops-Nm-L.Sw	exact / swing léger
40: Pops-Nm-H.Sw	exact / swing fort
41: Pops-Hv-L.Ac	trainant / dynamique faible
42: Pops-Hv-H.Ac	trainant / dynamique haute
43: Pops-Hv-L.Sw	trainant / swing léger
44: Pops-Hv-H.Sw	trainant / swing fort
45: Pops-Ps-L.Ac	en avance / dynamique faible
46: Pops-Ps-H.Ac	en avance / dynamique haute
47: Pops-Ps-L.Sw	en avance / swing léger
48: Pops-Ps-H.Sw	en avance / swing fort

Type Rumba 8 divisions (8 Beat)

49: Rhumb-Nm-L.Ac	exact / dynamique basse
50: Rhumb-Nm-H.Ac	exact / dynamique haute
51: Rhumb-Nm-L.Sw	exact / swing léger
52: Rhumb-Nm-H.Sw	exact / swing fort
53: Rhumb-Hv-L.Ac	trainant / dynamique faible
54: Rhumb-Hv-H.Ac	trainant / dynamique haute
55: Rhumb-Hv-L.Sw	trainant / swing léger
56: Rhumb-Hv-H.Sw	trainant / swing fort
57: Rhumb-Ps-L.Ac	en avance / dynamique faible
58: Rhumb-Ps-H.Ac	en avance / dynamique haute
59: Rhumb-Ps-L.Sw	en avance / swing léger
60: Rhumb-Ps-H.Sw	en avance / swing fort

Autres

61: Samba 1	samba (pandero)
62: Samba 2	samba (surdo et timba)
63: Axe 1	axe (caixa)
64: Axe 2	axe (surdo)
65: Salsa 1	salsa (cascara)
66: Salsa 2	salsa (conga)
67: Triplets	triolet
68: Quintuplets	quintolet
69: Sextuplets	sextolet
70: 7 against 2	sept notes jouées sur deux temps
71: Lagging Tri	triolet retardés

Sélection d'un modèle

Les modèles sont classés par les trois éléments que sont le genre, le groove et la variation.
Sélectionnez le modèle qui combine les éléments désirés.

Genre

Dance: Dance 16 beat
Fusion: Fusion 16 beat
Reggae: Reggae 16 beat
Pops: Pops 8 beat pops
Rhumb: Rumba 8 beat
Others: samba, axe, salsa, duos

Groove

Nm (Normal): sur le temps
Hv (Heavy): en retard sur le temps
Ps (Pushed): en avance sur le temps

Variation

L.Ac (Light Accent): dynamique légère
H.Ac (Hard Accent): dynamique haute
L.Sw (Light Swing): swing léger
H.Sw (Hard Swing): swing fort

Par exemple, dans le cas d'un morceau Dance où vous désirez faire traîner les temps avec un swing léger, vous devrez sélectionner "Dance-Hv-L.Sw."

* Les noms de genre ne sont qu'une indication et ne signifient pas que ces modèles ne peuvent être utilisés que dans le genre donné. Essayez toutes les possibilités de combinaison.

* Si vous appliquez la fonction Groove Quantize à des données musicales qui contiennent des inexactitudes de mise en place, vous pouvez ne pas obtenir les résultats désirés. Dans de tels cas, il est préférable d'appliquer d'abord la fonction Grid Quantize pour ré-aligner l'instant de jeu des données musicales avec les espaces théoriques que voudrait une partition.

* Les modèles sont destinés à l'emploi avec des mesures 4/4. Les appliquer à d'autres formats de mesure pourrait ne pas donner le résultat désiré.

* Pour samba, axe, salsa et duolet, il n'est pas possible de sélectionner Groove ou Variation.

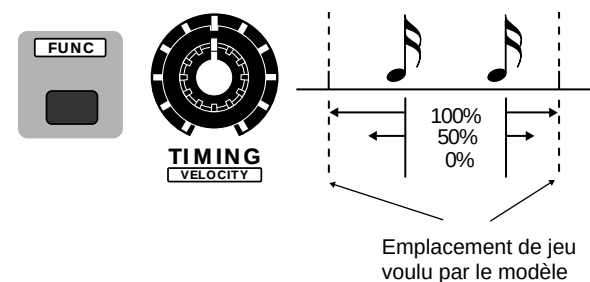
Quand l'indicateur GROOVE est allumé, vous pouvez tenir enfoncé [QUANTIZE] et tourner la molette [VALUE] pour changer le modèle.

Pour appliquer Groove Quantize

1. Faites reproduire le pattern que vous désirez quantifier.
2. Pressez [QUANTIZE] pour allumer l'indicateur GROOVE.



3. Groove Quantize s'appliquera en fonction des réglages du modèle sélectionné.
4. Tournez le potentiomètre [TIMING] pour ajuster la rigueur de correction (Strength).

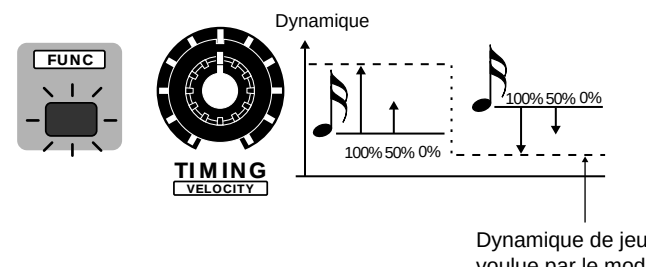


Plage : 0–100%

Strength détermine le degré de correction, autrement dit la rigueur avec laquelle la note sera ramenée sur la valeur théorique voulue par la résolution. Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre ramènera les notes sur leur emplacement de jeu correct.

Quand ce réglage est à "0%," les notes sont jouées telles qu'enregistrées (sans quantification).

5. Pressez [FUNC] pour faire clignoter l'indicateur et tournez le potentiomètre VELOCITY pour ajuster la rigueur de correction dynamique (Velocity Strength).



Plage : 0–100%

Velocity Strength (rigueur de correction dynamique) détermine le degré de correction des dynamiques du pattern pour se rapprocher des dynamiques voulues par le modèle. Quand le bouton est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre, les dynamiques jouées sont d'autant plus proches des dynamiques voulues par le modèle.

Quand ce réglage est à "0%," les notes sont jouées sans changement avec leur dynamique d'origine.

.....

Dans la page Groove Quantize, vous pouvez utiliser PAGE [<] [>] pour accéder à la page de réglage des paramètres Strength ou Velocity Strength et utiliser les potentiomètres pour ajuster le réglage pendant que vous visualisez la valeur numérique du paramètre.

.....

Techniques pour créer une sensation de groove

Les Templates utilisent une variété de moyens pour produire une interprétation optimale pour Groove Quantize. Référez-vous aux points suivants quand vous utilisez les modèles.

Application de Groove Quantize sur la batterie et les lignes de basse

La batterie et la basse sont les parties les plus importantes pour créer le groove. Par conséquent, les templates ont été créés pour correspondre à ces instruments. Il est préférable d'utiliser Groove Quantize uniquement sur des instruments qui le nécessitent.

Réglage du tempo

Les modèles de groove ont été créés sur la base d'un tempo dans une plage de $\text{♩}=120\text{--}140$. Lorsque vous appliquez Groove Quantize sur un morceau avec un tempo plus rapide, réglez Strength sur 100% pour un maximum d'efficacité. Pour un morceau avec un tempo plus lent, réglez Strength en-dessous de 100%.

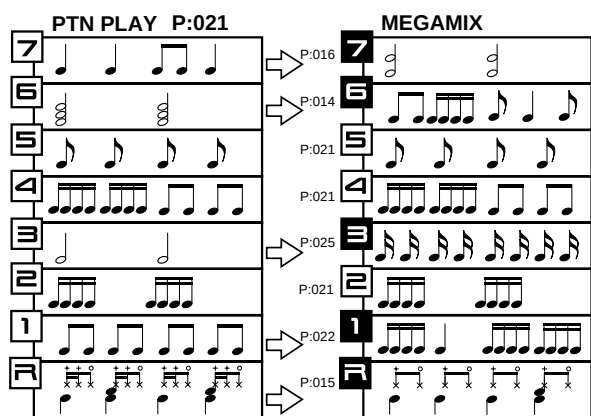
Pour créer un swing efficace

L'attention apportée au tempo est une partie importante pour créer un swing efficace. Par exemple, dans le cas du jazz, il sera efficace d'appliquer un swing plus profond aux morceaux ayant un tempo lent. À l'inverse, alléger le swing pour un tempo plus rapide donnera une plus grande sensation de vitesse. Dans un autre exemple, appliquer un swing profond à une rythmique de type Dance avec un tempo rapide produira une sensation de rebond. Essayez différents réglages pour trouver le type de swing le plus efficace.

.....

Chapitre 8. Combinaison de phrases pour créer un nouveau pattern (MEGAMIX)

Megamix est une fonction qui vous permet de faire reproduire un pattern pendant que vous échangez les données musicales d'une partie avec celles d'un autre pattern. Vous pouvez combiner des phrases pour chaque instrument afin de créer un pattern complètement différent comme si vous faisiez un remix.



* Ce schéma est destiné à expliquer le concept de MEGAMIX. Il n'implique pas que des phrases de patterns réels soient telles qu'indiquées dans le schéma.

Echange de phrases

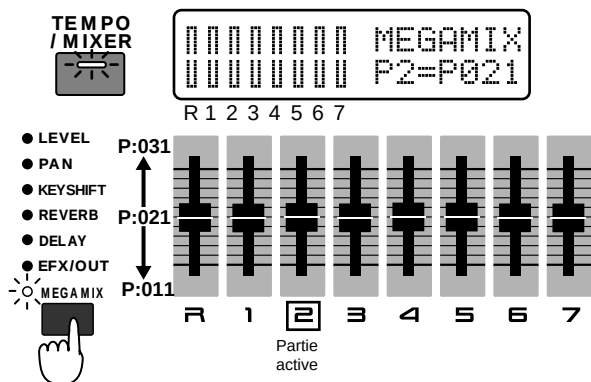
1. Sélectionnez et faites reproduire un pattern.

2. Pressez [TEMPO/MIXER].

L'indicateur s'allumera et la page MIXER apparaîtra.

3. Pressez [MIXER SELECT] plusieurs fois pour allumer l'indicateur MEGAMIX.

Vous passerez en mode Megamix. Le côté gauche de l'afficheur indiquera le statut de sélection du pattern de chaque partie sous forme d'une barre.



4. Utilisez les curseurs de partie [R]-[7] pour sélectionner le pattern pour chaque partie.

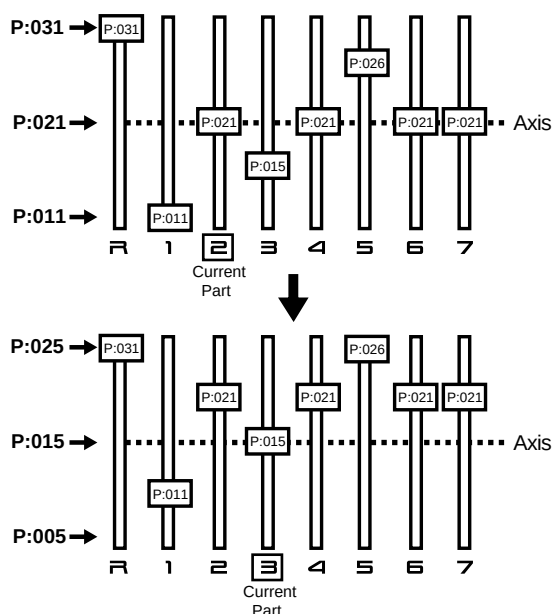
Le côté droit de l'afficheur indiquera le numéro de pattern que vous avez sélectionné en déplaçant le curseur.

Le curseur peut servir à choisir parmi les 10 patterns avant ou après le numéro de pattern de la partie active. Par exemple, si le pattern de la partie active est "P:021," monter le curseur à fond sélectionnera "P:031," et baisser le curseur à fond sélectionnera "P:011."

Le graphique changera également lorsque vous déplacerez le curseur.

Le graphique du curseur s'affichera avec le pattern de la partie active comme axe.

Lorsque vous changez la partie active, le pattern qui représente l'axe change également et les numéros de pattern qui peuvent être sélectionnés par chaque curseur change pareillement.



Dans l'exemple de ce schéma, changer la partie active de la partie 2 à la partie 3 a fait changer la plage de variation du curseur de P:011–P:031 à P:005–P:025. Les patterns de la partie rythmique et de la partie 5 sont maintenant hors de la plage de variation, mais ces numéros de pattern seront conservés tant que vous ne déplacerez pas le curseur.

5. Le pattern qui a été changé pour chaque partie sera sélectionné lors de la répétition du pattern.

Pour quitter le mode MEGAMIX, pressez [MIXER SELECT] pour éteindre l'indicateur MEGAMIX.

* Même après avoir quitté le mode MEGAMIX, les réglages échangés sont conservés tant que vous ne sélectionnez pas un autre pattern. Il n'est pas possible d'enregistrer un pattern pendant l'échange de pattern.

* Le format de mesure et le nombre de mesures des patterns reproduits par la fonction MEGAMIX dépendront du format de mesure et du nombre de mesures du pattern de la partie rythmique. Aussi, le statut de coupure (Mute) de chaque partie sera maintenu dans MEGAMIX.

* Si le pattern échangé ne contient pas de données de reproduction, il n'y aura pas reproduction. Dans le cas de patterns preset, aucun des patterns ne contient de données de reproduction pour la partie 1. Aussi, gardez à l'esprit que les autres parties ne contiennent pas obligatoirement de données de reproduction.

Sélection d'un pattern distant

Si vous désirez sélectionner un pattern ayant un numéro distant sans être restreint par la plage de variation du curseur, utilisez la procédure suivante.

1. Sélectionnez la partie pour laquelle vous désirez sélectionner un pattern distant pour la partie active.

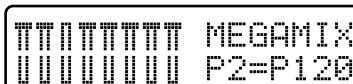
2. Pressez [PTN/SONG] pour accéder à la page de sélection de pattern.

Durant MEGAMIX, l'affichage suivant apparaîtra. Le numéro de pattern et le nom de la partie active s'afficheront.

The image shows a digital display with two lines. The top line reads "MEGAMIX P:001" and the bottom line reads "Psy Trance 1".

3. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le pattern.

En changeant la partie active, vous pouvez sélectionner les patterns pour d'autres parties de la même façon. Quand vous pressez [TEMPO/MIXER] pour retourner en page Mixer, le pattern de la partie active (axe) change et les patterns des autres parties seront hors de la plage de variation du curseur, ce qui signifie qu'un ou l'autre des états représentés dans le schéma suivant s'appliquera.

The image shows a digital display with two lines. The top line reads "TTTTTTTTT MEGAMIX" and the bottom line reads "UUUUUUUU P2=P120".The image shows a digital display with two lines. The top line reads "OOOOOOOO MEGAMIX" and the bottom line reads "UUUUUUUU P2=P120".

Sauvegarde du pattern échangé

Lorsque vous avez utilisé MEGAMIX pour créer un pattern que vous aimez, vous pouvez le sauvegarder comme pattern User. Le pattern sauvegardé peut être appelé durant la reproduction normale de pattern, comme tout autre pattern.

1. Utilisez MEGAMIX pour créer un pattern.

2. Pressez [MIXER SELECT] pour éteindre l'indicateur MEGAMIX, ce qui vous fait quitter le mode MEGAMIX.

3. Pressez [STOP] pour stopper la reproduction de pattern.

4. Maintenant, vous pouvez accomplir la procédure d'écriture de pattern (Pattern Write) pour sauvegarder le pattern comme pattern User (p. 26).

* Il n'est pas possible d'enregistrer un pattern tant que vous êtes en mode MEGAMIX.

Astuces d'emploi de MEGAMIX pour créer un pattern

Si les patterns que vous combinez à l'aide de MEGAMIX ont des formats de mesure différents ou un nombre de mesures différents, leur reproduction ne se connectera pas de façon appropriée. Quand vous utilisez MEGAMIX pour combiner des patterns, il est préférable de combiner des patterns de même nombre de mesures et de même format de mesure.

Quand vous utilisez MEGAMIX pour échanger des patterns, la balance de volume entre les parties peut changer significativement, selon les phrases échangées. Dans de tels cas, utilisez Part Mixer pour ré-ajuster le niveau de partie avant de sauvegarder le pattern. Bien sûr, vous pouvez également modifier le panoramique, la transposition etc. de la même façon. Dans de nombreux patterns preset, les différentes parties sont utilisées comme suit.

Partie rythmique: batterie

Partie 1: pour le jeu manuel (ne contient pas de données de reproduction)

Partie 2: basse

Partie 3: accords 1

Partie 4: solo 1

Partie 5: accords 2

Partie 6: solo 2

Partie 7: autre

Vous pouvez vous référer à ceci lorsque vous échangez des données de reproduction d'une partie. Par exemple, vous pouvez changer la partie 2 si vous désirez échanger la basse, ou la partie 4 ou 6 si vous désirez échanger la partie solo.

Si vous suivez les indications ci-dessus lors de la création de patterns User, il vous sera plus facile d'utiliser vos patterns avec la fonction MEGAMIX.

Chapitre 9. Emploi du DBeam Controller pour appliquer différents effets

Le DBeam Controller est un nouveau type de commande qui nécessite simplement de passer votre main à sa verticale. 28 types de commandes différentes telles que “platine disque” et “Ad-lib” sont prévues. En changeant le type de commande, vous pouvez appliquer différents effets au générateur de sons et au séquenceur. En plus de son emploi comme commande individuelle, vous pouvez également faire des choses qui seraient impossibles à un potentiomètre ou à un curseur, telles que la commande simultanée de plusieurs potentiomètres ou curseurs, ou le changement instantané de son.

* Le DBeam Controller est une licence d'Interactive Light, Inc.

Emploi du DBeam Controller

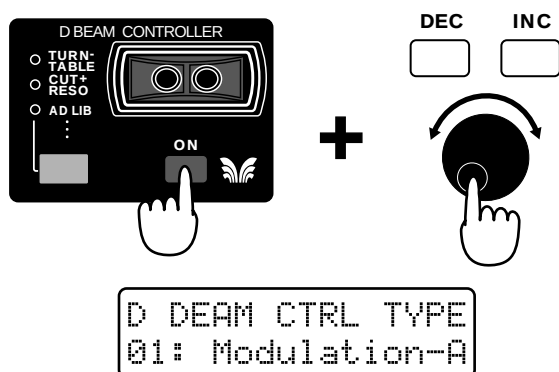
1. Pressez D BEAM CONTROLLER [ON].

L'indicateur s'allumera et le DBeam Controller sera activé.

2. Pressez [TYPE SELECT] pour sélectionner le type.

Avec les réglages d'usine, vous pouvez sélectionner un des trois types suivants : TURNTABLE (24:Turntable), CUT+RESO (07:Cut+Reso2-A) or ADLIB (27:Adlib1). En tournant la molette [VALUE] pendant que vous pressez D BEAM CONTROLLER [ON], vous pouvez choisir parmi tous les types.

Tant que ce bouton est enfoncé, l'afficheur indique le nom du type actuellement sélectionné.



3. Utilisez la commande en passant votre main au-dessus du DBeam Controller.

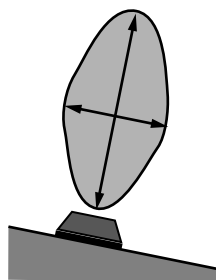
Selon le type, l'effet s'appliquera différemment pour différentes positions de votre main.

4. Pour désactiver le DBeam Controller, pressez D BEAM CONTROLLER [ON] une fois encore pour éteindre son indicateur.

La plage d'action du DBeam Controller

La plage d'action du DBeam Controller est celle représentée dans le schéma suivant. Les mouvements de main hors de cette zone n'auront pas d'effet.

* La plage d'action du DBeam controller diminuera si vous placez la machine à une forte exposition directe du soleil. Soyez en averti lorsque vous utiliserez le DBeam controller en extérieur.



Changement de l'assignation du bouton

En changeant les réglages 1-3 d'assignation de cette commande, vous pouvez librement modifier les types qui seront sélectionnés par [TYPE SELECT].

📖 ➞ “Réglage du fonctionnement du DBeam Controller” (p. 165)

Modification de la polarité de changement

En changeant le réglage de système Beam Polarity (polarité de la commande), vous pouvez inverser la direction d'application de l'effet.

Dans ce manuel, l'explication de chaque type considèrera que cette polarité est réglée sur “STANDARD.”

📖 ➞ “Réglage du fonctionnement du DBeam Controller” (p. 165)

Fonctionnement de chaque type

01:Modulation-A (Modulation All)

Le DBeam Controller aura la même fonction que le levier de modulation d'un clavier MIDI externe. Les mouvements de la main appliqueront de la modulation à toutes les parties. Plus votre main se rapprochera de la commande, plus l'effet sera grand. Si votre main sort de la plage d'action, l'effet reviendra à 0 quel que soit l'emplacement de votre main.

* L'effet qui s'applique quand le levier de modulation est utilisé dépend du patch.

📖 ➞ “Choix des paramètres qui seront pilotés par chaque commande” (p. 59)

02:Modulation-S (Modulation Single)

Le DBeam Controller aura la même fonction que le levier de modulation d'un clavier MIDI externe. Les mouvements de la main appliqueront de la modulation à la partie active. Plus votre main se rapprochera de la commande, plus l'effet sera grand. Si votre main sort de la plage d'action, l'effet reviendra à 0 quel que soit l'emplacement de votre main.

* *L'effet qui s'applique quand le levier de modulation est utilisé dépend du patch.*

 **“Choix des paramètres qui seront pilotés par chaque commande” (p. 59)**

03:Pitch Bend-A (Pitch Bend All)

Le DBeam Controller aura la même fonction que le levier de pitch bend d'un clavier MIDI externe. Les mouvements de la main appliqueront de la modulation à toutes les parties.

Plus votre main se rapprochera de la commande, plus la hauteur montera.

Si votre main sort de la plage d'action, l'effet reviendra à 0 quel que soit l'emplacement de votre main.

* *L'effet qui s'applique quand le levier de pitch bend est utilisé dépend du patch.*

 **“Choix des paramètres qui seront pilotés par chaque commande” (p. 59)**

04:Pitch Bend-S (Pitch Bend Single)

Le DBeam Controller aura la même fonction que le levier de pitch bend d'un clavier MIDI externe. Les mouvements de la main appliqueront de la modulation à la partie active.

Plus votre main se rapprochera de la commande, plus la hauteur montera.

Si votre main sort de la plage d'action, l'effet reviendra à 0 quel que soit l'emplacement de votre main.

* *L'effet qui s'applique quand le levier de pitch bend est utilisé dépend du patch.*

 **“Choix des paramètres qui seront pilotés par chaque commande” (p. 59)**

.....
Quand vous sélectionnez un type 05–10, veillez à ne pas monter excessivement Low Boost car le son passerait alors à la distorsion ou à la production de craquements. Il est également préférable de commuter [OCTAVE] sur off.
.....

05:Cut+Reso1-A (Cutoff + Resonance 1 All)

Les mouvements de votre main modifieront la fréquence de coupure (Cutoff) et la résonance de toutes les parties.

Plus votre main s'approche de la commande, plus les valeurs de fréquence de coupure et de résonance montent. Si votre main est hors de la plage d'action de la commande, les valeurs de fréquence de coupure et de résonance reviennent à 0 quelle que soit la position de votre main

* *Si vous désirez restaurer le pattern tel qu'à l'origine, utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour resélectionner le même pattern. La prochaine fois que le pattern se répètera, il reviendra à ses réglages d'origine.*

* *La valeur de résonance n'augmentera pas au-delà de la valeur spécifiée par le limiteur de résonance (Resonance Limiter).*

 **“Choix de la plage de variation de résonance (Resonance Limiter)” (p. 164)**

06:Cut+Reso1-S (Cutoff + Resonance 1 Single)

Les mouvements de votre main modifieront la fréquence de coupure (Cutoff) et la résonance de la partie active.

Plus votre main s'approche de la commande, plus les valeurs de fréquence de coupure et de résonance montent. Si votre main est hors de la plage d'action de la commande, les valeurs de fréquence de coupure et de résonance reviennent à 0 quelle que soit la position de votre main

* *Si vous désirez restaurer le pattern tel qu'à l'origine, utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour resélectionner le même pattern. La prochaine fois que le pattern se répètera, il reviendra à ses réglages d'origine.*

* *La valeur de résonance n'augmentera pas au-delà de la valeur spécifiée par le limiteur de résonance (Resonance Limiter).*

 **“Choix de la plage de variation de résonance (Resonance Limiter)” (p. 164)**

07:Cut+Reso2-A (Cutoff + Resonance 2 All)

Les mouvements de votre main modifieront la fréquence de coupure (Cutoff) et la résonance de toutes les parties.

Quand votre main s'approche de la commande, la valeur de fréquence de coupure diminue et la valeur de résonance augmente. Si votre main est hors de la plage d'action de la commande, la valeur de fréquence

de coupure est de 127 et la valeur de résonance de 0 quelle que soit l'emplacement de votre main.

* Si vous désirez restaurer le pattern tel qu'à l'origine, utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour resélectionner le même pattern. La prochaine fois que le pattern se répètera, il reviendra à ses réglages d'origine.

* La valeur de résonance n'augmentera pas au-delà de la valeur spécifiée par le limiteur de résonance (Resonance Limiter).

 **“Choix de la plage de variation de résonance (Resonance Limiter)” (p. 164)**

08:Cut+Reso2-S (Cutoff + Resonance 2 Single)

Les mouvements de votre main modifieront la fréquence de coupure (Cutoff) et la résonance de la partie active.

Quand votre main s'approche de la commande, la valeur de fréquence de coupure diminue et la valeur de résonance augmente. Si votre main est hors de la plage d'action de la commande, la valeur de fréquence de coupure est de 127 et la valeur de résonance de 0 quelle que soit l'emplacement de votre main.

* Si vous désirez restaurer le pattern tel qu'à l'origine, utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour resélectionner le même pattern. La prochaine fois que le pattern se répètera, il reviendra à ses réglages d'origine.

* La valeur de résonance n'augmentera pas au-delà de la valeur spécifiée par le limiteur de résonance (Resonance Limiter).

 **“Choix de la plage de variation de résonance (Resonance Limiter)” (p. 164)**

09:Cut+Reso3-A (Cutoff + Resonance 3 All)

Les mouvements de votre main modifieront la fréquence de coupure (Cutoff) et la résonance de toutes les parties.

Au moment où votre main est placée au dessus de la commande, la résonance atteint sa valeur maximale et plus votre main s'approche de la commande, plus la valeur de fréquence de coupure augmente. Si votre main est hors de la plage d'action de la commande, la valeur de fréquence de coupure revient à 127 quelle que soit l'emplacement de votre main.

* Si vous désirez restaurer le pattern tel qu'à l'origine, utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour resélectionner le même pattern. La prochaine fois que le pattern se répètera, il reviendra à ses réglages d'origine.

* La valeur de résonance n'augmentera pas au-delà de la valeur spécifiée par le limiteur de résonance (Resonance Limiter).

 **“Choix de la plage de variation de résonance (Resonance Limiter)” (p. 164)**

10:Cut+Reso3-S (Cutoff + Resonance 3 Single)

Les mouvements de votre main modifieront la fréquence de coupure (Cutoff) et la résonance de la partie active.

Au moment où votre main est placée au dessus de la commande, la résonance atteint sa valeur maximale et plus votre main s'approche de la commande, plus la valeur de fréquence de coupure augmente. Si votre main est hors de la plage d'action de la commande, la valeur de fréquence de coupure revient à 127 quelle que soit l'emplacement de votre main.

* Si vous désirez restaurer le pattern tel qu'à l'origine, utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour resélectionner le même pattern. La prochaine fois que le pattern se répètera, il reviendra à ses réglages d'origine.

* La valeur de résonance n'augmentera pas au-delà de la valeur spécifiée par le limiteur de résonance (Resonance Limiter).

 **“Choix de la plage de variation de résonance (Resonance Limiter)” (p. 164)**

Commande d'une plage spécifique

Si vous désirez utiliser le DBeam Controller pour ne piloter qu'une plage spécifique de fréquence de coupure ou de résonance, vous pouvez utiliser les paramètres de système Beam Range Lower et Upper pour spécifier les limites basse et haute de la plage de variation autorisée. Cela vous permettra d'utiliser toute la plage de variation permise par le DBeam Controller et ainsi piloter le changement de tonalité avec précision.

 **“Réglage du fonctionnement du DBeam Controller” (p. 165)**

11:Part Pan-A (Part Pan All)

Les mouvements de votre main modifieront le panoramique de toutes les parties.

Plus votre main s'approche de la commande, plus le panoramique se déplace vers la droite et plus votre main s'en éloigne, plus le panoramique se déplace vers la gauche.

Si votre main sort de la plage d'action, l'effet reviendra à 0 quel que soit l'emplacement de votre main.

* Si vous désirez restaurer le pattern tel qu'à l'origine, utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour resélectionner le même pattern. La prochaine fois que le pattern se répètera, il reviendra à ses réglages d'origine.

12:Part Pan-S (Part Pan Single)

Les mouvements de votre main modifieront le panoramique de la partie active.

Plus votre main s'approche de la commande, plus le panoramique se déplace vers la droite et plus votre main s'en éloigne, plus le panoramique se déplace vers la gauche.

Si votre main sort de la plage d'action, l'effet reviendra à 0 quel que soit l'emplacement de votre main.

** Si vous désirez restaurer le pattern tel qu'à l'origine, utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour resélectionner le même pattern. La prochaine fois que le pattern se répètera, il reviendra à ses réglages d'origine..*

13:Cross Pan

Les mouvements de votre main modifieront le réglage de panoramique des différentes parties en les échangeant.

Si votre main sort de la plage d'action, l'effet reviendra à 0 quel que soit l'emplacement de votre main.

** Si vous désirez restaurer le pattern tel qu'à l'origine, utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour resélectionner le même pattern. La prochaine fois que le pattern se répètera, il reviendra à ses réglages d'origine.*

14:Cros Drm Pan (Cross Drum Pan)

Les mouvements de votre main échangeront les réglages de panoramique de la partie rythmique et des autres parties.

Si votre main sort de la plage d'action, l'effet reviendra à 0 quel que soit l'emplacement de votre main.

** Si vous désirez restaurer le pattern tel qu'à l'origine, utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour resélectionner le même pattern. La prochaine fois que le pattern se répètera, il reviendra à ses réglages d'origine..*

15:Key Shift-A (Key Shift All)

Les mouvements de votre main modifieront les réglages de transposition de partie (Part Key Shift) pour toutes les parties.

Plus votre main s'approche de la commande, plus la valeur de transposition augmente.

Si votre main sort de la plage d'action, la valeur de transposition revient à 0 quel que soit l'emplacement de votre main.

16:Key Shift-S (Key Shift Single)

Les mouvements de votre main modifieront les réglages de transposition de partie (Part Key Shift) pour la partie active.

Plus votre main s'approche de la commande, plus la valeur de transposition augmente.

Si votre main sort de la plage d'action, la valeur de transposition revient à 0 quel que soit l'emplacement de votre main.

17:Reverb Level

Les mouvements de votre main modifieront le niveau de reverb de toutes les parties (Part Reverb Level).

Plus votre main s'approche de la commande, plus ce niveau augmente.

Si votre main sort de la plage d'action, l'effet reviendra à 0 quel que soit l'emplacement de votre main.

** Si vous désirez restaurer le pattern tel qu'à l'origine, utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour resélectionner le même pattern. La prochaine fois que le pattern se répètera, il reviendra à ses réglages d'origine.*

18:Delay Level

Les mouvements de votre main modifieront le niveau de delay de toutes les parties (Part Delay Level).

Plus votre main s'approche de la commande, plus ce niveau augmente.

Si votre main sort de la plage d'action, l'effet reviendra à 0 quel que soit l'emplacement de votre main.

** Si vous désirez restaurer le pattern tel qu'à l'origine, utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour resélectionner le même pattern. La prochaine fois que le pattern se répètera, il reviendra à ses réglages d'origine.*

19:EFX Ctrl1 (EFX Control 1)

Les mouvements de votre main modifieront le paramètre assigné au potentiomètre [CTRL1] de l'EFX actuellement sélectionné.

Si votre main sort de la plage d'action, la valeur du paramètre revient à 0 quel que soit l'emplacement de votre main.

** Si vous désirez restaurer le pattern tel qu'à l'origine, utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour resélectionner le même pattern. La prochaine fois que le pattern se répètera, il reviendra à ses réglages d'origine.*

20:EFX Ctrl2 (EFX Control 2)

Les mouvements de votre main modifieront le paramètre assigné au potentiomètre [CTRL2] de l'EFX actuellement sélectionné.

Si votre main sort de la plage d'action, la valeur du paramètre revient à 0 quel que soit l'emplacement de votre main.

** Si vous désirez restaurer le pattern tel qu'à l'origine, utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour resélectionner le même pattern. La prochaine fois que le pattern se répètera, il reviendra à ses réglages d'origine.*

21:EFX Ctrl3 (EFX Control 3)

Les mouvements de votre main modifieront le paramètre assigné au potentiomètre [CTRL3] de l'EFX actuellement sélectionné.

Si votre main sort de la plage d'action, la valeur du paramètre revient à 0 quel que soit l'emplacement de votre main.

** Si vous désirez restaurer le pattern tel qu'à l'origine, utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour resélectionner le même pattern. La prochaine fois que le pattern se répètera, il reviendra à ses réglages d'origine.*

22:Start/Stop

Le DBeam Controller aura la même fonction que [PLAY]/ [STOP] (lancement/arrêt de reproduction).

Si le pattern est en cours de reproduction, il s'arrêtera lorsque vous placerez votre main sur la commande et redémarrera lorsque vous enlèverez votre main.

23:All Mute

Quand vous placez votre main sur la commande, toutes les parties sont coupées.

Quand votre main quitte la zone d'action de la commande, les réglages de coupure d'origine sont restaurés.

24:Turntable

Quand vous placez votre main sur la commande, le tempo et la hauteur de toutes les parties chutent simultanément créant un effet similaire à celui obtenu quand on freine une platine tourne disque.

Plus votre main s'approche de la commande et plus le tempo et la hauteur chute. Il est efficace de lentement baisser votre main en direction de la commande.

Si votre main quitte la zone d'action de la commande, le tempo et la hauteur d'origine (Part Key Shift à 0) reviennent.

25:Arp Range (Arpeggio Range)

Couvrir la commande avec votre main modifiera la plage de jeu (tessiture) de l'argiateur. Utilisez cela lorsque vous faites jouer l'arpégiateur. Quand votre main s'approche de la commande, la tessiture diminue. Si votre main sort de la plage d'action de la commande, la valeur Octave Range revient à 0.

26:Note+Bnd (Note + Pitch Bend)

Couvrir la commande avec votre main fera jouer le patch de la partie active et le pitch bend s'appliquera simultanément. C'est une configuration souhaitable avec un patch à son tenu (de type sustain tel que P:A054).

Quand votre main s'approche de la commande, la hauteur augmente.

Si votre main quitte la plage d'action de la commande, le son s'arrête.

La hauteur de la note produite est donnée à droite du nom de type. En tenant enfoncé D BEAM CONTROLLER [ON] et en pressant un pad de clavier, vous pouvez changer la note qui sera produite.

```
D DEAM CTRL TYPE
26:Note+Bnd[A 4]
```



La plage de changement de hauteur peut être spécifiée par la plage de variation de pitch bend pour chaque patch (Bend Range).

☞ “Réglage de la plage de pitch bend (Bend Range)” (p. 60)

27:Adlib1 (Ad-Lib 1)

Couvrir la commande avec votre main fera jouer le patch de la partie active à l'aide de notes d'une tonalité et d'une gamme spécifiée

Quand votre main s'approche de la commande, des notes plus aiguës jouent.

La tonalité et la gamme s'afficheront sous forme d'abréviations à droite du nom de type.

Vous pouvez changer la tonalité en tenant enfoncé D BEAM CONTROLLER [ON] et en pressant un pad de clavier.

Vous pouvez changer la gamme en pressant PAGE [<] [>] tout en tenant enfoncé le bouton D BEAM CONTROLLER [ON].

```
D DEAM CTRL TYPE
27:Adlib1[A CHR]
```

Un des 21 types de gamme suivants peut être sélectionné.

CHR: Gamme chromatique
TCH: Gamme de Tcherepnin
SPN: Gamme espagnole
BLS: Gamme Mixolydienne Blues
CD: Combinaison de gammes diminuées
MAJ: Gamme majeure diatonique
MIN: Gamme mineure naturelle
HMJ: Gamme majeure harmonique
HMI: Gamme mineure harmonique
DH: Gamme harmonique double
MMI: Gamme mineure mélodique
GPS: Gamme gitane
DOM: Gamme dominante
WT: Gamme tonique complète
HBL: Gamme blues hexatonique
AUG: Gamme augmentée
RKY: Gamme Ryukyu
ISD: Descendante en gamme Sen
ISA: Ascendante en gamme Sen
PMJ: Gamme pentatonique majeure
PMI: Gamme pentatonique mineure

28:Adlib2 (Ad-Lib 2)

Couvrir la commande avec votre main fera jouer le patch de la partie active à l'aide de notes d'une tonalité et d'une gamme spécifiée. Cela vous permet un jeu ad-lib dans une plage plus étroite qu'avec Ad-Lib1.

Quand votre main s'approche de la commande, des notes plus aiguës jouent.

La tonalité et la gamme s'afficheront sous forme d'abréviations à droite du nom de type.

Vous pouvez changer la tonalité en tenant enfoncé D BEAM CONTROLLER [ON] et en pressant un pad de clavier.

Vous pouvez changer la gamme en pressant PAGE [<] [>] tout en tenant enfoncé le bouton D BEAM CONTROLLER [ON].

La plage de hauteur montera ou diminuera selon le réglage Octave Range.

Les gammes qui peuvent être sélectionnées sont les mêmes que pour Ad-lib 1.

A propos des messages MIDI transmis par le DBeam controller

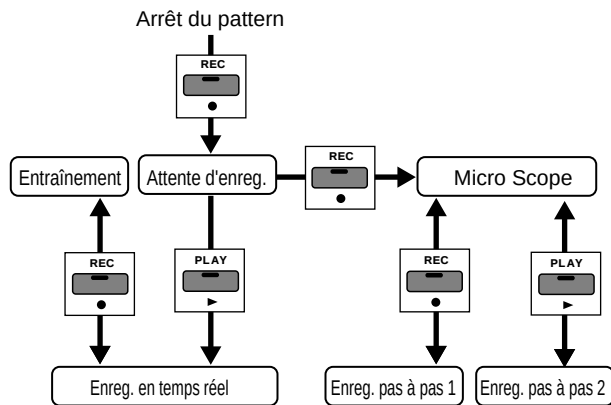
La destination des messages MIDI transmis par le DBeam controller est déterminée par le réglage du commutateur Local Tx de chaque partie



☞ **“Déconnexion des pads de clavier du générateur de sons interne (Local Tx Switch)”**
(p. 169)

Chapitre 10. Enregistrement de patterns

La MC-505 vous permet de créer vos propres patterns en enregistrant votre jeu dans le séquenceur intégré. Pour simplifier, il y a deux façons d'enregistrer : l'enregistrement en temps réel vous permet d'enregistrer votre jeu et vos actions telles que vous les accomplissez en temps réel et l'enregistrement en pas à pas vous permet de programmer les notes une à une. La procédure d'enregistrement de base est la suivante.



* Un pattern que vous enregistrez est conservé dans le pattern temporaire (U:TMP). Si vous désirez conserver un pattern que vous avez enregistré, vous devez utiliser la procédure d'écriture de pattern (Pattern Write).

📖 “Sauvegarde de patterns modifiés (Pattern Write)” (p. 26)

Undo/Redo

Si vous n'êtes pas satisfait du pattern qui a été enregistré, vous pouvez presser le bouton [UNDO/REDO] pour ramener les données de reproduction au statut qu'elles avaient avant l'enregistrement.

📖 “Annulation de la procédure précédente (Undo/Redo)” (p. 18)

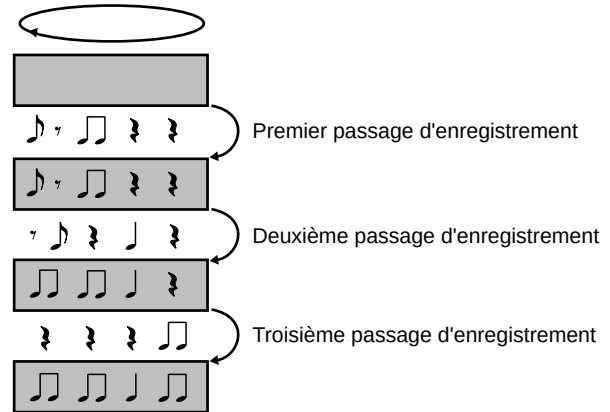
Enregistrement de votre jeu en direct (Enregistrement en temps réel)

L'enregistrement en temps réel est une méthode par laquelle votre jeu sur un clavier ou sur les pads de clavier et vos actions sur les commandes sont enregistrés tels quels. La MC-505 utilise deux types d'enregistrements en temps réel et différents types de données sont enregistrés à l'aide de différentes méthodes.

Enregistrement Loop Mix

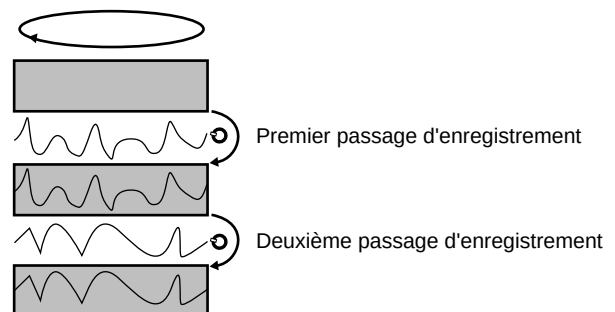
L'enregistrement se fera répétitivement depuis le début jusqu'à la fin du pattern. Si les données ont déjà

été enregistrées dans le pattern à un passage précédent, elles restent, et les nouvelles données enregistrées viendront s'ajouter. Les messages de note sont enregistrés à l'aide de cette méthode.



Enregistrement Loop Replace

L'enregistrement se fera la aussi répétitivement du début à la fin du pattern. Si les données étaient par contre déjà enregistrées dans le pattern à un passage précédent, elles seront effacées et remplacées par votre nouvel enregistrement. Les mouvements de commande etc. sont enregistrés à l'aide de cette méthode.



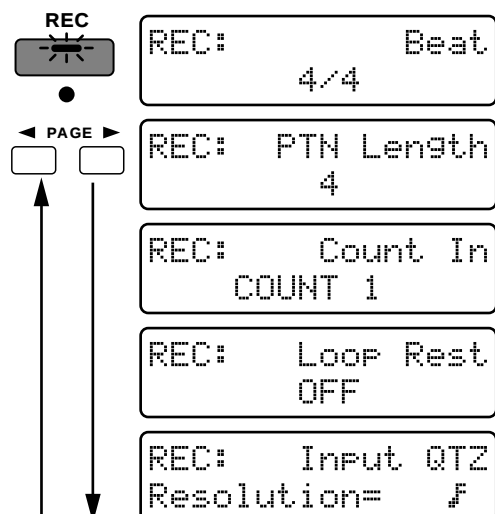
Procédure d'enregistrement

Avant de commencer, sélectionnez le pattern qui sera enregistré. Si vous désirez enregistrer un nouveau pattern, sélectionnez U:TMP (le pattern temporaire). Si vous désirez ré-enregistrer un pattern preset, etc., sélectionnez ce pattern.

* Si quelque chose a déjà été enregistré dans le pattern temporaire, utilisez la procédure d'initialisation de pattern (Pattern Initialize) pour effacer toute donnée musicale du pattern temporaire (p. 27).

1. Pressez [REC].

L'indicateur clignotera et la page d'attente d'enregistrement apparaîtra.



2. Avant de commencer l'enregistrement, réglez les paramètres d'enregistrement.

Il y a cinq paramètres d'enregistrement, comme décrits ci-dessous. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner un paramètre et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour fixer la valeur.

Beat

Détermine le format de mesure du pattern enregistré.

Plage : 2/4–7/4, 5/8–7/8, 9/8, 12/8, 9/16, 11/16, 13/16, 15/16, 17/16, 19/16

PTN Length (Pattern Length)

Détermine la longueur du pattern qui va être enregistré.

Plage : 1–32 mesures

Count In

Détermine le décompte ou la façon dont l'enregistrement commencera.

Plage :

COUNT 0: L'enregistrement commencera dès l'instant où vous presserez [PLAY].

COUNT 1, 2: Un décompte d'une mesure (ou 2 mesures) se fera entendre quand vous presserez [PLAY], et l'enregistrement commencera à la fin de ce décompte.

WAIT NOTE: L'enregistrement commencera quand vous presserez un pad du clavier ou la pédale de sustain (Hold).

Loop Rest

Activez ce paramètre si vous désirez enregistrer tranquillement au début d'un pattern

Plage : OFF, ON



Pour des détails sur l'emploi de Loop Rest...

☞ “Enregistrement sans problème de la portion initiale d'un pattern” (p. 131)

Input QTZ (Input Quantize)

En utilisant la fonction de quantification à la programmation, vous pouvez corriger l'instant de jeu des notes que vous produirez au moment même de leur enregistrement.

Plage : OFF, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64, 1/128

Réglez ce paramètre sur la plus courte valeur de note que vous comptez jouer dans la phrase à enregistrer.

A cet instant, vous pouvez utiliser le potentiomètre [TIMING] pour spécifier la valeur Strength (la valeur de rigueur de cette correction).

Quand ce réglage est sur “OFF”, les notes sont enregistrées exactement telles que vous les jouez.

* Il n'est pas possible de modifier le format de mesure d'un pattern qui a déjà été enregistré. Il n'est pas non plus possible de raccourcir sa longueur. Si vous désirez modifier ces valeurs, utilisez la procédure d'initialisation de pattern (p. 27) pour vider le contenu du pattern avant de faire ces réglages.

A propos du métronome

Si vous désirez enregistrer avec le métronome, pressez [METRONOME] pour l'activer. Pressez [METRONOME] une fois encore pour le désactiver.

Même dans les cas autres que l'enregistrement en temps réel, vous pouvez presser [METRONOME] pour commuter on ou off le métronome.



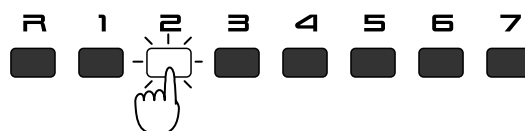
Réglage du volume du métronome...

☞ Réglage du volume du (Metronome Level)” (p. 166)

3. Sélectionnez la partie que vous désirez enregistrer en pressant le bouton PART lui correspondant.

Cela sélectionnera la partie qui sera enregistrée.

L'indicateur du bouton pressé s'allumera.

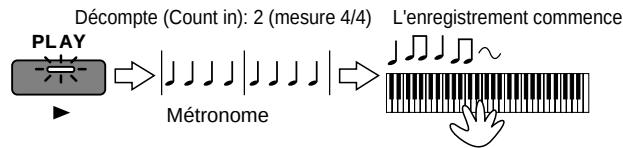


4. Quand les préparations sont terminées, vous pouvez lancer l'enregistrement à l'aide de la méthode d'enregistrement sélectionnée. L'enregistrement peut s'effectuer selon une des deux procédures suivantes.

Quand le réglage Count In est sur "COUNT 0-2"

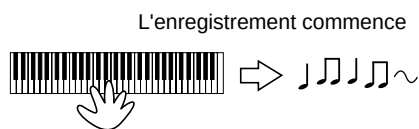
Pressez [PLAY], et l'enregistrement commencera après le décompte spécifié.

* Le décompte ne sera pas entendu si le métronome est désactivé (off).



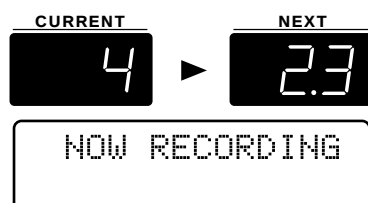
Quand le réglage Count In est sur "WAIT NOTE"

L'enregistrement commencera dès que vous jouerez une note sur un clavier MIDI externe, presserez un des pads du clavier ou la pédale de sustain (Hold).



* Si vous désirez utiliser les pads de clavier pour enregistrer, assurez-vous que les indicateurs [PTN CALL] et [RPS] sont éteints.

Quand l'enregistrement commence, l'indicateur [REC] s'allume. L'affichage CURRENT indique le nombre de mesures de la totalité du pattern et l'affichage NEXT la mesure actuellement enregistrée ainsi que le temps.



L'enregistrement peut être poursuivi répétitivement depuis le début jusqu'à la fin du pattern. Une fois que des notes (messages de note) ont été enregistrées depuis le clavier ou les pads de clavier, elles sont conservées sans être effacées par vos passages ultérieurs, vous permettant de poursuivre la superposition de nouvelles notes.

5. Quand vous avez fini l'enregistrement, pressez [STOP].

Le pattern que vous avez enregistré sera conservé dans le pattern temporaire (U:TMP). Si vous êtes satisfait du résultat, utilisez la procédure d'écriture de pattern (Pattern Write) pour le sauvegarder comme pattern User.

 "Sauvegarde de pattern modifiés (Pattern Write)" (p. 26)

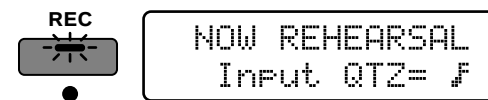
Changement de la partie enregistrée pendant l'enregistrement

Vous êtes libre de changer de partie enregistrée pendant que vous effectuez l'enregistrement. En changeant successivement la partie enregistrée de batterie à basse puis accords et mélodie etc., vous pouvez poursuivre l'enregistrement sans stopper votre processus créatif.

Pour changer la partie d'enregistrement, passez du mode d'enregistrement au mode d'entraînement (Rehearsal). En mode Rehearsal, votre jeu sur le clavier ou sur les pads de clavier n'est pas enregistré. Cela vous permet de pratiquer avec l'interprétation déjà enregistrée jusqu'à ce que vous soyez prêt à l'enregistrement.

1. Durant l'enregistrement, pressez [REC].

L'indicateur du bouton clignotera et vous passerez en mode Rehearsal. L'affichage suivant apparaîtra.



2. Pour changer la partie à enregistrer, pressez le bouton PART correspondant à la partie que vous désirez enregistrée.

3. Pressez [REC] une fois encore pour quitter le mode Rehearsal et retourner en mode d'enregistrement normal.

En mode Rehearsal, vous pouvez utiliser [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] et le potentiomètre [TIMING] pour modifier le réglage de quantification à la programmation (Input Quantize).

Enregistrement du jeu de l'arpège

1. Avant d'enregistrer, faites les réglages d'arpège désirés (p. 105).

Pressez ARPEGGIATOR [ON] pour activer l'arpégiateur.

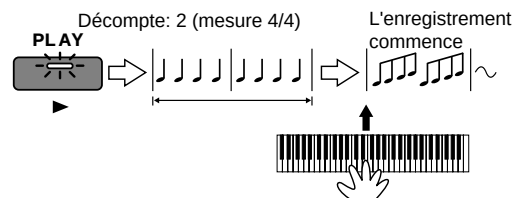
2. Faites les préparations d'enregistrement (p. 127).

3. Quand vous êtes prêt, utilisez une des méthodes suivantes pour commencer l'enregistrement.

Quand Count In est réglé à "0-2"

Quand vous pressez [PLAY], L'enregistrement commence après le décompte spécifié. Pressez un accord au moment où l'enregistrement commence.

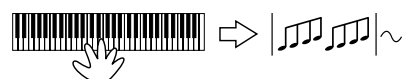
* Le décompte ne s'entendra pas si le métronome est off.



Quand Count In est réglé sur "WAIT NOTE"

Le jeu et l'enregistrement de l'arpège commenceront au moment où vous jouerez un accord sur le clavier ou sur les pads de clavier.

L'enregistrement commence



* Si vous désirez utiliser les pads de clavier pour enregistrer, assurez-vous que les indicateurs [PTN CALL] et [RPS] sont éteints.

Quand l'enregistrement commence, l'indicateur [REC] s'allume.

4. Quand vous avez fini l'enregistrement, pressez [STOP].

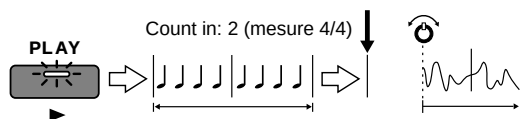
Enregistrement des mouvements de potentiomètre (Données de modification)

1. Faites les préparations pour l'enregistrement (p. 127).

2. Quand vous êtes prêt, commencez à enregistrer.

Quand l'enregistrement commence, l'indicateur [REC] s'allume. Quand vous déplacez les potentiomètres durant l'enregistrement, ces mouvements sont enregistrés dès leur début.

L'enregistrement commence



3. Quand vous avez fini l'enregistrement, pressez [STOP].

Vous pouvez enregistrer des paramètres des potentiomètres et boutons des sections PITCH, FILTER/AMPLIFIER, ENVELOPE, LFO1, PORTAMENTO, REVERB, DELAY et EFX. Si vous avez modifié le son d'un patch, les modifications seront enregistrées dans chaque partie d'enregistrement comme messages de changement de commande. Si vous avez modifié des réglages d'un tone ou groupe rythmique, les modifications seront enregistrées dans la partie [MUTE CTRL] sous forme de messages exclusifs.

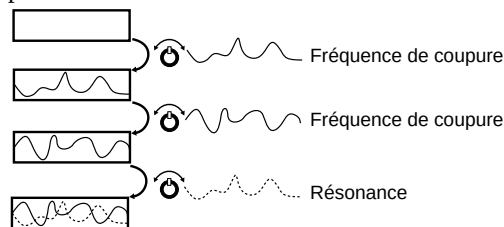
Les mouvements de ces potentiomètres dans les sections REVERB/DELAY/EFX seront également

enregistrés dans la partie [MUTE CTRL] comme données de système exclusif.

📖 "Emploi des boutons pour modifier le son durant la reproduction (Modification en temps réel)" (p. 28)

👉 "Données musicales traitées en mode Microscope" (p. 141)

L'enregistrement se fera répétitivement depuis le début jusqu'à la fin du pattern. Contrairement à l'enregistrement de message de note, les données de modification pour le même potentiomètre remplaceront (effaceront) les données enregistrées lors d'un passage précédent du pattern, mais vous pouvez successivement superposer des données de modification pour différents potentiomètres.



Enregistrement des mouvements du mixeur de partie (Part Mixer)

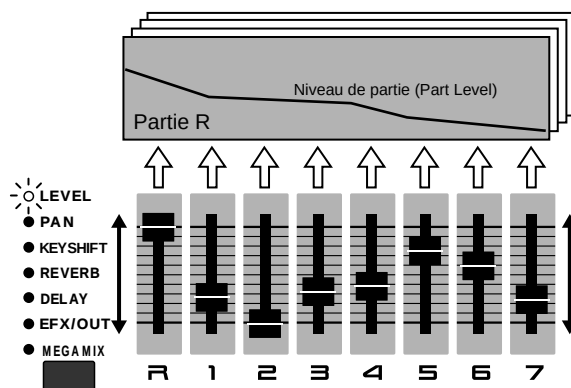
1. Avant de commencer l'enregistrement, sélectionnez le paramètre que vous désirez modifier à l'aide du mixeur de partie (p. 24).

2. Faire les préparations pour l'enregistrement (p. 127).

Toute partie [R]–[7] peut être sélectionnée comme partie à enregistrer. En enregistrement réel, la partie qui correspond au curseur que vous utilisez sera enregistrée (quelle que soit la partie sélectionnée comme partie à enregistrer).

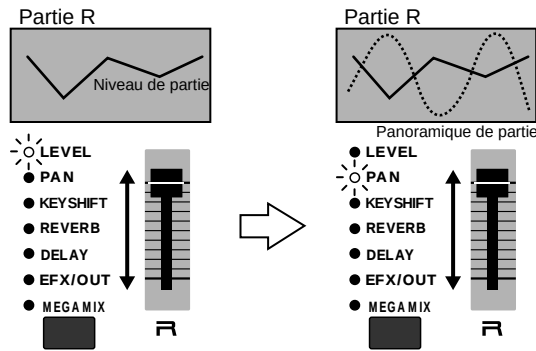
3. Quand êtes prêt, commencer l'enregistrement.

Quand l'enregistrement commence, l'indicateur [REC] s'allume. Durant l'enregistrement, utilisez le mixeur de partie et les mouvements seront enregistrés au fur et à mesure que vous les ferez. Les mouvements des 8 parties peuvent être enregistrés simultanément.



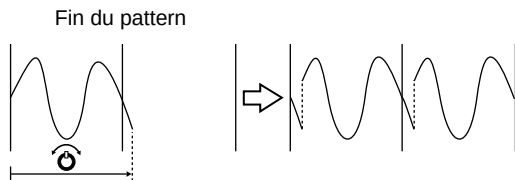
4. Quand vous avez fini d'enregistrer, pressez [STOP].

L'enregistrement se fera répétitivement du début à la fin du pattern. Vous pouvez changer les paramètres de mixeur de partie pendant que vous enregistrez, par exemple, le volume d'une partie au premier passage, et le panoramique au second, etc.

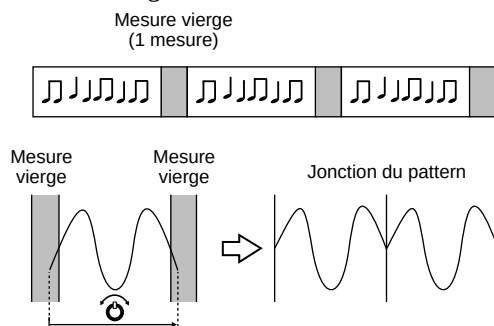


Adoucissement de transition aux limites du pattern

Quand vous enregistrez des mouvements de potentiomètre ou des arpèges, des données indésirables peuvent parfois être enregistrées au début et à la fin du pattern si vous essayez d'enregistrer précisément du début à la fin de celui-ci. Par exemple, si vous enregistrez ainsi jusqu'aux limites, les données suivantes risquent d'être enregistrées.



Dans de tels cas, activez la fonction Loop Rest quand vous réglez les paramètres d'enregistrement. Avec cette fonction activée, un blanc d'une mesure sera temporairement créé entre chaque répétition du pattern. En enregistrant avec cette mesure vierge, vous pouvez enregistrer des transitions douces pour la reprise du début de pattern. Si le métronome est activé, seul celui-ci sera entendu tant que se passe la mesure vierge.

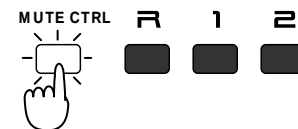


Enregistrement des réglages de coupure

Les changements de réglage de coupure pour les parties ou les groupes rythmiques faits durant l'enregistrement peuvent être enregistrés dans le pattern.

1. Faites les préparations pour l'enregistrement (p. 127).

Pour la partie à enregistrer, spécifiez [MUTE CTRL].

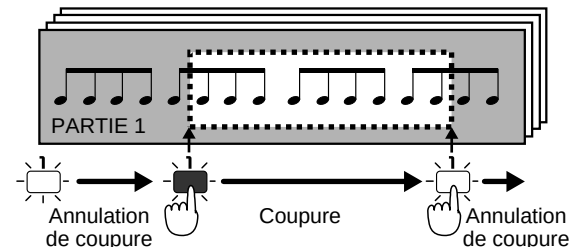


* Si la partie à enregistrer n'est pas réglée sur [MUTE CTRL], les changements des réglages de coupure pour les parties ou les groupes rythmiques ne seront pas enregistrés. De plus, [MUTE CTRL] ne peut être sélectionné que si le pattern est stoppé.

2. Quand vous êtes prêt, commencez l'enregistrement.

3. Pressez [PART MUTE] et [RHYTHM MUTE] pour que vous puissiez faire les réglages de coupure.

Si vous coupez une partie ou un groupe rythmique durant l'enregistrement, les réglages de coupure seront enregistrés.



4. Quand vous avez fini l'enregistrement, pressez [STOP].

Enregistrement des changements de tempo

Le tempo standard d'un pattern est mémorisé quand vous accomplissez la procédure d'écriture de pattern (Pattern Write). Toutefois, vous pouvez enregistrer des changements des tempo en modifiant le tempo durant l'enregistrement.

1. Faites les préparations d'enregistrement (p. 127).

Spécifiez [MUTE CTRL] comme partie à enregistrer.

* Si la partie à enregistrer n'est pas réglée sur [MUTE CTRL], les changements des réglages de coupure pour les parties ou les groupes rythmiques ne seront pas enregistrés. De plus, [MUTE CTRL] ne peut être sélectionné que si le pattern est stoppé.

2. Quand vous êtes prêt, commencez l'enregistrement.

Quand l'enregistrement commence, l'indicateur [REC] s'allume. Durant l'enregistrement, vous pouvez enregistrer les changements de tempo en pressant [TEMPO/MIXER] et en utilisant la molette [VALUE] pour modifier le tempo.

* Les changements de tempo faits en utilisant [TAP] ne seront pas enregistrés.

3. Quand vous avez fini d'enregistrer, pressez [STOP].

Effacement de données indésirables durant l'enregistrement (Real-Time Erase)

Real-Time Erase est une fonction qui vous permet de n'effacer que les données indésirables que vous aurez spécifiées durant l'enregistrement en temps réel à l'aide d'une touche ou d'une gamme de touches.

En particulier, cela est pratique lorsque vous enregistrez la partie rythmique puisque vous pouvez effacer un tone rythmique spécifique.

1. Durant l'enregistrement, pressez [REALTIME ERASE].

Vous passerez en mode d'effacement en temps réel (Real-Time Erase) et l'affichage suivant apparaîtra.



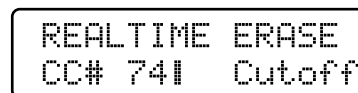
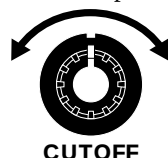
2. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le type de donnée que vous désirez effacer.

Plage:

- ALL:** Toutes les données musicales de la partie enregistrée seront effacées.
- NOTE:** Les notes de la plage spécifiée seront effacées.
- PC:** Les changements de programme seront effacés.
- CC:** Tous les changements de commande seront effacés.
- BEND:** Les messages de pitch bend seront effacés.
- P-AFT:** L'aftertouch polyphonique sera effacé.
- C-AFT:** L'aftertouch par canal sera effacé.
- SYS-EX:** Les messages de système exclusifs seront effacés.
- TEMPO:** Les données de tempo seront effacées.
- MUTE:** Les données de coupure seront effacées.
- CC#0-CC#127:** Les changements de commande correspondant aux numéros de commande sélectionnés seront effacés.

Pour les réglages de potentiomètre et de mixeur de partie, vous pouvez également utiliser le potentiomètre de façade correspondant pour sélectionner les données (le changement de commande) à effacer.

Les réglages de potentiomètre et mixeur de partie suivants peuvent être sélectionnés.



- [COARSE TUNE]
- [FINE TUNE]
- [CUTOFF]
- [RESONANCE]
- [TONE LEVEL]
- [TONE PAN]
- [P-ENV DEPTH]
- [P-ENV A]
- [P-ENV D]
- [P-ENV S]
- [P-ENV R]
- [F-ENV DEPTH]
- [F-ENV A]
- [F-ENV D]
- [F-ENV S]
- [F-ENV R]
- [A-ENV A]
- [A-ENV D]
- [A-ENV S]
- [A-ENV R]
- [LFO1 P-DEPTH]
- [LFO1 F-DEPTH]
- [LFO1 A-DEPTH]
- [LFO1 RATE]
- [TIME]
- [PART LEVEL]
- [PART PAN]
- [PART KEY SHIFT]
- [PART REVERB]
- [PART DELAY]
- [PART EFX/OUT]

3. Pressez [REC] pour effacer les données indésirables.

Les données spécifiées seront effacées tant que vous garderez pressé le bouton.

Quand "SYS-EX," "TEMPO" ou "MUTE" sont sélectionnés, les données sont effacées de la partie [MUTE CTRL] quelle que soit la partie à enregistrer.

Si vous sélectionnez "NOTE" comme donnée à effacer, vous pouvez presser le pad de clavier correspondante au seul message de note que vous désirez effacer. Les notes seront effacées tant que garderez pressé le pad de clavier. Si vous désirez effacer des notes sur une tessiture spécifique, pressez les deux pads de clavier indiquant les limites de cette tessiture. Cette tessiture peut également être spécifiée à partir d'un clavier MIDI externe.

4. Quand vous avez fini, pressez [EXIT] ou [REALTIME ERASE] pour retourner au mode d'enregistrement normal.

Enregistrement de notes une à une (enregistrement pas à pas)

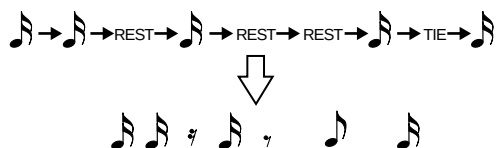
L'enregistrement pas à pas vous permet d'enregistrer les notes une à une. Cette méthode est une technique pratique pour programmer les notes dont le placement rythmique doit être très précis, telles que celles d'instruments de percussion ou de basse.

Seuls les messages de note peuvent être enregistrés par programmation pas à pas.

Les deux méthodes d'enregistrement pas à pas suivantes peuvent être utilisées. Utilisez la méthode la plus appropriée.

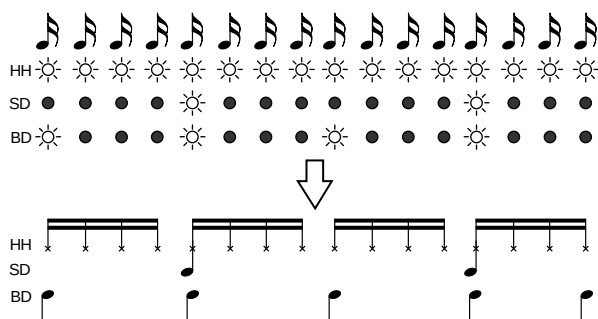
Enregistrement pas à pas 1

Programme les notes tour à tour alors que vous spécifiez l'emplacement de chaque note. Cette méthode ne permet pas d'entendre le jeu pendant que vous enregistrez.



Enregistrement pas à pas 2

Sélectionnez une note à programmer, et pendant que vous écoutez l'interprétation, vous déterminez les emplacements où vous désirez placer cette note sur une grille. En utilisation avec la partie rythmique, cette méthode est adaptée à l'enregistrement de batterie, puisqu'elle vous permet de programmer indépendamment les notes pour chaque tone rythmique. Même pour les parties 1 – 7, vous pouvez créer aisément des phrases de séquence, tout en écoutant l'interprétation.



En plus des deux méthodes d'enregistrement ci-dessus, il existe une fonction Microscope qui vous permet de modifier les notes que vous avez programmées. Durant l'enregistrement, vous pouvez librement aller et venir entre la page de programmation pas à pas et la page Microscope.

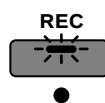
Procédure d'enregistrement

Sélectionnez d'abord le pattern que vous désirez enregistrer. Si vous désirez enregistrer un nouveau pattern, sélectionnez U:TMP (pattern temporaire). Si vous désirez ré-enregistrer un pattern preset, etc., sélectionnez ce pattern.

** Si des données ont déjà été enregistrées dans le pattern temporaire, utilisez la procédure d'initialisation de pattern pour effacer toute donnée du pattern temporaire.*

1. Pressez [REC].

L'indicateur clignotera et la page d'attente d'enregistrement apparaîtra.

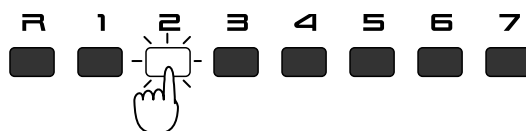


2. Avant de commencer à enregistrer, réglez les paramètres d'enregistrement (p. 128).

** Durant l'enregistrement pas à pas, les réglages Count In et Loop Rest sont ignorés.*

3. Pressez le bouton PART correspondant à la partie que vous désirez enregistrer (la partir à enregistrer).

L'indicateur du bouton pressé s'allumera.

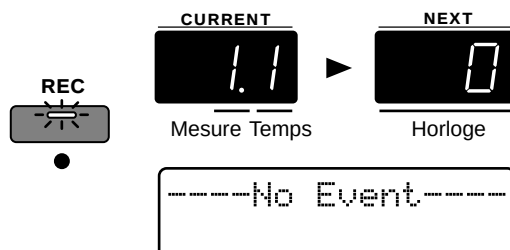


4. Pressez [REC] une fois encore.

La page Microscope apparaîtra et l'emplacement de programmation s'affichera.

CURRENT: Indique la mesure et le temps

NEXT: Indique le coup d'horloge



Ce que nous appelons "horloge" est une unité de temps correspondant à l'emplacement exacte de la note. Avec la MC-505, une de ces unités ou coup d'horloge est égale à 1/96ème de noire.

Si vous utilisez la méthode 1 d'enregistrement en pas à pas

Passez à "Enregistrement des notes une à une (enregistrement en pas à pas 1)".

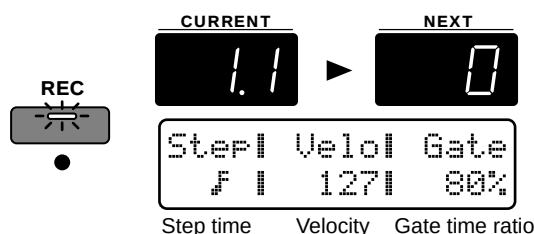
Si vous utilisez la méthode 2 d'enregistrement en pas à pas

Passez à "Enregistrement de notes individuelles sur une grille (enregistrement en pas à pas 2)".

Enregistrement des notes une à une (Enregistrement pas à pas 1)

5. Pressez [REC] pour commencer à enregistrer.

Les indicateurs [REC] s'allumeront.
L'affichage suivant apparaîtra.



6. Avant de programmer des notes, sélectionnez les valeurs de Step Time, Velocity et Gate Time Ratio.

Step Time (durée théorique)

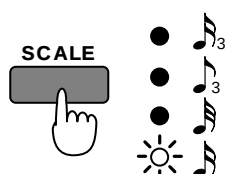
Détermine la durée de la note qui sera programmée (le temps qui s'écoule entre le moment où une touche est pressée et l'enfoncement de la touche suivante).

Plage : ♩ ♪ ♫ ♮

- ♩ : Step Time = 24
- ♪ : Step Time = 12
- ♫ : Step Time = 32
- ♮ : Step Time = 16

La valeur de Step Time pour une noire est de 96.

Pressez [SCALE] plusieurs fois pour sélectionner la valeur de Step Time. Cette valeur se choisit en boucle chaque fois que vous pressez le bouton. Sélectionnez la valeur de note que vous désirez programmer.



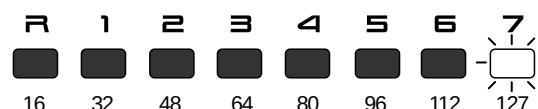
Vous pouvez également tourner la molette [VALUE] pour sélectionner une valeur de note. Dès lors, vous

pouvez sélectionner des valeurs de note autres que les quatre ci-dessus.

Velocity (dynamique)

Spécifie la force d'une note. Quand cette valeur est augmentée, la note est jouée plus fort. Différentes valeurs de dynamique sont assignées à chaque bouton PART [R]–[7].

Pour sélectionner la valeur de dynamique désirée, pressez un de ces boutons. L'indicateur du bouton pressé s'allumera.

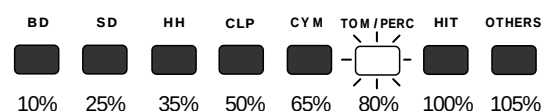


Gate Time Ratio (durée réelle)

Spécifie la durée de jeu réelle d'une note, c'est-à-dire le temps qui s'écoule entre le moment où la touche est pressée et celui où elle est relâchée (durée d'ouverture ou Gate Time) sous forme d'un pourcentage de la valeur théorique ou Step Time. Des réglages plus bas de cette valeur donne des notes plus courtes et des réglages plus hauts des notes plus longues. Normalement, vous devrez sélectionner un réglage d'environ 80%. Sélectionnez 50% pour des notes piquées (staccato) et 100% pour les notes tenues (tenuto).

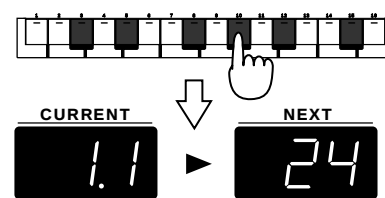
Différentes valeur de Gate Time Ratio sont assignées à chacun des boutons RHYTHM [BD]–[OTHERS].

Pour sélectionner le pourcentage désiré, pressez un de ces boutons. L'indicateur du bouton pressé s'allumera.



* Quand la partie rythmique est la partie à enregistrer, la valeur de Gate Time est fixe, aussi est-il inutile de spécifier ce paramètre.

7. Jouez sur un clavier MIDI externe ou sur les pads de clavier pour programmer les notes.



Les notes seront programmées lorsque vous relâcherez la touche, et vous pourrez alors programmer la note suivante. Chaque fois que vous programmez une note, l'emplacement de programmation avance d'une valeur équivalente à celle choisie pour Step Time. Aussi, l'indicateur au-dessus des pads de clavier avance de cette même valeur.

8. Répétez les étapes 6 et 7 pour programmer les notes.

Les réglages Step Time, Gate Time Ratio et Velocity de la note préalablement programmée sont conservés. Si vous désirez utiliser les mêmes réglages pour la note suivante, il n'est pas besoin de changer les valeurs de ces paramètres.

* En enregistrement pas à pas 1, les notes sont toujours remplacées quand elles sont enregistrées, ce qui signifie que si vous programmez deux notes dans un emplacement qui en contenait déjà, les notes préalablement enregistrées seront effacées.

9. Quand vous avez fini de programmer les notes, pressez [STOP].

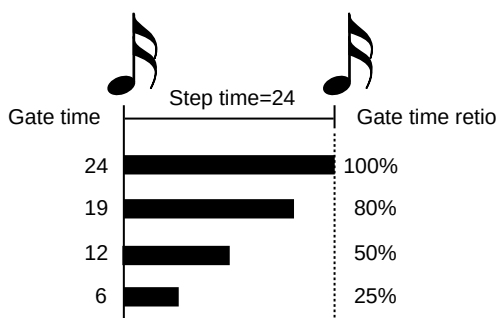
Le pattern que vous avez à enregistrer sera en pattern temporaire (U:TMP). Si vous êtes satisfait de ce que vous avez enregistré, utilisez la procédure d'écriture de pattern, pour faire une sauvegarde comme pattern User.

📖 “Sauvegarde de patterns que vous avez modifiés (Pattern Write)” (p. 26)

Step Time et Gate Time

En général, Step Time est le temps qui sépare une note de la suivante et Gate Time est la durée réelle de la note (c'est-à-dire le temps qui s'écoule entre le moment où la note est pressée et celui où elle est relâchée).

Par exemple, si vous programmez des doubles croches (Step Time = 24) avec Gate Time Ratio = 80%, la durée réelle de la note programmée sera de 19.



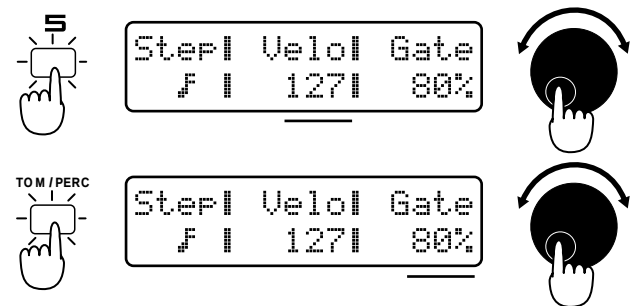
Changement des valeurs de Velocity/Gate Time assignées à chaque bouton

Les valeurs de Velocity et de Gate Time Ratio qui sont assignées à chaque bouton PART/RHYTHM ne sont que des réglages d'usine, et vous êtes libre de les modifier si désiré. Pour modifier les valeurs assignées, tenez enfoncé le bouton PART/RHYTHM dont vous désirez changer le réglage et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour modifier la valeur.

Plage :

Velocity : 0-127

Gate Time Ratio : 1-200%



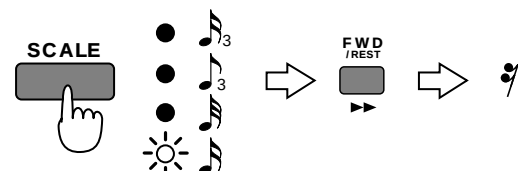
Différentes façons de programmer des notes

Programmation d'un accord

Tenez enfoncées les notes qui constituent l'accord et relâchez toutes les notes simultanément. L'accord ne sera pas programmé tant qu'il restera ne serait-ce qu'une note enfoncée, aussi pouvez vous changer les notes pour corriger l'accord.

Programmation d'un silence (rest)

Réglez Step Time sur la durée voulue pour le silence et pressez [FWD/REST].

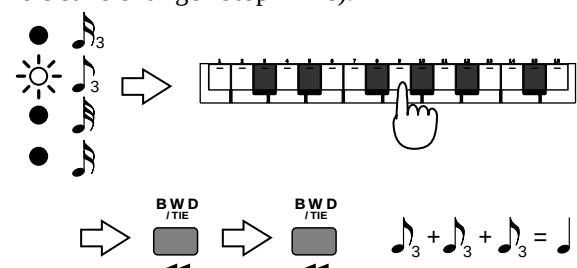


Programmation d'une liaison (tie)

Programmez la première note que vous désirez lier et pressez [BWD/TIE]. Cette méthode peut également être utilisée pour programmer des notes plus longues qu'une double croche, ou des notes pointées, etc.

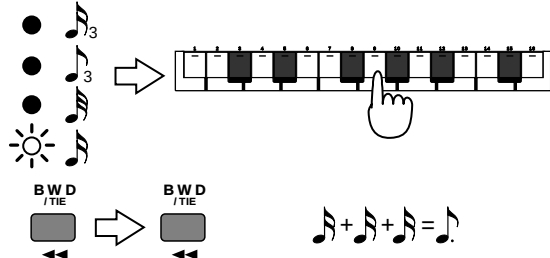
Exemple 1

Pour programmer une noire, utilisez [SCALE] pour allumer le second indicateur à partir du haut et programmez une note, puis pressez [BWD] deux fois sans changer Step Time (sinon, vous pouvez programmer une double croche et pressez [BWD] trois fois sans changer Step Time).

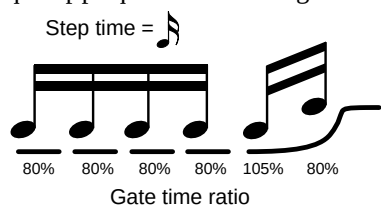


Exemple 2

Pour programmer une croche pointée, programmez une double croche, puis pressez [BWD] deux fois sans changer Step Time.

**Application d'un effet de glissé (slide)**

En réglant Gate Time Ratio sur 100% ou plus (par exemple sur 105% pour une phrase de doubles croches) et en programmant les pas, vous pouvez créer des phrases legato. Une façon simple d'appliquer un effet de glissé est d'utiliser la programmation legato en conjonction avec un patch tel que P:A008 ou P:A015 qui applique un effet de glissé aux notes jouées legato.



Pour la phrase qui se voit appliquer l'effet de glissé, vous pouvez utiliser le potentiomètre PORTAMENTO [TIME] durant la reproduction afin de piloter l'amplitude de l'effet de glissé. Pour un patch qui applique un effet de glissé aux notes jouées legato, réglez les paramètres comme suit (p. 57).

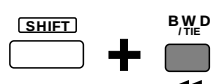
Solo Switch: ON
Solo Legato Switch: ON
Portamento Switch: ON
Portamento Time: 5 – 20
Portamento Mode: LEGATO

Effet de glissé

Ce glissé se réfère aux techniques de jeu utilisées sur les instruments à cordes tels que guitares ou basses, grâce auxquelles après que la corde ait été jouée, les doigts glissent sur une autre frette sans redéclencher la corde. Cel produit une transition douce entre la hauteur de deux notes

Si vous faites une erreur dans la programmation

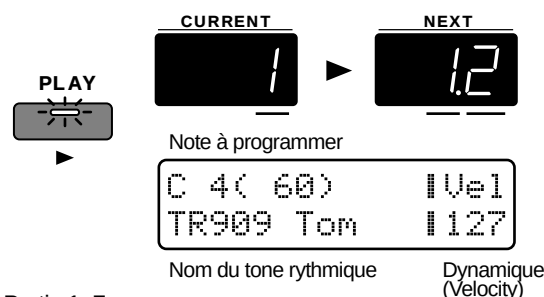
Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [BWD/TIE] pour supprimer la note qui a été programmée en dernier. A cet instant, la note supprimée sera produite pour confirmation.

**Enregistrement de notes individuelles sur une grille (Enregistrement pas à pas 2)****5. Pressez [PLAY] pour commencer l'enregistrement.**

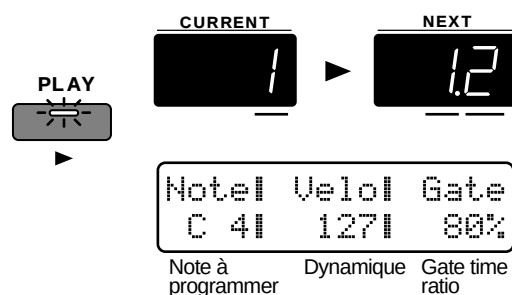
Les indicateurs [PLAY] et [REC] s'allument.

L'affichage CURRENT indiquera la zone de programmation actuelle de l'enregistrement dans le pattern, et l'affichage NEXT indiquera l'emplacement de reproduction. L'écran diffèrera selon que la partie à enregistrer est la partie rythmique ou une autre. Dans l'illustration suivante, la zone de programmation actuelle de l'enregistrement est la mesure 1, le second temps de la mesure 1 étant reproduit.

Partie rythmique



Partie 1-7

**6. Avant de programmer les notes, sélectionnez la valeur (Scale), la note (tone rythmique) à programmer, la dynamique (Velocity) et le pourcentage de durée réelle (Gate Time Ratio, pour les parties 1-7).****Scale**

Détermine la valeur des notes programmées. La zone de programmation de l'enregistrement est déterminée par la valeur sélectionnée pour Scale.

Plage : ♪ ♪ ♪ ♪

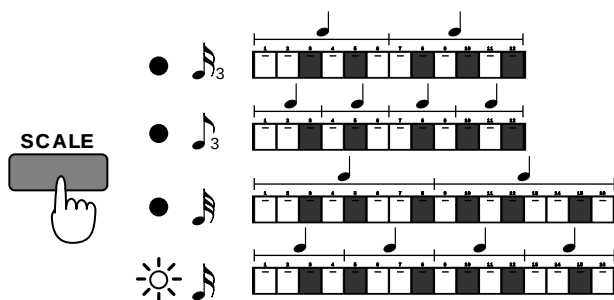
♪ : Les pads de clavier [1]–[16] correspondront à une zone de programmation d'une mesure, et peuvent servir chacun à programmer des doubles croches.

♪ : Les pads de clavier [1]–[16] correspondront à une zone de programmation de deux temps, et peuvent servir chacun à programmer des triples croches.

♫: Les pads de clavier [1]–[12] correspondront à une zone de programmation d'une mesure, et peuvent servir chacun à programmer des croches de triolet.

♫: Les pads de clavier [1]–[12] correspondront à une zone de programmation de deux temps, et peuvent servir chacun à programmer des doubles croches de triolet.

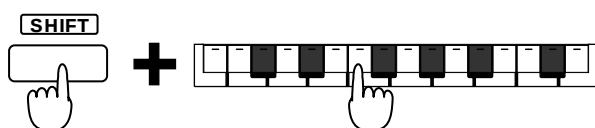
Pressez [SCALE] pour sélectionner la valeur voulue. Chaque fois que vous pressez le bouton, vous passerez en revue les formats de programmation possibles. Allumez l'indicateur de la valeur désirée.



Sélection de la note (tone rythmique) à programmer

Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le pad de clavier pour sélectionner la note (tone rythmique). Quand [SHIFT] est pressé, les notes (tones rythmiques) sont assignées aux pads de clavier de la même façon que lorsque vous jouez. Jouez sur les pads de clavier pour sélectionner la note que vous désirez programmer. Après avoir ajouté la note que vous désirez programmer, relâchez [SHIFT] et la dernière note produite sera sélectionnée.

Si vous désirez changer la tessiture des pads de clavier, utilisez OCTAVE [-] [+].

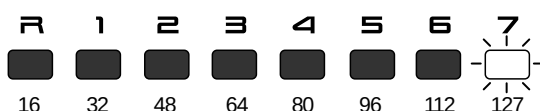


Vous pouvez également tenir enfoncé [TONE SELECT] et presser un pad de clavier ou tourner la molette [VALUE] pour sélectionner une note.

Velocity (dynamique)

Spécifie la force d'une note. Quand cette valeur est augmentée, la note est jouée plus fort. Différentes valeurs de dynamique sont assignées à chaque bouton PART [R]–[7].

Pour sélectionner la valeur de dynamique désirée, pressez un de ces boutons. L'indicateur du bouton pressé s'allumera.



Gate Time Ratio

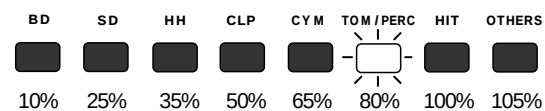
Gate Time Ratio (durée réelle)

Spécifie la durée de jeu réelle d'une note, c'est-à-dire le temps qui s'écoule entre le moment où la touche est pressée et celui où elle est relâchée (durée d'ouverture ou Gate Time) sous forme d'un pourcentage de la valeur théorique ou Step Time. Des réglages plus bas de cette valeur donne des notes plus courtes et des réglages plus hauts des notes plus longues. Normalement, vous devrez sélectionner un réglage d'environ 80%. Sélectionnez 50% pour des notes piquées (staccato) et 100% pour les notes tenues (tenuto).

Différentes valeurs de Gate Time Ratio sont assignées à chacun des boutons RHYTHM [BD]–[OTHERS].

Pour sélectionner le pourcentage désiré, pressez un de ces boutons. L'indicateur du bouton pressé s'allumera.

* Quand la partie rythmique est la partie à enregistrer, la valeur de Gate Time est fixe, aussi est-il inutile de spécifier ce paramètre.

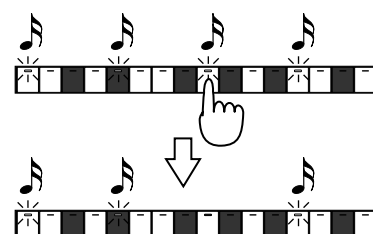


Les valeurs de Velocity et de Gate Time Ratio qui sont assignées à chaque bouton ne sont que des réglages d'usine, et vous êtes libre de les modifier si désiré.

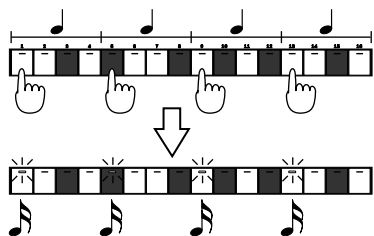
📖 “Changement des valeurs Velocity/Gate Time assignées à chaque bouton” (p. 135)

7. Pressez les pads de clavier qui correspondent aux emplacements auxquels vous désirez programmer un message de note. Vous pouvez commencer à n'importe quel endroit. L'indicateur de chaque pad de clavier pressé s'allumera.

Pour annuler une programmation en un emplacement, pressez à nouveau le pad de clavier concerné pour éteindre son indicateur.



Si la durée du pattern est d'une mesure, son format de 4/4 et les subdivisions (scales) des doubles croches, vous pouvez programmer comme suit.

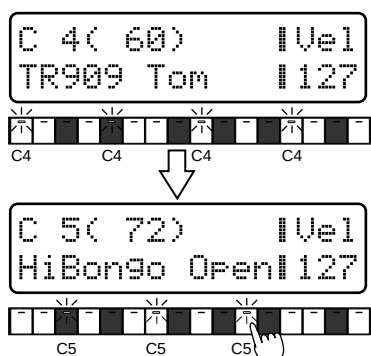


Les notes programmées seront superposées (mixées) aux notes précédemment pré-programmées. Durant l'enregistrement, le pattern sera reproduit en boucle et les nouveaux messages de note enregistrés s'ajouteront à la reproduction à chaque passage.

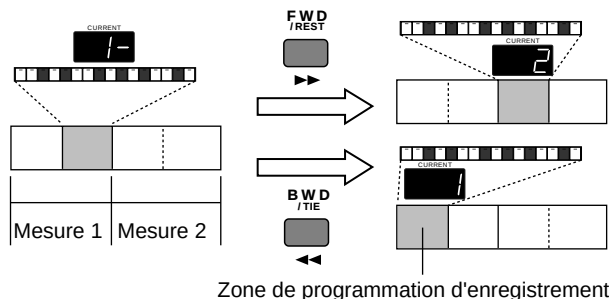
8. Lorsque vous écoutez la reproduction répétitive, répétez les étapes 6 et 7 pour programmer les notes.

Les réglages de subdivisions (scale) de note (tone rythmique) à programmer, de dynamique (velocity) et de durée réelle (Gate Time Ratio) seront conservés de la note précédente. Si vous désirez utiliser ces mêmes réglages pour la note suivante, il n'est pas nécessaire de changer les réglages.

* Si vous changez la note (le tone rythmique) que vous programmez, l'emplacement de jeu des notes préalablement programmées (tone rythmique) pour les autres instruments ne s'afficheront plus.



Pour déplacer la zone de programmation d'enregistrement, utilisez [FWD] et [BWD]. Presser [FWD] fait avancer la zone de programmation de l'enregistrement d'une mesure (ou de deux temps). Presser [BWD] fait reculer la zone de programmation de l'enregistrement d'une mesure (ou de deux temps). Si la longueur de pattern est réglée à "2 mesures," le format de mesure à "4/4" et scale sur "triple croche", la zone de programmation de l'enregistrement se déplacera comme suit. Quand la zone de programmation de l'enregistrement est sur les temps 3 et 4, un "-" (tiret) sera ajouté à la droite de l'indication de mesure dans l'affichage CURRENT.



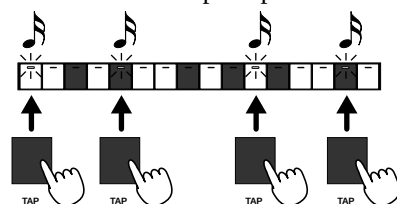
9. Quand vous avez fini de programmer les notes, pressez [STOP].

Le pattern enregistré sera dans le pattern temporaire (U:TMP). Si vous êtes satisfait du résultat obtenu, utilisez la procédure d'écriture de pattern pour sauvegarder le pattern comme pattern User.

📖 "Sauvegarde de patterns modifiés (Pattern Write)" (p. 26)

Programmation en temps réel à l'aide du bouton TAP

En pressant le bouton [TAP] aux instants où vous désirez programmer des notes (tones rythmiques) vous pourrez programmer les notes sur des subdivisions les plus proches de la mesure.



Reprogrammation à l'aide du curseur

Quand vous tenez enfoncé un pad de clavier allumé, l'afficheur vous donne les données concernant la note programmée à cet emplacement. Dès lors, vous pouvez garder enfoncé le pad de clavier et utilisez les curseurs de partie pour modifier les différentes valeurs de données associées à la note programmée. En utilisant cette possibilité, vous pourrez programmer toutes les notes avec la même hauteur, en vous concentrant seulement sur leur instant de jeu. Ensuite, vous pourrez modifier la hauteur et la dynamique de chaque note selon vos désirs pour aisément créer une phrase de séquence.

Curseur de partie [R]

Ajuste la hauteur de la note programmée, dans une plage de 1 octave

Plage : C-B

Curseur de partie [1]

Ajuste la hauteur de la note par palier d'1 octave.

Plage : -1-9

.....
Vous pouvez utiliser OCTAVE [+] [-] pour faire la même chose.
.....

Curseur de partie [2]

Règle la hauteur de la note, sur la totalité de la tessiture.

Plage : C (do)-1-G (sol)9

Vous pouvez utiliser [INC] [DEC] ou [VALUE] pour faire la même chose.

Curseur de partie [3]

Ajuste la dynamique de la note.

Plage : 1-63

Curseur de partie [4]

Ajuste la dynamique de la note.

Plage : 64-127

Curseur de partie [5]

Ajuste la durée réelle (Gate time Ratio) de la note.

* Non disponible pour la partie rythmique.

Plage : 1-50%

Curseur de partie [6]

Ajuste la durée réelle (Gate time Ratio) de la note.

* Non disponible pour la partie rythmique.

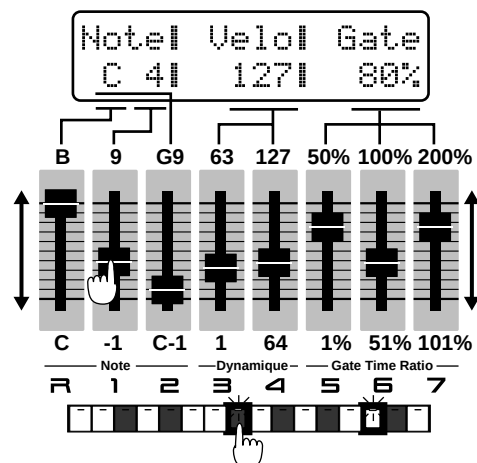
Plage : 51-100%

Curseur de partie [7]

Ajuste la durée réelle (Gate time Ratio) de la note.

* Non disponible pour la partie rythmique.

Plage : 101-200%

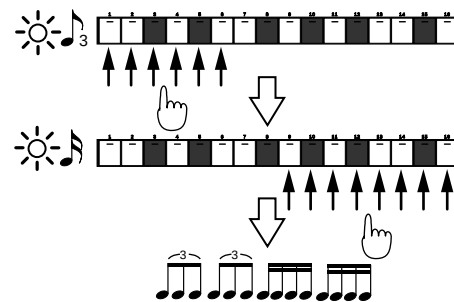


* Parmi les données de note préalablement programmées qui sont affichées à l'écran, les valeurs de Gate Time Ratio peuvent montrer une disparité de quelques pourcents par rapport aux valeurs réellement programmées. En particulier, cette disparité sera plus importante pour les notes programmées avec de très petites subdivisions (scale).

Différentes façons de programmer les notes

Programmation de rythmiques complexes

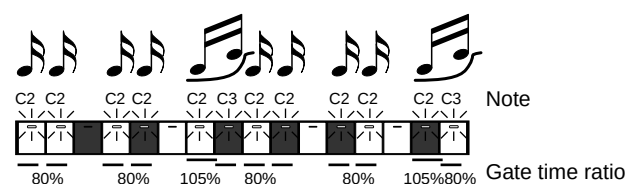
En changeant la valeur scale pendant que vous enregistrez, vous pouvez programmer des rythmiques utilisant des valeurs de note complexes.



Appliquer un effet de glissé

Une façon simple d'appliquer un effet de glissé est d'utiliser la programmation legato en conjonction avec un patch tel que P:A008 ou P:A015 qui applique un effet de glissé aux notes jouées legato.

D'abord, programmez les notes avant un réglage Gate Time Ratio d'approximativement 80%, puis utilisez le curseur pour monter cette valeur à 100% ou au-dessus (par exemple 105% pour une phrase de doubles croches) uniquement pour les notes que vous désirez faire jouer legato, c'est-à-dire les notes auxquelles l'effet de glissé s'appliquera.



Pour la phrase qui se voit appliquer l'effet de glissé, vous pouvez utiliser le potentiomètre PORTAMENTO [TIME] durant la reproduction afin de piloter l'amplitude de l'effet de glissé. Pour un patch qui applique un effet de glissé aux notes jouées legato, réglez les paramètres comme suit (p. 57).

Solo Switch: ON
Solo Legato Switch: ON
Portamento Switch: ON
Portamento Time: 5 - 20
Portamento Mode: LEGATO

* Les liaisons (ties) ne peuvent pas être programmées.

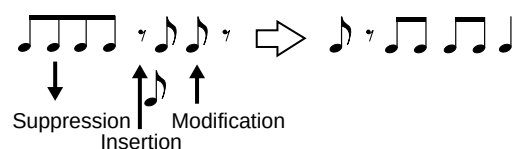
* Si vous enregistrez la partie rythmique en temps réel, et si vous utilisez l'enregistrement pas à pas 2, les notes préalablement programmées peuvent être visualisées en façade. Toutefois, vous ne verrez que les notes qui coïncident avec les subdivisions de la grille actuellement sélectionnée (scale).

Aussi, si vous changez la valeur Scale durant l'enregistrement, les notes qui étaient jusqu'à présent visibles peuvent ne plus l'être en façade.

Par exemple, si vous programmez des triples croches puis changez scale pour amener des doubles croches, toutes les notes programmées dans les emplacements de pad de clavier 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14 ou 16 ne s'afficheront plus.

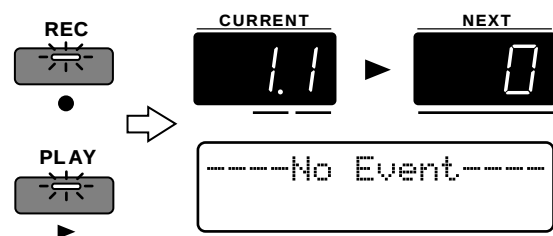
Edition individuelle des données musicales (Edition au microscope)

En utilisant l'édition au microscope, des données individuelles peuvent être déplacées à un autre instant ou éditées en détail, et vous pouvez également supprimer ou insérer des notes individuelles, etc. Durant l'enregistrement pas à pas, vous pouvez passer à tout moment à la page Microscope.



1. Passez de la page d'enregistrement pas à pas à la page Microscope.

Depuis l'enregistrement pas à pas 1 -> Pressez [REC].
Depuis l'enregistrement pas à pas 2 -> Press [PLAY].
Vous passerez en page Microscope et l'afficheur indiquera l'emplacement de programmation actuelle (mesure, temps, coup d'horloge). C'est ce que nous appellerons la "position".



Visualisation des données musicales programmées

Tournez la molette [VALUE] pour déplacer la position jusqu'à un emplacement où des données musicales (notes et données de commande, etc.) ont été programmées. L'afficheur donnera la position et le type de donnée musicale.

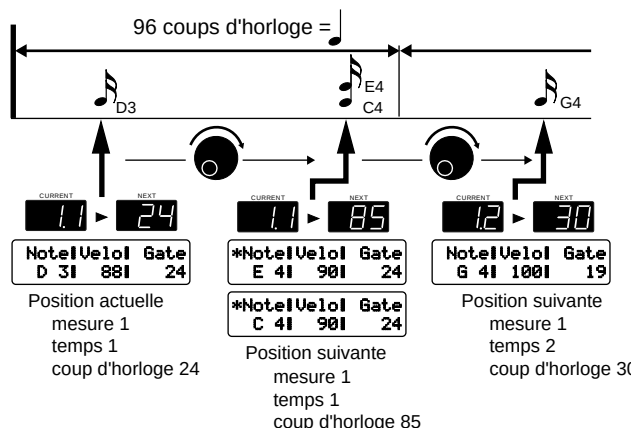
Tourner [VALUE] dans le sens des aiguilles d'une montre affichera tour à tour les données musicales en suivant la direction de la reproduction de pattern.

Tourner [VALUE] dans le sens inverse fera défiler les données musicales dans la direction opposée de la reproduction du pattern.

Vous pouvez également utiliser [FWD] et [BWD] pour sauter dans les données musicales plutôt que d'utiliser la molette [VALUE].

En tenant enfoncé [SHIFT] et en tournant la molette [VALUE], vous pouvez déplacer la position par unité d'un coup d'horloge.

* Si deux messages MIDI ou plus existent à la même position, un "*" apparaît en haut à gauche de l'afficheur.



A cet instant, vous pouvez presser le bouton PART d'une autre partie pour visualiser les données enregistrées de cette partie ou changer la partie à enregistrer. Si vous sélectionnez la partie rythmique, vous pouvez également sélectionner les tones rythmiques.

2. Pour retourner en mode d'enregistrement,

En mode d'enregistrement pas à pas 1 -> Press [REC].
En mode d'enregistrement pas à pas 2 -> Press [PLAY].

Dans le cas de l'enregistrement pas à pas 1, l'enregistrement reprendra de la position dont vous veniez.

3. Pour quitter la page Microscope, pressez [STOP].

Si vous désirez sauvegarder le pattern modifié, utilisez la procédure d'écriture de pattern.



“Sauvegarde de patterns modifiés (Pattern Write)” (p. 26)

Données musicales traitées en mode Microscope

Le Microscope vous permet de visualiser et d'éditer les 9 types de données musicales suivants (messages MIDI).

Note

Donnée qui fait jouer un son.

```
Note|Velo| Gate
D#2| 120| 96
```

Plage :

Note: C (do) -1-G (sol) 9 (Note)

Velo: 1-127 (Velocity ou dynamique)

Gate: 1-21504 (Gate Time ou durée)

Changement de commande

Ces messages MIDI correspondent aux différents numéros de commande et servent à appliquer des effets tels que modulation et portamento. Ils servent principalement aux mouvements des potentiomètres et au mixeur de partie.

```
CC#7 | Volume
Value= 127
```

Plage :

CC#: 0-127 (numéro de commande)

Valeur : 0-127

La partie en haut à droite de l'afficheur indiquera le nom de la fonction qui correspond à ce numéro de commande.



Si vous désirez en savoir plus sur le fonctionnement de chaque numéro de commande ...

☞ "Liste des réglages transmis / reçus" (p. 233)

Changement de programme

Ces messages MIDI servent à sélectionner les sons (patches). Le son correspondant au numéro de programme sera sélectionné

```
Program Change
PC#= 128
```

Plage :

PC#: 1-128 (numéro de programme)

Pitch Bend

Ces messages MIDI changent la hauteur.

```
Pitch Bend
Value= 0
```

Plage : -8192-+8191

Poly A-Touch (Aftertouch polyphonique)

Ces messages MIDI appliquent de l'aftertouch (pression après enfoncement de la touche) individuellement aux notes.

```
Poly After| C#2
Value= 127
```

Plage :

Note: C-1-G9 (Note)

Valeur : 0-127

La partie en haut à droite de l'afficheur indiquera le nom de note.

Ch A-Touch (Aftertouch par canal)

Ces messages MIDI appliquent de l'aftertouch à la totalité d'un canal MIDI.

```
Ch After
Value= 127
```

Plage : 0-127

Changement de tempo (Tempo Change)

Ces données commandent le tempo. Elles servent uniquement en partie MUTE CTRL

```
Tempo Change
Value= 120.0
```

Plage : 20.0-240.0

Mute (Coupure)

Ce sont des données de coupure pour chaque partie et groupe rythmique. Cela ne sert qu'en partie MUTE CTRL.

```
Mute | TOM/PERC
Value= OFF
```

Plage :

Groupe de partie : R, P1-P7, BD, SD, HH, CLP, CYM,
TOM/PERC, HIT, OTHERS

Valeur : OFF, ON

Sys Ex (Système exclusif)

Ce sont des messages MIDI propres à la MC-505. Si la totalité du message ne peut pas être affichée sur une ligne, un symbole “” apparaîtra sur le côté de l'afficheur.

Vous pouvez presser PAGE [<] [>] pour vous déplacer dans l'afficheur. Cela ne sert qu'en partie MUTE CTRL.

```
Sys-Ex
F0 41 10 00 03 
```

No Event (pas d'événement)

S'il n'y a pas de messages MIDI dans la position actuelle, l'affichage suivant apparaît.

```
----No Event----
```

Modification de la valeur d'une donnée musicale (changement d'événement)

1. En page Microscope, tournez la molette [VALUE] pour sélectionner la donnée musicale que vous désirez changer.

2. Pressez PAGE [>].

Le curseur apparaîtra sous la valeur du paramètre qui peut être modifié.

```

< PAGE >
Program Change
PC#=128

```

3. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour modifier la valeur.

4. Pressez [ENTER].

L'affichage normal ré-apparaîtra.

Pour les messages qui ont plus d'une valeur de paramètre qui peut être modifiée (tels que les notes, changements de commande, aftertouch polyphonique, etc.), utilisez [ENTER] ou PAGE [<] [>] pour déplacer le curseur.

```

Note|Vel| Gate
D#2| 120| 96

```

→

```

Note|Vel| Gate
D#2| 120| 96

```

Modification de donnée de système exclusif

Les messages de système exclusif commencent par F0 et se terminent par F7. Les valeurs de donnée sont indiquées en notation hexadécimale (00–7F).

1. En page Microscope, tournez la molette [VALUE] pour sélectionner le message de système exclusif que vous désirez modifier.

2. Pressez PAGE [>].

La page de programmation de système exclusif apparaîtra et le curseur apparaîtra dans l'afficheur.

```

< PAGE >
Sys-Ex
F0 41 10 00 03 

```

3. Pressez PAGE [<] [>] ou [ENTER] pour amener le curseur à l'emplacement que vous désirez modifier.

4. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour modifier la valeur.

A cet instant, vous pouvez utiliser les pads de clavier pour programmer une valeur hexadécimale. Les valeurs hexadécimales programmées par chaque pad sont les suivantes.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	A	B	C	D	E	F
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

5. Amenez le curseur sur l'emplacement F7 et pressez [ENTER], et les messages modifiés seront entérinés.

Quand les réglages ont été entérinés, vous retournez à l'affichage Microscope normal.

* Il n'est pas possible de changer le F0 qui commence le message ou le F7 qui le termine.

* Pour ajouter des données, utilisez les pads de clavier pour programmer une valeur à l'emplacement F7.

* En pressant [UNDO/REDO] vous pouvez supprimer les données à l'emplacement du curseur.

Pour annuler la procédure sans changer les données, pressez [EXIT].

A propos de l'octet de vérification (checksum)

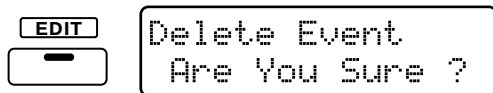
Lorsque vous programmez un message exclusif Roland de type IV, vous devez programmer un octet de vérification immédiatement avant F7. Comme la MC-505 calcule automatiquement la somme de vérification, il n'est pas nécessaire pour vous de modifier la valeur de cet octet. Quand vous programmez un nouveau message exclusif, vous pouvez simplement programmer un nombre arbitraire immédiatement avant F7, et la MC-505 calculera automatiquement le numéro correct.

Suppression de données musicales (Delete Event)

1. En affichage Microscope, tournez la molette [VALUE] pour sélectionner les données musicales que vous désirez supprimer.

2. Pressez [EDIT].

La page de confirmation apparaîtra.



3. Pressez [ENTER].

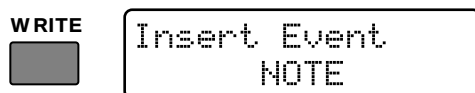
Les données musicales seront supprimées.

Insertion de données musicales (Insert Event)

1. En affichage Microscope, tournez la molette [VALUE] pour accéder à la position à laquelle vous désirez insérer des données musicales.

2. Pressez [WRITE].

La page Insert Event apparaîtra et l'affichage suivant se manifestera.



3. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le type de donnée musicale qui sera insérée.

Plage :

Lorsque vous visualisez une partie R-7 en Microscope

NOTE: Note

PC: Changement de programme

CC: Changement de commande

BEND: Pitch bend

P-AFT: Aftertouch polyphonique

C-AFT: Aftertouch par canal

Lorsque vous visualisez la partie MUTE CTRL en Microscope

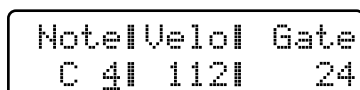
SYS-EX: Système exclusif

TEMPO: Tempo

MUTE: Coupure

4. Pressez [ENTER].

Un message avec les réglages de base du type de donnée musicale sélectionné apparaîtra.

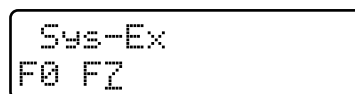


5. Pressez PAGE [<] [>] pour déplacer le curseur sur l'emplacement que vous désirez modifier.

6. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour modifier la valeur.

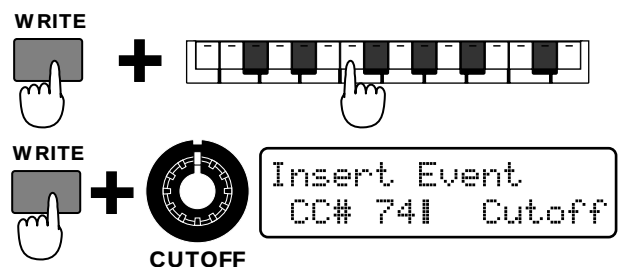
7. Pressez [ENTER] en entériner les réglages.

Si vous sélectionnez "Sys Ex" (Système exclusif), le message suivant apparaîtra. De la même façon que pour la procédure de changement d'événement, utilisez les pads de clavier et [ENTER] pour programmer successivement toutes les données hexadécimales.



Emploi des pads de clavier et des potentiomètres pour directement insérer des données musicales

En tenant enfoncé [WRITE] et en pressant un pad de clavier, vous pouvez insérer un message de note correspondant à la note associée au pad de clavier pressé (les valeurs dynamique (velocity) et durée (Gate Time) sont respectivement fixées à 112 et 24). En tenant enfoncé [WRITE] et en déplaçant un potentiomètre de paramètre de pad, vous pouvez accéder au paramètre du potentiomètre utilisé. En tenant enfoncé le bouton, l'afficheur indique le paramètre actuellement sollicité.

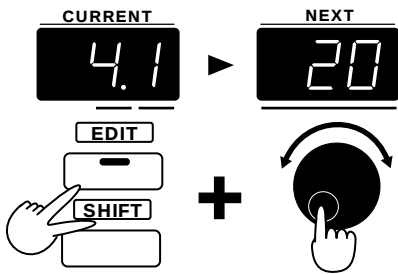


Déplacement de données musicales (Move Event)

1. En page Microscope, tournez la molette [VALUE] pour accéder aux données musicales que vous désirez déplacer.

2. Tenez enfoncé [SHIFT] et [EDIT], et tournez la molette [VALUE] pour déplacer la donnée.

Pendant que vous tenez enfoncés les boutons, l'afficheur indique la position à laquelle la donnée a été déplacée.

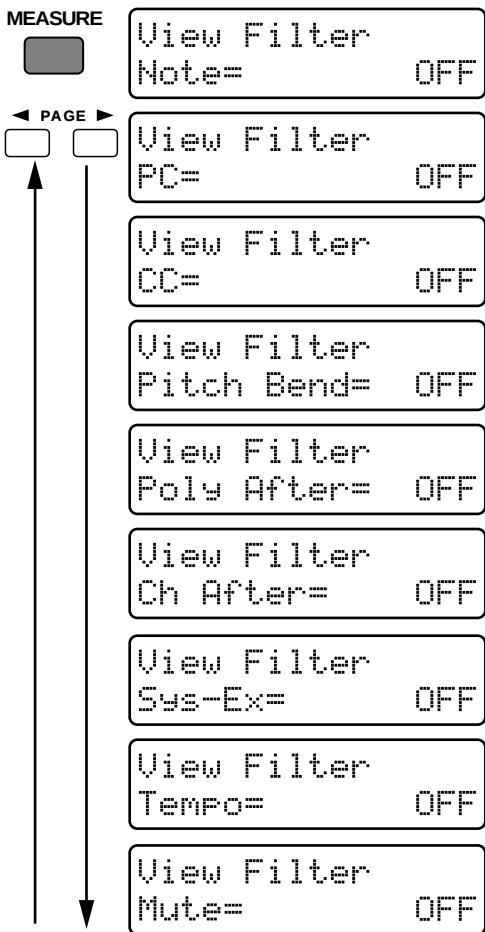


Masquage de données musicales indésirables (Filtrage d'affichage ou View Filter)

Si une grande quantité de données musicales a été enregistrée dans un pattern, il peut être difficile de trouver les données que vous recherchez si tous les types de données sont affichés. Dans de tels cas, vous pouvez utiliser le filtrage d'affichage (View Filter) pour limiter les types de données musicales qui seront affichés. Comme vous pouvez déterminer les seuls messages MIDI qui devront s'afficher, cela vous permet de rapidement trouver les données que vous recherchez.

1. En page Microscope, pressez [MEASURE].

La page View Filter apparaîtra dans l'afficheur.



2. Pressez PAGE [<] [>] pour sélectionner le type de donnée musicale.

- NOTE: Note
- PC: Changement de programme
- CC: Changement de commande
- BEND: Pitch bend
- P-AFT: Aftertouch polyphonique
- C-AFT: Aftertouch par canal
- SYS-EX: Système exclusif
- TEMPO: Tempo
- MUTE: Coupure

3. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour désactiver la visualisation des données musicales que vous désirez ne pas voir s'afficher.

4. Quand vous avez fini les réglages, pressez [EXIT] pour quitter la page.

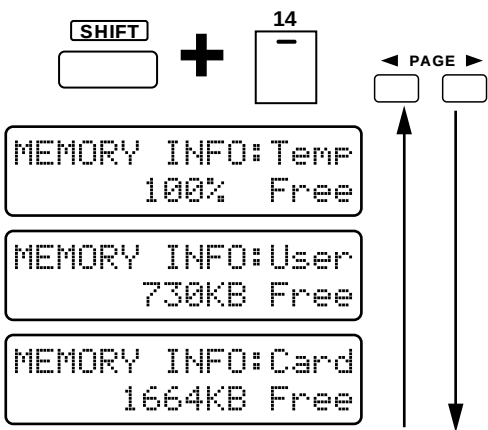
Les données que vous avez désactivées ne s'afficheront plus en page Microscope.

Contrôle de la quantité de mémoire restante (Memory Info)

Voici comment vous pouvez contrôler la quantité de mémoire restant disponible en aire temporaire de pattern/song (morceau), que ce soit en mémoire User ou en carte mémoire.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le pad de clavier [14].

La page Memory Info apparaîtra.



2. Utilisez PAGE [<] [>] pour changer de pages dans la section.

3. Pour quitter cet affichage, pressez [EXIT].

Temp (Temporaire)

La quantité de données musicales qui peuvent être enregistrées dans le pattern actuellement chargé en aire temporaire est affichée sous forme de pourcentage.

Si la quantité restante atteint “0%,” aucun enregistrement ni édition de pattern n'est plus possible.

User (mémoire User)

La quantité de mémoire User interne restant disponible est affichée en KB (kilobytes ou kilooctets). La capacité maximale de la mémoire User est d'approximativement de 95000 notes (capacité lorsque tous les morceaux sont vides).

Card (mémoire de carte)

La quantité de mémoire de carte restant disponible est affichée en KB (kilobytes ou kilooctets).

** Si la quantité restante est 0 kB ou si la taille du pattern que vous désirez sauvegarder (la quantité de données actuellement chargée en aire temporaire) est plus importante que la capacité restant disponible en mémoire User ou mémoire de carte, il ne sera pas possible de sauvegarder ce pattern. Aussi, si la capacité mémoire restant disponible sur la carte est de 1030 KB ou moins, il ne sera pas possible de créer un fichier de sauvegarde ou backup.*

 **“Sauvegarde de tous les réglages internes sur une carte (User Backup)” (p. 160)**

données présentes dans les patterns que vous aurez créés. Par exemple, si vous créez de nombreux patterns contenant de grandes quantités de données, et qu'il n'y ait plus suffisamment de mémoire en mémoire User ou en mémoire de carte, aucun autre pattern ne pourra être sauvegardé. Aussi, si la taille du pattern (la quantité de données occupées par le pattern en aire temporaire) est plus grande que la mémoire restant disponible en mémoire User ou sur une carte mémoire, ce pattern ne peut pas être sauvegardé.

Quand vous commencez à approcher les limites de la mémoire User ou de la mémoire de carte, vous pouvez augmenter l'espace disponible en initialisant les patterns que vous ne désirez plus, etc.



Si vous désirez initialiser un pattern ...

 **“Copie et initialisation des réglages” (p. 27)**

A propos de KB (kilobytes)

KB est une unité de mesure de la taille des données qui correspond au kilo-octet. Approximativement 120 notes peuvent être enregistrées grâce à un KB
1000 KB s'exprime également sous la forme de 1 MB (megabyte ou mega-octet).

Nombre maximal de notes enregistrées

Un maximum d'approximativement 8000 notes de données musicales peuvent être enregistrées en pattern temporaire. C'est le nombre maximal de notes qui peuvent être enregistrées dans un seul pattern. La MC-505 ne peut pas enregistrer ou éditer un pattern plus grand que cela.

A propos du nombre de patterns qui peuvent être sauvegardés

Un maximum de 200 patterns que vous aurez créés peuvent être sauvegardés en mémoire User et un maximum de 200 peuvent être sauvegardés en carte mémoire. Ce nombre dépendra de la quantité de

Chapitre 11. Edition de patterns

La procédure d'édition des données musicales d'un pattern est appelée édition de pattern. Vous pouvez modifier le contenu des données musicales d'un pattern, ou combiner différents patterns pour créer un pattern totalement nouveau.

* Le pattern édité est conservé dans le pattern temporaire (U:TMP). Si vous désirez conserver le pattern que vous avez créé, vous devez utiliser la procédure d'écriture de pattern.



“Sauvegarde de patterns modifiés (Pattern Write)” (p. 26)

Précautions lors de l'édition d'un pattern

Un pattern peut être édité lorsque la page de sélection de pattern du mode pattern est affichée (c'est-à-dire quand l'indicateur [PTN/SONG] est allumé). Il n'est pas possible de passer dans les différentes pages d'édition alors que le pattern est reproduit.

Réglage des paramètres

Pour utiliser ou modifier les paramètres, utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE].

Sélection de la partie

Pour sélectionner la partie que vous désirez éditer, pressez le bouton PART approprié. La partie dont l'indicateur est allumé est sélectionnée pour l'édition.

Si durant l'édition, vous désirez retourner à la page de réglage du paramètre précédent, pressez PAGE [<].

Si vous désirez annuler vos éditions, pressez [EXIT].

Undo/Redo

Si vous n'êtes pas satisfait du pattern édité, vous pouvez presser le bouton [UNDO/REDO] pour ramener les données musicales telles qu'avant l'édition.

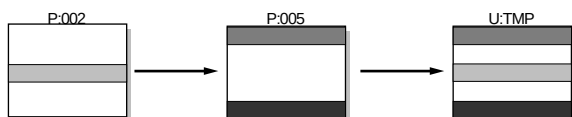
* Dans certains cas, notamment quand un grand nombre de données ont été traitées, la procédure d'annulation (Undo) peut ne pas être disponible.



“Annulation de la procédure précédente (Undo/Redo)” (p. 18)

Copie d'une portion de pattern (Copy)

Une portion spécifique d'un pattern peut être copiée dans un autre pattern. C'est pratique lorsque vous désirez combiner des portions de différents patterns pour créer un nouveau pattern.



* Le pattern copié sera écrit dans le pattern temporaire (U:TMP).

* Si le pattern source de la copie a plus de mesures que le pattern destination de la copie, le nombre de mesures du pattern destination de la copie peut augmenter.

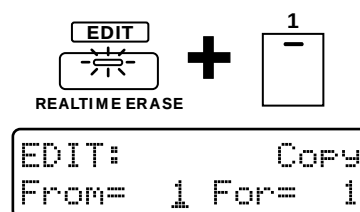
* Il n'est pas possible de faire des copies entre patterns ayant des formats de mesure différents.

* Les paramètres de configuration (Setup) ne seront pas copiés par la procédure Copy. Si vous désirez transférer (copier) un pattern spécifique (sans le modifier) dans un pattern User, utilisez la procédure d'écriture de pattern pour déplacer les données. Aussi, si vous désirez copier un certain pattern en U:TMP sans modification, vous pouvez le faire à l'aide de [REC] -> [STOP].

1. Sélectionnez le pattern source de la copie.

2. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [1].

La page de réglage de Copy apparaîtra.



3. Sélectionnez la partie que vous désirez copier.

* Vous pouvez sélectionner plusieurs parties simultanément.

4. Spécifiez la mesure à laquelle la copie commencera.

Plage : 1-32

5. Pressez [ENTER].

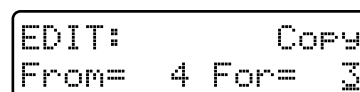
Le curseur se déplacera sur la droite.

6. Spécifiez le nombre de mesures à copier.

Plage : 1-32, ALL

* Si le réglage est “ALL,” toutes les mesures suivant celle à laquelle la copie commence seront copiées.

Par exemple, si vous désirez copier de la mesure 4 à la fin de la mesure 6, faites les réglages suivants.



7. Pressez [ENTER].

L'afficheur indiquera la banque et le numéro du pattern destination de la copie.

8. Sélectionnez le pattern destination de la copie.

Plage : P:001–P:714, U:001–U:200, C:001–C:200

* Vous pouvez changer de banque en pressant [PRESET]/[USER]/[CARD].

```
EDIT:      Copy
Dest PTN=  U:001
```

9. Sélectionnez la partie destination de la copie.

* Si plus d'une partie a été sélectionnée comme source de la copie, les données seront automatiquement copiées dans les mêmes parties mais à l'emplacement de destination.

* Si [MUTE CTRL] a été sélectionné comme partie source de la copie, seul [MUTE CTRL] peut être sélectionné comme partie destination de la copie.

10. Pressez [ENTER].

L'afficheur indiquera la mesure de début de copie dans la partie destination de la copie.

11. Spécifiez la mesure où commencera la copie dans la partie destination de la copie.

Plage : 1–32, END

* Si le réglage est "END," les données seront copiées à partir de la fin de la partie de destination de la copie.

* Il n'est pas possible de choisir un numéro de mesure pour lequel la copie dépasserait la longueur maximale de 32 mesures au pattern.

```
EDIT:      Copy
Dest Mes=  END
```

12. Pressez [ENTER].

L'afficheur indiquera le type de donnée musicale à copier.

13. Sélectionnez le type de donnée musicale que vous désirez copier.

```
EDIT:      Copy
Status=    ALL
```

Plage :

ALL: Toutes les données musicales
NOTE: Note
PC: Changement de programme
CC: Changement de commande

BEND: Pitch bend

P-AFT: Aftertouch polyphonique

C-AFT: Aftertouch par canal

SYS-EX: Système exclusif

TEMPO: Tempo

MUTE: Coupure

14. Pressez [ENTER].

L'afficheur indiquera le réglage du mode de copie.

15. Sélectionnez le mode de copie.

```
EDIT:      Copy
Mode=      REPLACE
```

Plage : REPLACE, MIX

REPLACE: Les données musicales présentes dans la destination de la copie seront effacées (c'est-à-dire remplacées) quand la copie se fera.

MIX: Les données musicales présentes dans la destination de la copie seront combinées aux nouvelles données copiées.

16. Pressez [ENTER].

L'afficheur vous permettra de spécifier le nombre de fois où les données seront copiées.

17. Spécifiez le nombre de fois où les données seront copiées.

```
EDIT:      Copy
Times=     1
```

Plage : 1–32

* Il n'est pas possible de choisir un numéro de mesure pour lequel la copie dépasserait la longueur maximale de 32 mesures au pattern.

18. Pressez [ENTER].

La page de confirmation apparaîtra.

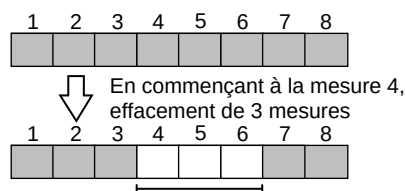
```
EDIT:      Copy
Are You Sure ?
```

19. Pressez [ENTER] une fois encore.

La procédure de copie s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

Effacement de données inutiles (Erase)

Cette procédure efface une portion du pattern. Elle est utile lorsque vous désirez effacer des données programmées par erreur.

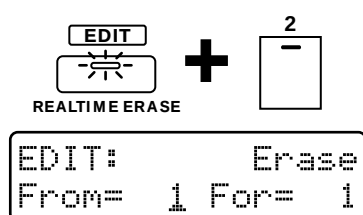


* Effacer des données n'affectera pas la longueur du pattern.

1. Sélectionnez le pattern dans lequel vous désirez effacer des données.

2. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [2].

La page Erase apparaîtra dans l'afficheur.



3. Sélectionnez la partie dans laquelle vous désirez effacer des données.

* Vous pouvez sélectionner plusieurs parties.

4. Spécifiez la mesure à laquelle l'effacement commencera.

Plage : 1-32

5. Pressez [ENTER].

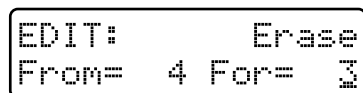
Le curseur se déplacera sur la droite.

6. Spécifiez le nombre de mesures sur lesquelles se fera l'effacement.

Plage : 1-32, ALL

* Avec un réglage "ALL," la mesure choisie comme mesure de départ et toutes les mesures suivantes seront affectées par la procédure.

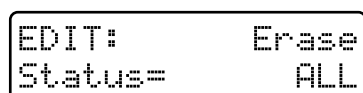
Par exemple, si vous désirez effacer de la mesure 4 à la fin de la mesure 6, faites les réglages suivants.



7. Pressez [ENTER].

L'afficheur indiquera le type des données musicales qui seront effacées.

8. Sélectionnez le type des données musicales que vous désirez effacer.



Plage :

ALL: Toutes les données musicales

NOTE: Note

PC: Changement de programme

CC: Changement de commande

BEND: Pitch bend

P-AFT: Aftertouch polyphonique

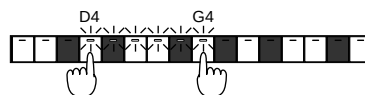
C-AFT: Aftertouch par canal

SYS-EX: Système exclusif

TEMPO: Tempo

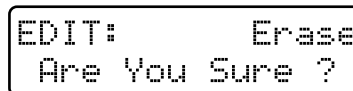
MUTE: Coupure

Si NOTE est sélectionné comme type de donnée musicale, et si vous désirez effacer uniquement une certaine tessiture de note, vous pouvez presser les deux pads de clavier qui limitent la zone à effacer. Par exemple, si vous spécifier la tessiture comme ci-dessous, les notes de D4 (ré4) à G4 (sol4) seront effacées. Si vous ne spécifiez pas de tessiture, toutes les notes seront effacées.



9. Pressez [ENTER].

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur.



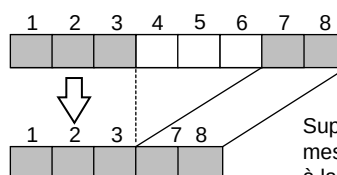
10. Pressez [ENTER] une fois encore.

La procédure d'effacement s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

Suppression de mesures inutiles (Delete)

Cette procédure supprime les mesures indésirables d'un pattern et fait avancer d'autant les mesures suivantes pour combler le vide ainsi créé. S'il y a des données après la zone qui a été supprimée, les données musicales de cette partie deviennent plus courtes. Si toutes les parties ont été spécifiées pour la procédure de suppression, c'est le pattern lui-même qui devient plus court.

* Si vous supprimez toutes les mesures de toutes les parties, le pattern lui-même sera supprimé et deviendra un pattern sans donnée musicale (pattern vide).

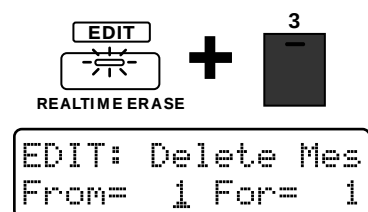


Suppression de trois
mesures en commençant
à la mesure 4

1. Sélectionnez le pattern dans lequel vous désirez supprimer des données.

2. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [3].

La page de réglage Delete Mes apparaîtra.



3. Sélectionnez la partie dans laquelle vous désirez supprimer des données.

* Vous pouvez sélectionner plusieurs parties.

4. Spécifiez la mesure à laquelle la suppression commencera.

Plage : 1–32

5. Pressez [ENTER].

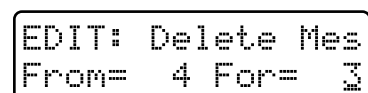
Le curseur se déplacera sur la droite.

6. Spécifiez le nombre de mesures qui seront supprimées.

Plage : 1–32, ALL

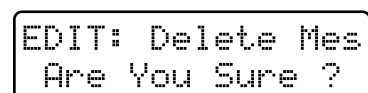
* Avec un réglage "ALL," la mesure choisie comme mesure de départ et toutes les mesures suivantes seront affectées par la procédure.

Par exemple, si vous désirez supprimer de la mesure 4 à la fin de la mesure 6, faites les réglages suivants.



7. Pressez [ENTER].

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur.

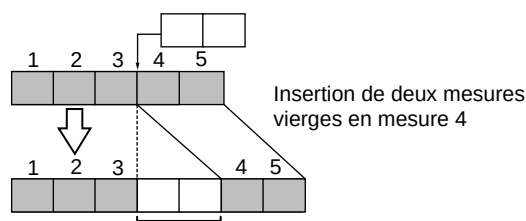


8. Pressez [ENTER] une fois encore.

La procédure de suppression de mesure s'effectuera et la l'affichage normal ré-apparaîtra.

Insertion de mesures vierges (Insert)

Cette procédure insère des mesures vierges à l'emplacement choisi dans le pattern. Si vous désirez ajouter plus de données musicales au milieu d'un pattern, utilisez cette procédure pour insérer des mesures vierges avant d'enregistrer ces éléments supplémentaires. Les mesures insérées ont le même format de mesure que les autres mesures du pattern.

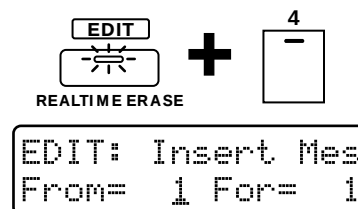


* Il n'est pas possible de faire des réglages qui entraîneraient une longueur de pattern dépassant 32 mesures.

1. Sélectionnez le pattern dans lequel les mesures seront insérées.

2. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [4].

La page de réglage Insert Measure s'affichera.



3. Sélectionnez la partie dans laquelle vous désirez insérer des mesures.

* Vous pouvez sélectionner plusieurs parties.

4. Spécifiez la mesure à partir de laquelle les mesures vierges seront insérées.

Plage : 0–31, END

* Si vous choisissez "END," les mesures vierges seront ajoutées à la fin des données musicales.

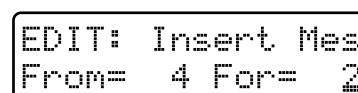
5. Pressez [ENTER].

Le curseur se déplacera sur la droite.

6. Spécifiez le nombre de mesures qui seront insérées.

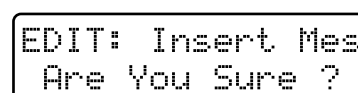
Plage : 0–31

Par exemple, si vous désirez insérer deux mesures vierges entre la mesure 3 et la mesure 4, faites les réglages suivants.



7. Pressez [ENTER].

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur.



8. Pressez [ENTER] une fois encore.

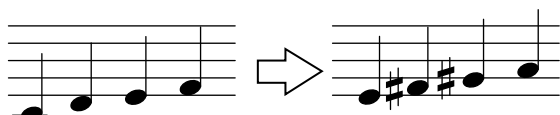
La procédure d'insertion de mesure s'effectuera et la l'affichage normal ré-apparaîtra.

Transposition de la hauteur (Transpose)

Cette procédure transpose les numéros de note (la hauteur) des données enregistrées dans un pattern. Vous pouvez spécifier une transposition sur ± 2 octaves.

* Il n'est pas possible de spécifier la plage des mesures qui seront ainsi transposées.

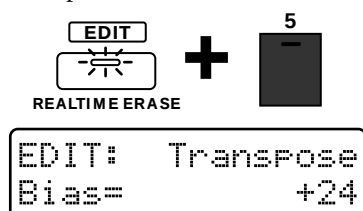
Transposition de 4 demi-tons vers le haut (+4)



1. Sélectionnez le pattern que vous désirez transposer.

2. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [5].

L'afficheur présentera la page de réglage de transposition.



3. Sélectionnez la partie que vous désirez transposer.

* Vous pouvez sélectionner plusieurs parties.

4. Spécifier la valeur de transposition, en demi-tons.

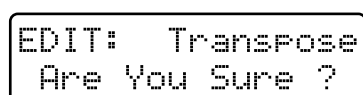
Plage : -24+24

* Si la valeur de réglage est "0," aucune transposition ne s'effectuera.

Si vous désirez ne transposer qu'une tessiture spécifique de note, pressez les pads de clavier limitant cette tessiture. Si vous ne désirez pas spécifier de tessiture, toutes les notes seront transposées.

5. Pressez [ENTER].

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur.



6. Pressez [ENTER] une fois encore.

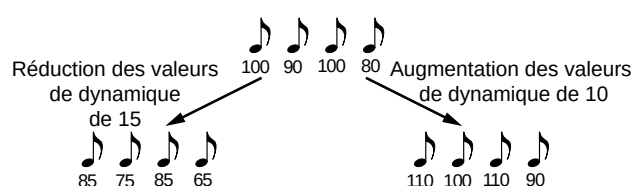
La procédure de transposition s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

Modification de la dynamique des notes (Change Velo)

Cette procédure modifie la dynamique de jeu (force de jeu ou velocity) des notes enregistrées dans le pattern. Augmenter la valeur de dynamique fera jouer les notes plus fort. Cette procédure peut être utilisée pour diminuer la dynamique de jeu globale du clavier.

* Si cette procédure entraîne comme résultat une dynamique supérieure à 127 (ou inférieure à 1), le résultat sera toutefois plafonné à 127 (ou 1).

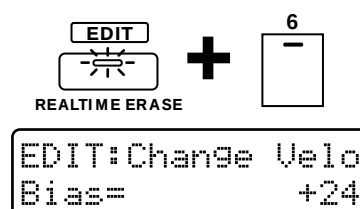
* Il n'est pas possible de spécifier la plage de mesure dans laquelle la dynamique sera modifiée.



1. Sélectionnez le pattern dans lequel vous désirez modifier la dynamique.

2. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [6].

L'afficheur présentera la page de réglage de changement de dynamique.



3. Sélectionnez la partie dont vous désirez changer la dynamique.

* Vous pouvez sélectionner plusieurs parties.

4. Spécifiez la valeur qui sera ajoutée (ou soustraite) à la dynamique.

Plage : -99+99

Si cette valeur est "0," la dynamique ne sera pas modifiée.

Si vous ne désirez modifier que la dynamique d'une tessiture spécifique de note, pressez les pads de clavier limitant cette tessiture. Si vous ne désirez pas spécifier de tessiture, la dynamique toutes les notes sera modifiée.

5. Pressez [ENTER].

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur.

EDIT:Change Velo
Are You Sure ?

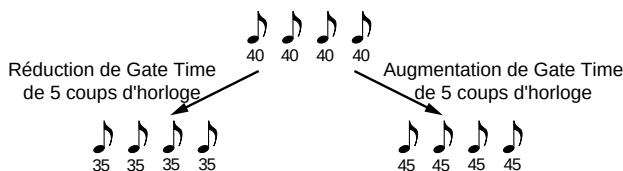
6. Pressez [ENTER] une fois encore.

La procédure de changement de dynamique s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

Modification de la durée réelle de note (Change Gate Time)

Cette procédure modifie la durée (temps d'ouverture ou Gate Time) des notes enregistrées dans le pattern. Cela peut servir à rendre votre interprétation plus piquée (staccato) ou tenue (tenuto).

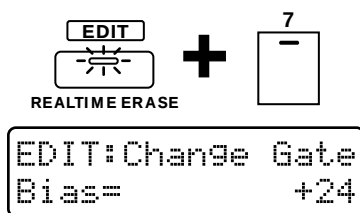
- * Si cette procédure entraîne comme résultat des valeurs de Gate Time supérieures à 21504 (ou inférieures à 1), le résultat sera plafonné à 21504 (ou 1).
- * Il n'est pas possible de spécifier la plage des mesures à laquelle se limiterait cette procédure.



1. Sélectionnez le pattern dans lequel vous désirez modifier la valeur de Gate Time.

2. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [7].

L'afficheur présentera la page de réglage Change Gate Time.



3. Sélectionnez la partie dans laquelle vous désirez modifier la valeur de Gate Time.

- * Vous pouvez sélectionner plusieurs parties.

4. Spécifier la valeur que vous désirez ajouter (ou retrancher) à la valeur de Gate Time.

Plage : -99+99

Avec un réglage "0", la valeur de Gate Time ne sera pas modifiée.

Si vous désirez modifier la valeur de Gate Time d'une tessiture spécifique de note, pressez les pads de clavier limitant cette tessiture. Si vous ne désirez pas spécifier

de tessiture, ce sont les valeurs de Gate Time de toutes les notes qui seront modifiées.

5. Pressez [ENTER].

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur.

EDIT:Change Gate
Are You Sure ?

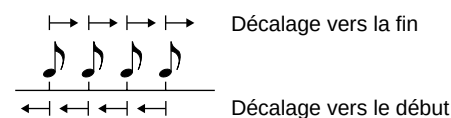
6. Pressez [ENTER] une fois encore.

La procédure de changement de Gate Time s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

Décalage temporel (Shift Clock)

Durant cette procédure, l'instant de jeu des données musicales d'un pattern peut être décalé vers l'avant ou l'arrière, par unité d'un seul coup d'horloge. Utilisez cette fonction lorsque vous désirez légèrement décaler la totalité de la mise en place de votre jeu.

- * Les données qui par cette procédure devraient théoriquement être déplacées avant le début des données musicales seront en fait placées au début de ces données. Dans le cas des données qui devraient théoriquement être déplacées au-delà de la fin des données musicales, le nombre de mesures supplémentaires nécessaires sera ajouté. Toutefois, si les données devaient être déplacées au-delà de la fin du pattern, elles seraient en fait placées à la fin de celui-ci.
- * Il n'est pas possible de spécifier la plage des mesures à laquelle se limiterait cette procédure.
- * 24 coups d'horloge correspondent à la longueur d'une double croche.



1. Sélectionnez le pattern dont vous désirez décaler les événements.

2. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [8].

La page de réglage Shift Clock apparaîtra dans l'afficheur.



3. Sélectionnez la partie dont vous désirez décaler la mise en place.

- * Vous pouvez sélectionner plusieurs parties.

4. Spécifiez le nombre de coups d'horloge dont vous désirez décaler les données.

Plage : -99+99

Spécifiez un réglage négatif (-) si vous désirez ramener les données vers le début. Spécifiez un réglage positif (+) si vous désirez décaler les données vers la fin. Avec un réglage "0" les données ne sont pas décalées.

5. Pressez [ENTER].

L'afficheur indiquera le type de données musicales qui seront décalées.

6. Sélectionnez le type de données musicales que vous désirez décaler.

```
EDIT: Shift Clock
Status=      ALL
```

Plage :

ALL: Toutes les données musicales

NOTE: Note

PC: Changement de programme

CC: Changement de commande

BEND: Pitch bend

P-AFT: Aftertouch polyphonique

C-AFT: Aftertouch par canal

SYS-EX: Système exclusif

TEMPO: Tempo

MUTE: Coupure

.....
Si NOTE est sélectionné comme type de donnée musicale, et si vous désirez décaler uniquement une certaine tessiture de note, vous pouvez presser les deux pads de clavier qui limitent la zone à effacer. Si vous ne spécifiez pas de tessiture, toutes les notes seront décalées.
.....

7. Pressez [ENTER].

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur.

```
EDIT: Shift Clock
Are You Sure ?
```

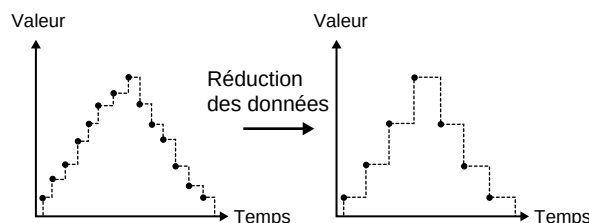
8. Pressez [ENTER] une fois encore.

La procédure de décalage dans le temps s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

Réduction des données inutiles (Data Thin)

Comme des messages tels que ceux de pitch bend ou de changement de commande utilisent des valeurs à changement continu, ils peuvent occuper un espace mémoire plus important que prévu. La procédure de réduction de données (Data Thin) vous permet de réduire la quantité de ces données d'une façon qui n'affectera pas le résultat audible, ce qui vous fera économiser de la mémoire

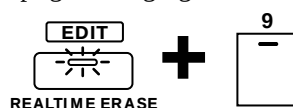
* Il n'est pas possible de spécifier la plage des mesures à laquelle se limiterait cette procédure.



1. Sélectionnez le pattern dans lequel vous désirez réduire les données.

2. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [9].

La page de réglage Data Thin apparaîtra.



```
EDIT: Data Thin
Value=      24
```

2. Sélectionnez la partie dont les données doivent être réduites.

* Vous pouvez sélectionner plusieurs parties.

3. Spécifiez la quantité de données à réduire.

Plage : 0-99

Des réglages plus élevés entraînent une plus forte réduction. Si le réglage est de "0," les données ne seront pas réduites.

4. Pressez [ENTER].

L'afficheur indiquera le type de données musicales qui seront réduites.

5. Sélectionnez le type de données musicales que vous désirez ainsi réduire.

```
EDIT: Data Thin
Status=      ALL
```

Plage :

ALL: Toutes les données musicales

CC: Changement de commande

BEND: Pitch bend

P-AFT: Aftertouch polyphonique

C-AFT: Aftertouch par canal

6. Pressez [ENTER].

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur.

```
EDIT: Data Thin
Are You Sure ?
```

7. Pressez [ENTER] une fois encore.

La procédure de réduction de données s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

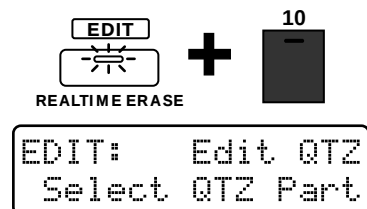
Utilisation des réglages de quantification de jeu (Play Quantize) pour modifier un pattern (Edit Quantize)

Vous pouvez modifier les données musicales d'un pattern en fonction des réglages de quantification de reproduction de jeu (Play Quantize). Normalement, la fonction Play Quantize n'affecte pas le contenu des données musicales, mais modifie seulement les instants de jeu de chaque donnée lors de la reproduction du pattern. En utilisant Edit Quantize, vous pouvez modifier les données musicales elles-mêmes, aussi les données seront-elles reproduites avec le même groove lorsque vous n'appliquerez plus Play Quantize.

* Il n'est pas possible de spécifier la plage des mesures à laquelle se limiterait cette procédure.

1. Sélectionnez le pattern dont vous désirez modifier les données.
2. Faites reproduire le pattern, appliquez Play Quantize, et ajustez le groove selon vos désirs.
3. Pressez [STOP] pour stopper le pattern.
4. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [10].

La page de réglage Edit Quantize apparaîtra dans l'afficheur.



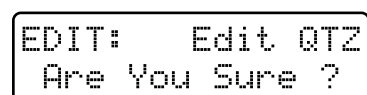
5. Sélectionnez la ou les partie(s) pour lesquelles vous désirez effectuer la procédure Edit Quantize.

* Vous pouvez sélectionner plusieurs parties.

* Les indicateurs seront toujours allumés pour les parties auxquelles la fonction Play Quantize a été appliquée (les parties sélectionnées par [QUANTIZE SELECT]). Si vous désirez appliquer la procédure aux mêmes parties, vous pouvez simplement passer à l'étape suivante.

6. Pressez [ENTER].

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur.

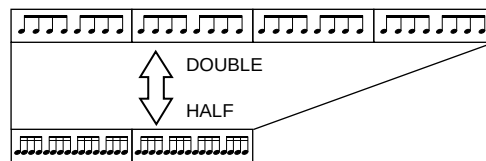


7. Pressez [ENTER] une fois encore

La procédure Edit Quantize s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra. Quand la procédure est terminée, la quantification de reproduction (Play Quantize) est automatiquement désactivée.

Conversion des subdivisions d'un pattern (Reclock)

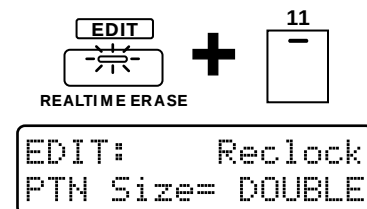
Vous pouvez doubler ou diviser par deux les durées des données musicales enregistrées dans un pattern. Par exemple, vous pouvez convertir un pattern de quatre mesures au tempo 120 en deux mesures pour obtenir une reproduction identique à un tempo 60. Lorsque vous désirez connecter les patterns d'un tempo radicalement différent, c'est une bonne idée que d'utiliser cette procédure de conversion nommée Reclock pour faire correspondre les subdivisions de deux patterns



* Exécuter cette procédure n'affectera pas le tempo d'origine du pattern.

1. Sélectionnez le pattern dont vous désirez convertir les valeurs de temps.
2. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [11].

La page de réglage Reclock apparaîtra dans l'afficheur.



3. Sélectionnez la partie dont vous désirez convertir les valeurs de temps.

* Vous pouvez sélectionner plusieurs parties.

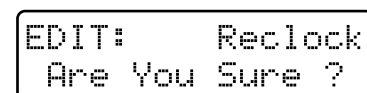
4. Spécifiez comment les valeurs de temps seront converties.

Plage :

HALF: Les valeurs seront divisées par deux

DOUBLE: Les valeurs seront doublées

* Il ne sera pas possible de faire des réglages de paramètre entraînant après action de la fonction Reclock un pattern dont la longueur dépasserait 32 mesures ou serait inférieure à une mesure.



5. Pressez [ENTER].

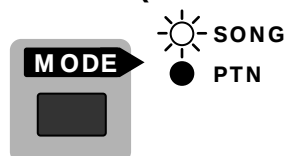
La procédure Reclock s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

Chapitre 12. Jeu et enregistrement de morceaux

Un ensemble de patterns connectés dans l'ordre voulu pour la reproduction est appelé un morceau ou "song". Quand vous faites reproduire un morceau ou song, les patterns sont automatiquement en séquence, aussi n'est-il pas nécessaire de les sélectionner vous-même. Vous pouvez ainsi mémoriser 50 patterns dans chaque morceau ainsi que l'ordre dans lequel il devront être reproduits.

Reproduction d'un morceau

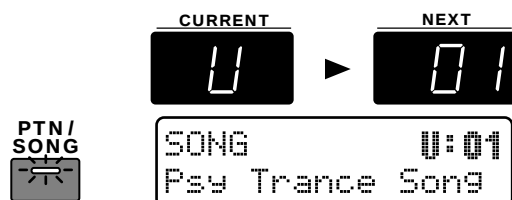
1. Pressez [MODE] pour allumer l'indicateur SONG (mode Song).



2. Pressez [PTN/SONG].

L'indicateur s'allumera.

L'afficheur indiquera la banque, le numéro et le nom du morceau actuellement sélectionné.



3. Pressez [USER] pour sélectionner la banque User.

* Pour les morceaux, il n'est pas possible de sélectionner la banque Preset ni la banque Card.

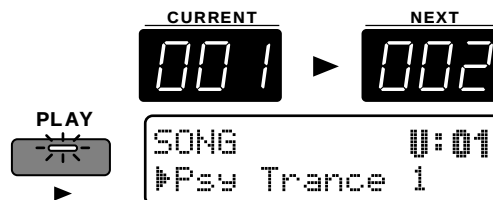
4. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner un numéro (01-50).

Le numéro et le nom affichés changeront. Le morceau est maintenant sélectionné.

* Avec les réglages d'usine, U:21-U:50 seront des morceaux vierges (EMPTY SONG) qui ne contiennent aucune donnée musicale. Même si vous sélectionnez EMPTY SONG et lancez ensuite la reproduction, aucun morceau ne sera reproduit.

5. Pressez [PLAY], et le morceau commencera sa reproduction.

Quand la reproduction du morceau commence, l'afficheur indique le pattern actuel et le pattern suivant, comme durant la reproduction de pattern. De plus, le nom du pattern actuel est affiché en partie inférieure de l'écran LCD. Quand la reproduction se poursuit, les patterns changent automatiquement selon la séquence enregistrée. Le tempo change et l'affichage de mesure dans le pattern peut être visualisé de la même façon que lorsque vous faites reproduire un pattern (p.20)



6. Pressez [STOP], et la reproduction de morceau s'arrêtera.

* Il n'est pas possible pour vous de sélectionner les patterns vous-même. Il n'est pas non plus possible de changer de morceau durant la reproduction.

Avance et retour rapide

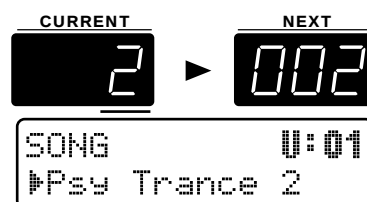
Chaque fois que vous pressez [FWD], vous passerez en avance rapide par unité d'un pattern.

Chaque fois que vous pressez [BWD], vous passerez en retour rapide par unité d'un pattern.

En tenant enfoncé [SHIFT] et en pressant [FWD], vous accéderez au début du dernier pattern.

En tenant enfoncé [SHIFT] et en pressant [BWD], vous retournerez au début du morceau. Egalement, vous pouvez presser [STOP] pendant que le morceau est arrêté pour retourner au début.

Si vous utilisez [FWD] et [BWD] pour vous déplacer dans le morceau alors que le morceau est arrêté, l'affichage CURRENT indiquera la position dans la chaîne de reproduction de ce pattern. Dans l'exemple suivant, l'afficheur indique que le pattern P:002 sera reproduit en second.



Si vous désirez retourner à la page de sélection de morceau, pressez [EXIT] ou [PTN/SONG].

Précautions pour la reproduction de morceau

Les morceaux ne contiennent pas réellement les données musicales des patterns, ils ne contiennent qu'un ordre d'appel correspondant à la succession des patterns lors de la reproduction. Cela signifie que si vous modifiez un pattern qui a été enregistré dans un morceau, la reproduction du morceau s'en trouvera affectée. Si vous supprimez toutes les données musicales d'un pattern, la reproduction s'arrêtera au moment où ce pattern sera appelé pour reproduction. Si un morceau utilise des patterns qui ont été sauvegardés sur carte mémoire, la reproduction du morceau s'arrêtera si la carte mémoire n'est pas insérée dans la fente pour carte mémoire. Veillez à ce que la carte mémoire soit bien insérée dans la fente prévue à cet effet.

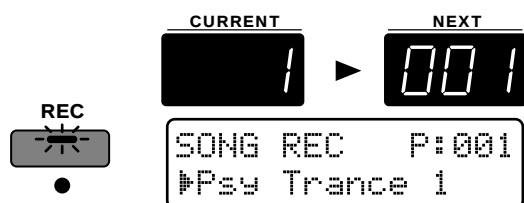
Enregistrement d'un morceau (Song)

Dans la MC-505, vous pouvez enregistrer un morceau en programmant l'ordre de reproduction des patterns.

1. Sélectionnez le morceau que vous désirez enregistrer.

2. Pressez [REC].

L'indicateur s'allumera et l'enregistrement commencera.



L'affichage CURRENT vous donnera le numéro de programmation du pattern (dans l'ordre de reproduction).

Si vous avez sélectionné un nouveau morceau et juste commencé à enregistrer, cela sera le "1".

3. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le pattern qui sera mémorisé comme devant être joué en premier.

4. Pressez [ENTER].

Le numéro de programmation de pattern avancera d'une unité.

5. Sélectionnez le pattern qui devra être ensuite appelé.

Après avoir fait votre sélection, pressez [ENTER].

6. Répétez les étapes 3 et 4 pour terminer le morceau.

Lorsque vous avez validé le dernier pattern, pressez [STOP] pour terminer l'enregistrement.

Si vous programmez un pattern par erreur, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [BWD] pour retourner à la page de programmation du rang précédent.

Ré-enregistrement depuis le milieu du morceau

Si vous ré-enregistrez un morceau depuis son milieu ou lorsque vous ajoutez un nouveau pattern à la fin d'un morceau, utilisez [FWD] pour avancer jusqu'à l'emplacement (le numéro de programmation de pattern) où vous désirez commencer à enregistrer. Vous pouvez alors passer en mode d'enregistrement et ré-enregistrer depuis cet endroit.

Ecoute d'un pattern

Après avoir sélectionné un pattern durant l'enregistrement, vous pouvez presser [PLAY] pour écouter ce pattern. Comme en mode Pattern, vous pouvez sélectionner différents patterns quand vous les écoutez. Quand vous avez fini l'audition, pressez [STOP].

Assignation d'un pattern avec des paramètres de configuration modifiés

Pendant que vous écoutez un pattern, vous pouvez modifier les réglages de coupure (Mute), de mixeur de partie, d'effets, etc. pour une partie et presser [ENTER] pour assigner la partie avec ces réglages. Cela n'affectera aucunement le pattern d'origine puisque les paramètres de configuration (Setup) pour chaque pattern sont stockés comme partie des données de morceau.

A l'aide de cette fonction, vous pouvez modifier les réglages de coupure ou d'EFX d'un pattern et créer un morceau juste par développement du même pattern mais avec différents réglages.

Sauvegarde d'un morceau que vous avez enregistré (Song Write)

Si vous êtes satisfait du morceau que vous avez enregistré, vous pouvez sauvegarder ce morceau comme morceau User (User song).

1. Assurez-vous que le morceau soit arrêté.

2. Pressez [PTN/SONG] pour accéder à la page de sélection de morceau.

Si vous avez modifié les réglages de morceau, une astérisque "*" apparaîtra à gauche du numéro, indiquant que le morceau sélectionné a été modifié (édité). Sachez que si vous éteignez l'instrument sans sauvegarder le morceau modifié, ce sont ses réglages précédents qui ré-apparaîtront.

3. Pressez [WRITE].

L'affichage suivant apparaîtra et un "_" (curseur) apparaîtra sous le numéro.

WRITE
INITIALIZE

SONG-Write U:01
Psy Trance Song

Si vous ne désirez pas modifier le numéro ni le nom, vous pouvez sauter les étapes 4-8.

Si vous décidez de ne pas sauvegarder le morceau, pressez [EXIT].

4. Sélectionnez le morceau devant servir de destination à la sauvegarde.

Lorsque vous sauvegardez un morceau, seule la banque User peut être sélectionnée.

5. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro de destination de sauvegarde.

.....
A cet instant, vous pouvez presser [UNDO/REDO] pour contrôler le nom du morceau qui se trouve actuellement dans le numéro choisi comme destination de la sauvegarde. Après avoir trouvé un morceau qu'il vous importe peu de remplacer, pressez [UNDO/REDO] une fois encore pour retourner à l'affichage précédent.
.....

6. Pressez PAGE [>].

Le curseur passera au début de la seconde ligne de l'afficheur.

```
SONG-Write  U:02  
Psy Trance Song
```

7. Assignez un nom au morceau.

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier les caractères.

Les caractères suivants peuvent être sélectionnés.

Espace, A-Z, a-z, 0-9, ! " # \$ % & ' () * + , - . / : ; < = >
? @ [\] ^ _ ` { | }

8. Répétez les étapes 6-7 pour programmer le nom.

Pour ramener le curseur vers la gauche, pressez PAGE [<].

9. Pressez [ENTER].

L'écran de confirmation apparaîtra.

```
SONG-Write  U:02  
Are You Sure ?
```

10. Pressez [ENTER] une fois encore.

```
Processing...  
Keep Power ON !
```

La procédure d'écriture de morceau (Song Write) s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

Le morceau a maintenant été sauvegardé.

Chapitre 13. Edition des morceaux (Song Edit)

De la même façon que vous éditez un pattern en mode Pattern, vous pouvez éditer un morceau en mode Song. La procédure de changement en mode Song est appelée "édition de morceau" (Song Edit).

* *Un morceau édité est maintenu en aire temporaire. Si vous désirez conserver le morceau que vous avez créé, vous devez accomplir la procédure d'écriture de morceau.*

 **"Sauvegarde d'un morceau que vous avez enregistré (Song Write)" (p. 155)**

Précautions lors de l'édition d'un morceau

Un morceau peut être édité lorsque la page de sélection de morceau du mode Song est affichée (c'est-à-dire quand l'indicateur [PTN/SONG] est allumé). Il n'est pas possible de passer dans les différentes pages d'édition alors que le morceau est reproduit.

Réglage des paramètres

Pour utiliser ou modifier les paramètres, utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE].

Vous pouvez aussi utiliser [FWD] [BWD] pour spécifier l'emplacement auquel vous désirez commencer l'édition (le numéro de reproduction du pattern ou rang dans l'ordre dans l'ordre de reproduction).

Durant l'édition, si vous désirez retourner à la page de réglage de paramètre précédente, pressez PAGE [<].

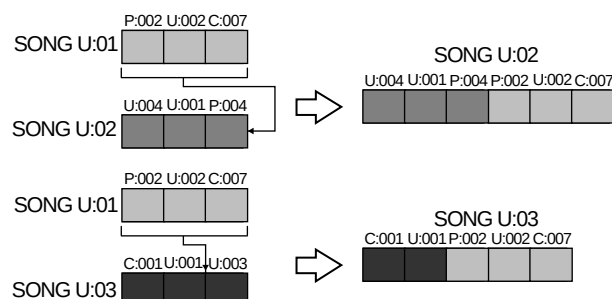
Si vous désirez annuler votre édition, pressez [EXIT].

Copie d'un morceau (Song Copy)

Cette procédure copie un morceau dans un emplacement spécifique d'un autre morceau. Cela peut servir à combiner deux morceaux en un seul ou à combiner les parties de différents morceaux pour créer un morceau différent.

* *S'il y a déjà des données dans le morceau choisi comme destination de la copie, ces données seront remplacées.*

Le nombre de patterns du morceau destination de la copie peut augmenter, notamment lorsque le morceau source de la copie contient plus de patterns que le morceau destination de la copie.



1. Sélectionnez le morceau source de la copie.
2. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [1].

La page de réglage Song Copy apparaîtra dans l'afficheur.



3. Sélectionnez le morceau destination de la copie.

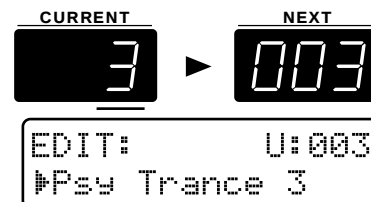
Plage : U:01–U:50

4. Pressez [ENTER].

L'afficheur indiquera le numéro de reproduction du pattern (rang dans l'ordre de reproduction) du morceau de destination de la copie et le pattern correspondant.

5. Spécifiez l'emplacement (numéro de reproduction du pattern) auquel la copie commencera.

Plage : 1–50, END

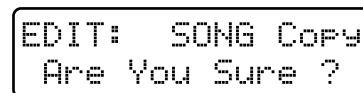


Si le réglage est "END," les données seront copiées à la fin du morceau de destination de la copie.

* *Il n'est pas possible de demander une procédure de copie dont le résultat serait un morceau contenant plus de 50 patterns.*

6. Pressez [ENTER].

L'écran de confirmation s'affichera.

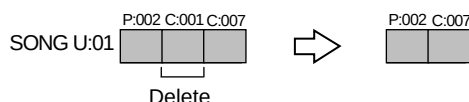


7. Pressez [ENTER] une fois encore.

La procédure de copie de morceau s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

Suppression de patterns non voulus dans un morceau (Delete Pattern)

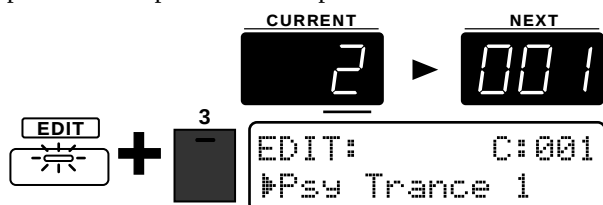
Cette procédure supprime un pattern d'un morceau. Quand un pattern est supprimé, les patterns qui le suivaient avancent pour combler l'espace créé. Utilisez cela lorsque vous désirez retirer des patterns non voulus dans un morceau.



1. Sélectionnez le morceau dans lequel vous désirez supprimer un pattern.

2. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [3].

La page de réglage Delete Pattern apparaîtra et l'afficheur indiquera le numéro de reproduction du pattern et le pattern correspondant.



3. Sélectionnez le pattern (son numéro de reproduction ou rang dans l'ordre de reproduction) que vous désirez supprimer.

Plage : 1–50, ALL

Avec un réglage “ALL”, tous les patterns du morceau seront supprimés (Song Initialize ou initialisation de morceau).

4. Pressez [ENTER].

L'écran de confirmation s'affichera.

EDIT: Delete PTN
Are You Sure ?

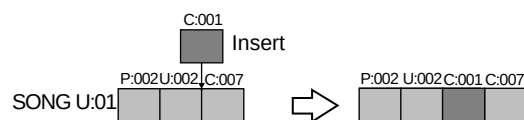
5. Pressez [ENTER] une fois encore.

La procédure de suppression de pattern s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

Insertion d'un pattern (Insert Pattern)

Cette procédure insère un pattern dans l'emplacement que vous aurez spécifié à l'intérieur d'un morceau. Utilisez cela lorsque vous désirez des patterns supplémentaires au morceau.

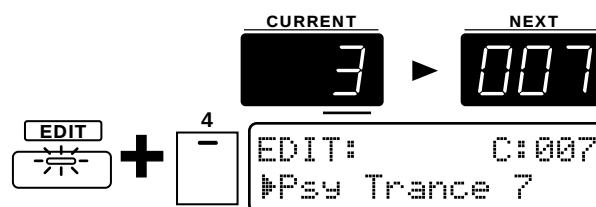
* Un maximum de 50 patterns peut être enregistré dans un morceau. Si le morceau contient déjà 50 patterns, aucun autre pattern ne pourra plus être inséré.



1. Sélectionnez le morceau dans lequel vous désirez insérer un pattern.

2. Tenez enfoncé [EDIT] et pressez le pad de clavier [4].

La page de réglage Insert Pattern apparaîtra et l'afficheur indiquera le rang de reproduction du pattern et le pattern correspondant.



3. Spécifiez l'emplacement (rang de reproduction du pattern) au niveau duquel le pattern sera inséré.

Plage : 1–49, END

Avec un réglage END, le pattern sera ajouté à la fin du morceau.

4. Pressez [ENTER].

L'afficheur vous permettra maintenant de sélectionner le pattern qui sera inséré.

EDIT: Insert PTN
PTN= C:001

5. Sélectionnez le pattern qui sera inséré.

Plage : P:001–P:714, U:001–U:200, C:001–C:200

* Vous pouvez presser [PRESET], [USER] ou [CARD] pour changer de banque.

6. Pressez [ENTER].

L'écran de confirmation s'affichera.

EDIT: Insert PTN
Are You Sure ?

7. Pressez [ENTER] une fois encore.

La procédure d'insertion de pattern s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

Chapitre 14. Emploi de cartes mémoire

Comment utiliser une carte mémoire

La face arrière de la MC-505 a une fente pour carte mémoire qui vous permet d'utiliser une carte mémoire (SmartMedia, optionnelle). Les cartes mémoire peuvent être utilisées selon les façons suivantes.

- 1) En plus des banques User en mémoire interne, vous pouvez utiliser les banques Card pour stocker des patches User et des patterns User (les banques sur carte pour stocker vos patches et patterns personnels).

Patches : C:A001–C:D128, C:01–C:20 (p. 23)

Patterns : C:001–C:200 (p. 19)

Patches et patterns qui sont stockés dans une banque de carte peuvent être utilisés de la même façon que ceux stockés dans une banque User.

- 2) Tous les réglages de la MC-505 y compris les réglages de système peuvent être sauvegardés (copiés) dans une carte et restaurés en mémoire interne (rechargés) quand vous les désirez.

* *Excepté lorsque vous accomplissez la procédure de duplication de carte (p.161), veuillez à éteindre l'appareil avant d'insérer ou de retirer une carte..*

* *Si un autocollant de protection contre l'écriture est fixé sur la zone de protection contre l'écriture de la carte mémoire, il ne sera plus possible d'enregistrer ou d'effacer les données de cette carte. Pour sauvegarder ou initialiser un pattern ou un patch, veuillez à ce que cet autocollant de protection ne reste pas sur la carte. Pour des détails sur cet autocollant, référez-vous au mode d'emploi de votre carte mémoire.*

Si vous essayez de lancer une procédure telle que la sauvegarde dans la banque de la carte, le message suivant apparaîtra.

CAUTION !
Memory Protected

Cartes mémoire que la MC-505 peut utiliser

La MC-505 peut utiliser les cartes mémoire suivantes (vendues séparément). Les cartes mémoire autres que celles spécifiées ne doivent pas être insérées dans la fente pour carte mémoire.

S2M-5 (type 2 Mo)

S4M-5 (type 4 Mo)

Les carte 2 Mo et 4 Mo diffèrent quant au nombre maximal de patterns qu'elles peuvent contenir.

2 Mo: Maximum 220,000 notes

(100,000 notes s'il y a un fichier de sauvegarde)

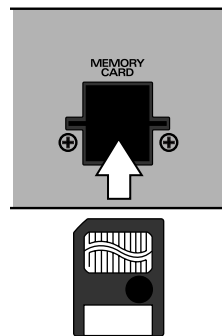
4 MB: Maximum 480,000 notes

(360,000 notes s'il y a un fichier de sauvegarde)

Insertion et retrait d'une carte

Excepté lors de la procédure de duplication de carte, veuillez à toujours éteindre l'appareil quand vous insérez ou retirez une carte.

1. **L'appareil étant éteint, insérez la carte mémoire dans la fente pour carte mémoire de la face arrière comme indiqué dans le schéma. Poussez la carte fermement à fond dans la fente.**



Avant d'utiliser une carte neuve (Formatage)

Avant qu'une carte mémoire que vous venez d'acheter ne puisse être utilisée par la MC-505, vous devez utiliser la procédure de formatage (Format) pour la préparer à l'utilisation avec la MC-505. Quand une carte mémoire est formatée, toutes les données qui se trouvaient sur cette carte sont effacées. Cela signifie que vous pouvez utiliser également cette procédure pour effacer une carte qui avait déjà été utilisée par la MC-505.

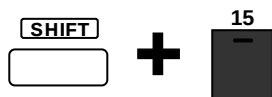
.....
Lorsqu'une carte non formatée est insérée, l'affichage suivant apparaît.

CAUTION !
Wrong Card

1. **Assurez-vous que la carte mémoire que vous désirez formater est insérée dans la fente pour carte mémoire.**

2. **Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le pad de clavier [15].**

Cela nous amène à l'écran de formatage des cartes.



CARD: Format
Are You Sure ?

3. Pressez [ENTER].

L'affichage suivant apparaîtra et la procédure de formatage s'effectuera.

Processing...
Keep Power ON !

4. Lorsque le formatage est terminé, l'affichage suivant apparaît.

CARD: Format
Complete !

Pour quitter la page de réglage, pressez [EXIT].

Sauvegarde de tous les réglages internes sur carte (Backup)

Toutes les données internes (patches User, patterns User, songs User, pattern sets User, RPS set User, etc.) et les réglages de système peuvent être sauvegardés en bloc dans une carte mémoire. Ces données sont collectivement regroupées sous le nom de fichier de sauvegarde ou fichier "backup". Chaque carte mémoire peut contenir un de ces fichiers.

* Pour créer un fichier de sauvegarde, il doit y avoir au moins 1030 Ko de disponible sur la carte mémoire. Si vous essayez de faire une sauvegarde alors qu'il y a moins de 1030 Ko de mémoire restant disponible sur la carte, le message suivant apparaît. Si cela se produit, initialisez les patterns non nécessaires pour augmenter la mémoire disponible sur la carte jusqu'à ce que vous obteniez 1030 Ko ou plus.

CAUTION !
Can't Back Up

Si vous désirez vérifier la quantité de mémoire restant disponible sur la carte ...

☞ "Contrôle de la quantité de mémoire restante (Memory Info)" (p. 144)

Si depuis le début vous désirez réserver de la mémoire pour créer un fichier de sauvegarde, vous pouvez accomplir la procédure de sauvegarde afin de créer immédiatement un fichier de sauvegarde dès le formatage de la carte

1. Assurez-vous qu'une carte mémoire est bien insérée dans la fente pour carte mémoire.

2. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le pad de clavier [15].

Vous passerez en page de formatage de la section CARD.

3. Pressez PAGE [>] pour sélectionner la page User Backup.

CARD:User BackUp
Are You Sure ?

4. Pressez [ENTER].

L'affichage suivant apparaîtra et la procédure de sauvegarde s'effectuera.

Processing...
Keep Power ON !

5. Quand la sauvegarde a été effectuée, l'affichage suivant apparaît.

CARD:User BackUp
Complete !

Si vous désirez quitter la page de réglage, pressez [EXIT].

* Si vous accomplissez une procédure de sauvegarde sur une carte qui contient déjà un fichier de sauvegarde, ce précédent fichier de sauvegarde est perdu.

Retauration en mémoire interne des réglages sauvegardés sur carte (Rechargement)

Cette procédure charge en mémoire interne le contenu d'un fichier de sauvegarde (backup) sauvegardé sur une carte .

1. Assurez-vous que la carte mémoire est bien insérée dans la fente pour carte mémoire.

2. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le pad de clavier [15].

Vous passerez en page de formatage de la section CARD.

3. Pressez PAGE [>] deux fois pour sélectionner la page Backup Load.

```
CARD: BackUp Load
Are You Sure ?
```

4. Pressez [ENTER].

L'affichage suivant apparaîtra et la procédure de rechargement s'effectuera.

```
Processing...
Keep Power ON !
```

5. Quand le rechargement est terminé, l'affichage suivant apparaît.

```
CARD: BackUp Load
Complete !
```

Pour quitter la page de réglage, pressez [EXIT].

Suppression du fichier de sauvegarde de la carte (Backup Delete)

Lorsque vous n'avez plus besoin d'un fichier de sauvegarde que vous avez créé, vous pouvez supprimer ce fichier. En supprimant le fichier de sauvegarde, vous augmentez la capacité de la carte de 120 000 notes.

1. Assurez-vous qu'une carte mémoire est bien insérée dans la fente pour carte mémoire.

2. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le pad de clavier [15].

Vous passerez en page de formatage de la section CARD.

3. Pressez PAGE [>] trois fois pour sélectionner la page Backup Delete.

```
CARD: BackUp Del
Are You Sure ?
```

4. Pressez [ENTER].

L'affichage suivant apparaîtra et la procédure de suppression de fichier de sauvegarde s'effectuera.

```
Processing...
Keep Power ON !
```

5. Lorsque la procédure est terminée, l'affichage suivant apparaît.

```
CARD: BackUp Del
Complete !
```

Pour quitter la page de réglage, pressez [EXIT].

Duplication d'une carte (Card Duplicate)

Cette procédure copie toutes les données d'une carte mémoire dans une autre carte mémoire pour créer une réplique exacte de la première carte. Si une carte contient des données importantes, c'est une bonne idée que de créer un double à titre de sécurité

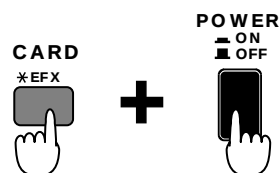
* La procédure de duplication de carte ne peut être utilisée qu'avec des cartes de même capacité. Par exemple, il n'est pas possible de copier une carte de 2 Mo dans une carte de 4 Mo ou vice-versa..

1. Préparez la carte mémoire source de la copie et une carte mémoire vide de même capacité.

La carte de destination de la copie doit avoir déjà été formatée.

2. En tenant enfoncé le bouton [CARD] de la section BANK, pressez le bouton [POWER] pour mettre sous tension.

L'affichage suivant apparaîtra.



```
CARD DUPLICATE
Insert Src Card
```

3. Insérez la carte mémoire source de la copie dans la fente pour carte mémoire.

4. Pressez [ENTER].

L'affichage suivant apparaîtra.

```
Processing...
Keep Power ON !
```

5. Après quelques instants, l'affichage suivant apparaîtra vous demandant de retirer la carte source de la copie et d'insérer la carte destination de la copie.

```
CARD DUPLICATE
Insert Dest Card
```

* Même si la carte mémoire avait déjà été formatée quand vous l'avez achetée, elle doit être reformatée par la MC-505.

6. Pressez [ENTER].

L'affichage suivant apparaîtra.

```
Processing...
Keep Power ON !
```

7. Après quelques instants, l'affichage suivant apparaîtra, aussi répétez les étapes 3-6.

```
CARD DUPLICATE
Insert Src Card
```

8. Quand la procédure de duplication de carte est terminée, l'affichage suivant apparaît.

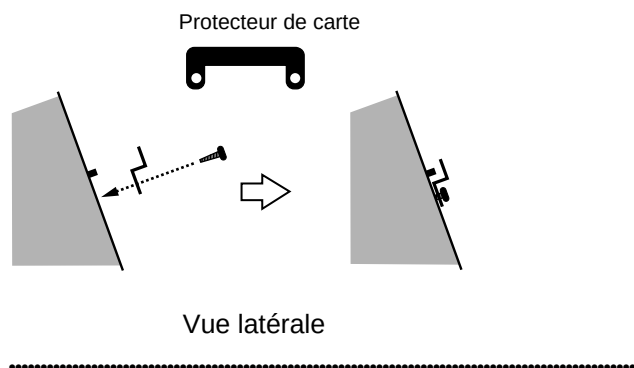
```
CARD DUPLICATE
Complete !
```

Pour quitter la page de réglage, pressez [EXIT].

Installation du protecteur de carte

La MC-505 dispose d'un protecteur de carte pour empêcher le vol de la carte mémoire. Pour installer le protecteur de carte, utilisez la procédure suivante.

1. A l'aide d'un tournevis, retirez les vis se situant de part et d'autre de la fente pour carte mémoire.
2. Insérez la carte mémoire dans la fente pour carte mémoire.
3. Utilisez les vis pour fixer le protecteur de carte comme indiqué ci-dessous.



Chapitre 15. Configuration (Système)

Ici, vous pouvez faire des réglages qui affectent le fonctionnement de la totalité de la MC-505, tels que l'accord et la méthode de synchronisation. Les réglages des différents paramètres de système sont mémorisés même après extinction de l'appareil.

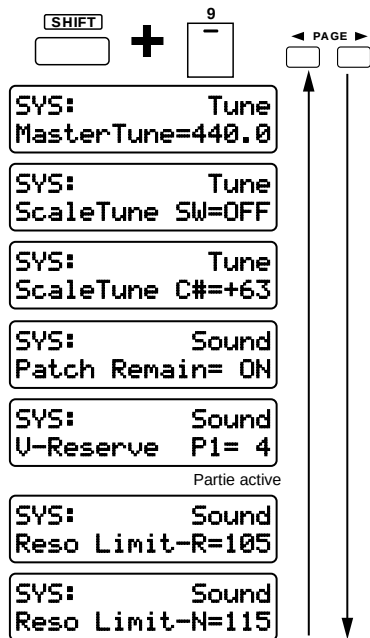
** Il n'est pas possible d'accéder aux différentes pages de réglage du système alors qu'un pattern ou un morceau est reproduit.*

Réglages relatifs à l'accord et au générateur de sons

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le pad de clavier [9].

L'afficheur présentera la page de réglage de la section TUNE/SOUND.

2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section, et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour régler chaque paramètre.



Pour quitter la page de réglage, pressez [EXIT].

Réglage de l'accord général (Master Tune)

Cela règle l'accord du générateur de sons de la MC-505. L'afficheur vous donne la fréquence de la note la4 (A4).

Plage : 427.4–440.0–452.6 Hz

Accord de chaque note (tempérament ou Scale Tune)

En modifiant l'accord de chacune des 12 notes de la gamme de do à si (C à B), vous pouvez jouer à l'aide de différents tempéraments.

Scale Tune SW (Scale Tune Switch)

Ce commutateur vous permet d'activer ou désactiver la fonction tempérament (Scale Tune).

Plage : OFF, ON

Tune (Scale Tune ou tempérament)

Ajuste la hauteur de chaque note. La hauteur est spécifiée en unité d'un centième par rapport à la hauteur du tempérament égal.

Plage : -64+63

Pressez le pad de clavier approprié pour sélectionner la note que vous désirez ajuster.

Un centième correspond à un centième de demi-ton.

A propos des divers tempéraments

Tempérament égal

Ce tempérament divise l'octave en 12 parties égales et c'est le tempérament le plus largement utilisé aujourd'hui, particulièrement en musique occidentale. Quand Scale Tune Switch est sur On, la MC-505 utilise le tempérament égale

Intonation juste (avec do en tonique)

Par rapport au tempérament égal, ce tempérament harmonise plus parfaitement les triades principales. Toutefois, cet effet n'est obtenu que dans une seule tonalité, et si vous modulez dans une autre tonalité, les accords deviendront dissonnants.

Tempérament de style arabe

C'est un tempérament connu sous le nom de gamme arabe. Dans la MC-05, vous pouvez bénéficier de ce tempérament dans les trois tonalités de sol (G), do (C) et fa (F).

Exemple

Note	Tempérament égal	Intonation juste (do en tonique)	Tempérament style arabe
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
D#	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
A#	0	+14	-10
B	0	-12	-49

Choix du mode de changement de patch (Patch Remain)

Vous pouvez spécifier si les notes actuellement produites seront coupées ou non lors de la sélection d'un autre patch ou kit rythmique.

Plage : OFF, ON

Avec un réglage on, les notes encore en cours au moment du changement du patch se poursuivent.

Choix du nombre de notes pour chaque partie (Voice Reserve)

Ce paramètre détermine le nombre de notes qui seront réservées pour chaque partie lorsque le nombre total de notes demandées dépassera 64.

Plage : 0–64

Utilisez [PART SELECT] et les boutons PART pour sélectionner la partie dont vous désirez modifier les réglages.

Les réglages de réserve de voix (Voice Reserve) peuvent être faits sur un total de 64 notes pour toutes les parties.

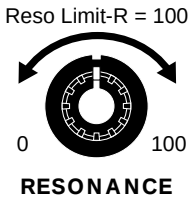
Choix de la plage de variation de résonance (Resonance Limiter)

Vous pouvez spécifier la plage dans laquelle le potentiomètre [RESONANCE] pourra être utilisé pour le réglage.

Vous pouvez faire des réglages indépendants pour la partie rythmique [Reso Limit-R] et pour les autres parties [Reso Limit-N].

Plage : 50–127

Quand ce réglage est augmenté, la plage de variation du potentiomètre [RESONANCE] augmente.

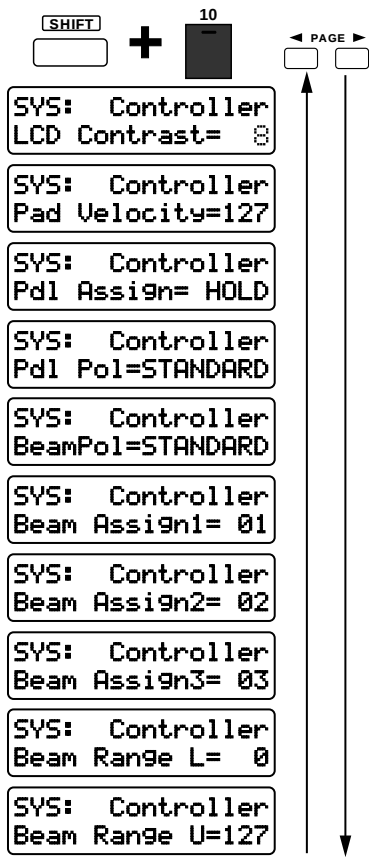


Réglages relatifs aux commandes

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le pad de clavier [10].

L'écran présentera la plage de réglage de la section CONTROLLER (commande).

2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour régler chaque paramètre.



Pour quitter la page de réglage, pressez [EXIT].

Réglage du contraste de l'afficheur (LCD Contrast)

Ce paramètre ajuste le contraste (la brillance) de l'afficheur LCD. Augmenter cette valeur augmentera le contraste de l'afficheur.

Plage : 1–16

Réglage de la dynamique produite par le jeu sur les pads de clavier (Pad Velocity)

Quand vous utilisez les pads de clavier pour jouer, toutes les notes seront produites avec la même dynamique (la même force). Ce réglage détermine quelle sera cette dynamique.

Plage : 1–127

Quand cette valeur est augmentée, les notes jouées sur les pads de clavier sont plus fortes.

Choix du fonctionnement de la pédale

PdI Assign (Pedal Assign)

Ce paramètre spécifie la fonction d'une pédale commutateur connectée en prise PEDAL.

Plage :

HOLD: La pédale fonctionnera comme pédale de sustain.

SHIFT: La pédale fonctionnera comme le bouton SHIFT.

FUNC: La pédale fonctionnera comme le bouton FUNC.

PTN-I: (Pattern Increment) Les patterns du pattern set actuellement sélectionné seront successivement sélectionnés comme patterns suivants.

TAP: La pédale fonctionnera comme le bouton TAP.

R-TPS: La pédale fonctionnera comme le bouton TRANSPOSE.

PLAY: La pédale fonctionnera comme le bouton PLAY / STOP.

BEAM: La pédale commutera on/off le DBeam Controller.

SOSTE: La pédale fonctionnera comme pédale sostenuto.

PdI Pola (Pedal Polarity)

Détermine la polarité de la pédale.

Plage : STANDARD, REVERSE

Si vous utilisez une pédale à la polarité inversée (ce qui fait que la pédale fonctionne de façon inverse par rapport à ce que vous espérez), sélectionnez "REVERSE".

Choix du fonctionnement du DBeam Controller

BeamPol (Beam Polarity)

Commute la polarité du DB Controller.

Plage de réglages : STANDARD, REVERSE

Avec un réglage "REVERSE," la direction de commande du DBeam controller est inversée.

Beam Assign1 (Assignment 1)

Détermine le style qui sera sélectionné quand [TYPE SELECT] est utilisé pour allumer l'indicateur du haut.

Plage de réglages : 01–28 (numéro de type)

Avec les réglages d'usine, "24" (24: Turntable) est sélectionné.

Beam Assign2 (Assignment 2)

Détermine le style qui sera sélectionné quand [TYPE SELECT] est utilisé pour allumer l'indicateur médian.

Plage de réglages : 01–28 (numéro de type)

Avec les réglages d'usine, "07" (07: Cut+Reso2-A) est sélectionné.

Beam Assign3 (Assignment 3)

Détermine le style qui sera sélectionné quand [TYPE SELECT] est utilisé pour allumer l'indicateur du bas.

Plage de réglages : 01–28 (numéro de type)

Avec les réglages d'usine, "27" (27: Adlib1) est sélectionné.

Beam Range L (Beam Range Lower)

Détermine la limite basse de la plage du DBeam Controller.

Les valeurs sous ce réglage ne seront pas produites.

Plage de réglages : 0–UPR

Beam Range U (Beam Range Upper)

Détermine la limite haute de la plage du DBeam Controller.

Les valeurs au-dessus de ce réglage ne seront pas produites.

Plage de réglages : LWR–127

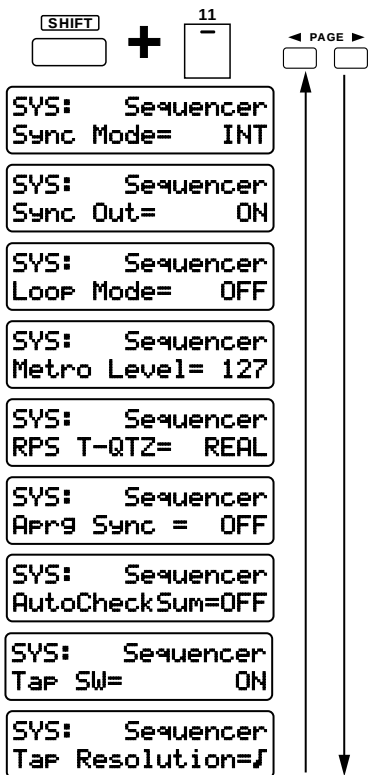
* Il n'est pas possible de régler la valeur basse (lower) au-dessus de la valeur haute (upper), ni l'inverse. Aussi, les réglages Beam Range Lower/Upper ne sont valides que lorsque le type sélectionné est "05:Cut+Reso1-A"–"10:Cut+Reso3-S".

Réglages relatifs au séquenceur

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le pad de clavier [11].

L'afficheur présentera la page de réglage de la section SEQUENCER.

2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour régler chaque paramètre.



Pour quitter la page de réglage, pressez [EXIT].

Réglages de synchronisation (Sync Mode)

Détermine comment le séquenceur interne fonctionnera et comment les messages d'horloge MIDI seront transmis et reçus.

Plage :

INT: Le séquenceur interne se synchronisera sur l'horloge de tempo interne et transmettra les messages MIDI d'horloge. Tout message MIDI d'horloge reçu d'un appareil externe sera ignoré.

REMOTE: Le fonctionnement sera essentiellement le même qu'avec INT. Toutefois, les messages start/stop reçus d'un appareil MIDI

externe piloteront la reproduction/l'arrêt du séquenceur interne.

SLAVE: Le séquenceur interne se synchronisera sur les messages d'horloge MIDI reçus d'un appareil externe. Si aucun message d'horloge MIDI n'est reçu, la reproduction de pattern / morceau ne se produira pas même si vous pressez le bouton [PLAY].

* Avec un réglage "SLAVE," l'indicateur SLAVE de la façade est allumé.



Transmission des messages de synchronisation (Sync Out)

Détermine si les messages MIDI relatifs à la synchronisation seront ou non transmis.

Plage : OFF, ON

Avec un réglage on, les messages suivants seront transmis par la prise MIDI out.

- Coup d'horloge : F8
- Démarrage : FA
- Reprise : FB
- Arrêt: FC
- Pointeur de position dans le morceau : F2

Pour faire reproduire des morceaux en boucle (Loop Mode)

Détermine comment les morceaux seront reproduits. Vous pouvez faire reproduire successivement en boucle le même morceau ou faire jouer à la suite tous les morceaux.

Plage :

OFF: C'est le mode de reproduction normal. Le morceau actuellement sélectionné ne sera reproduit qu'une fois.

LOOP1: Le morceau actuellement sélectionné sera reproduit répétitivement.

LOOP2: Tous les morceaux seront reproduits à la suite.

* Si vous sélectionnez LOOP2 pour faire reproduire un morceau, nous vous recommandons qu'un pattern coupant toutes les parties (un pattern silencieux) soit inséré à la fin du morceau pour les morceaux s'enchaînent sans à coup.

Réglage du volume du métronome (Metronome Level)

Fixe le volume du métronome.

Plage : 0–127

Augmenter ce réglage augmentera le volume.

Choix de l'instant de déclenchement pour la reproduction RPS (RPS Trigger Quantize)

Quand vous utilisez la fonction RPS alors qu'un pattern est reproduit, la reproduction du pattern et de la phrase peuvent être décalées, selon le moment où vous pressez le pad de clavier. Avec la MC-505, vous pouvez spécifier l'instant de déclenchement de la phrase, aussi la reproduction se fera-t-elle en parfaite synchronisation avec le pattern.

Plage : REAL,   , MES

REAL: La phrase jouera immédiatement, dès que vous presserez le pad de clavier.

16th: Le pattern sera divisé en doubles croches, et quand vous presserez le pad de clavier, la phrase commencera au début de l'unité double croche suivante.

8th: Le pattern sera divisé en croches, et quand vous presserez le pad de clavier, la phrase commencera au début de l'unité croche suivante.

4er: Le pattern sera divisé en noires, et quand vous presserez le pad de clavier, la phrase commencera au début de l'unité noire suivante.

MES: Le pattern sera divisé en unité d'une mesure et lorsque vous presserez le pad de clavier, la phrase commencera au début de la mesure suivante. Cela vous permet de vous assurer que la phrase commencera exactement au début de la mesure suivante.

* Excepté quand ce paramètre est réglé sur REAL, presser le pad de clavier légèrement avant l'instant réellement voulu pour le déclenchement vous aidera à bien synchroniser la phrase avec le pattern.

* Si le pattern est arrêté, la phrase sera reproduite immédiatement, quels que soient ses réglages.

Synchronisation des arpèges sur le pattern (Arpeggio Sync)

Vous pouvez spécifier si les arpèges seront ou non synchronisés avec la reproduction du pattern.

Plage : OFF, ON

Avec les réglages d'usine, ce paramètre est sur "OFF". Si vous ne désirez pas que les arpèges soient synchronisés avec la reproduction du pattern, réglez ce paramètre sur OFF.

Calcul automatique de l'octet de vérification ou checksum (Auto Checksum)

Cela permet de déterminer si l'octet de vérification (checksum) sera calculé automatiquement ou non lorsque vous utiliserez la page Microscope pour programmer un message exclusif.

Plage : OFF, ON

Avec les réglages d'usine, ce paramètre est sur ON. Si vous ne désirez pas ce calcul automatique, réglez ce paramètre sur OFF.

Commutation de Tap Tempo (Tap Switch)

Détermine si [TAP] peut être utilisé ou non pour modifier le tempo.

Plage : OFF, ON

Avec un réglage OFF, il n'est pas possible d'utiliser [TAP] pour modifier le tempo.

Choix de la résolution du Tap Tempo (Tap Resolution)

Détermine la valeur de note de base qui sera utilisée quand le bouton servira à modifier le tempo.

Plage :  

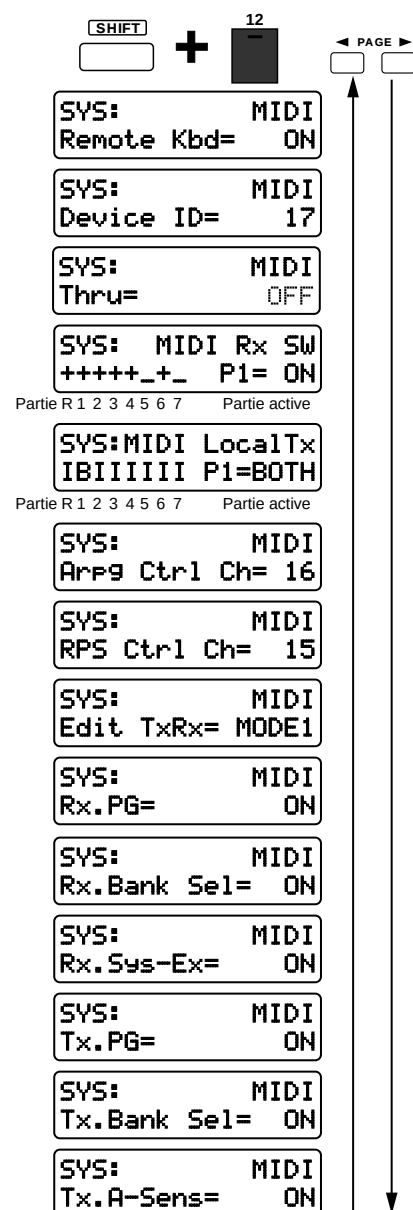
Quand vous pressez le bouton TAP, le tempo sera changé selon des intervalles correspondant à la valeur de note spécifiée.

Réglages relatifs au MIDI

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le pad de clavier [12].

La page de réglage de la section MIDI apparaîtra.

2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour régler chaque paramètre.



Pour quitter la page de réglage, pressez [EXIT].

Emploi d'un clavier MIDI externe à la place des pads de clavier (Remote Keyboard Switch)

Un clavier MIDI externe peut être utilisé à la place des pads de clavier de la MC-505.

Plage : OFF, ON

Le réglage d'usine par défaut est ON, aussi quel que soit le réglage du canal de transmission du clavier MIDI externe, il fera jouer le patch de la partie active. Si vous désirez utiliser la MC-505 comme générateur de sons multitimbral à 8 parties piloté par un séquenceur externe, commutez ce réglage sur OFF. Cela permettra aux messages MIDI transmis par le séquenceur externe de faire jouer les patches indépendamment pour chaque canal (partie).

Vous devrez également régler ce paramètre sur OFF si vous désirez que les messages de note reçus sur le canal de commande d'arpège ou de RPS pilote les arpèges ou la fonction RPS.



“Choix du canal qui pilotera les arpèges (Arpeggio Control Channel)” (p. 169)

“Choix du canal qui pilotera la fonction RPS (RPS Control Channel)” (p. 169)

Différenciation entre unités de même modèle (Device ID)

Ce paramètre fixe le numéro d'identification d'unité (device ID). Les appareils MIDI ont un numéro d'identification appelé identification de modèle (modèle ID) qui diffère pour chaque modèle d'appareil. Quand des messages exclusifs sont transmis et reçus, ce numéro sert à distinguer les différents modèles. Toutefois, quand deux appareils ou plus d'un même modèle doit recevoir et transmettre indépendamment des données exclusives, l'identification de modèle n'est plus une distinction suffisante. Pour cette raison, le numéro d'identification d'unité sert à faire la différence entre deux MC-505 ou plus.

Plage : 17–32

Avec les réglages d'usine, le numéro d'identification d'unité est réglé sur 17. Si vous utilisez une seule MC-505, il n'est pas nécessaire de changer ce réglage.

Retransmission par la MIDI OUT de messages reçus en MIDI IN (Fonction Thru)

Quand cette fonction est sur ON, les messages MIDI reçus en prise MIDI IN sont retransmis sans changement par la prise MIDI OUT.

Plage : OFF, ON

* Quand l'arpégiateur est activé, les messages reçus en prise MIDI IN ne sont pas retransmis par la MIDI OUT même si ce réglage THRU est sur on.

Choix du statut de réception pour chaque partie (MIDI Rx Switch)

Pour chaque partie [R]–[7], vous pouvez déterminer si les messages MIDI venant par la MIDI IN seront ou non reçus. Utilisez [PART SELECT] et les boutons PART pour sélectionner la partie dont vous désirez changer les réglages.

Plage : OFF (-), ON (+)

Avec un réglage OFF, la partie correspondante ne peut pas être déclenchée par l'appareil MIDI externe.

Déconnexion des pads de clavier du générateur de sons interne (Local Tx)

Vous pouvez déterminer si les messages MIDI de la section de commande (pads de clavier, potentiomètres, curseurs, DBeam Controller, pédales, etc.) seront envoyés ou non à chaque partie [R]–[7].

Utilisez [PART SELECT] et les boutons PART pour déterminer la partie dont vous désirez modifier les réglages.

Plage :

INT (I): Les messages de la section de commande seront transmis uniquement au générateur de sons interne.

EXT (E): Les messages de la section de commande seront transmis uniquement par la MIDI OUT.

BOTH (B): Les messages de la section de commande seront transmis à la fois au générateur de sons interne et par la MIDI OUT.

Normalement, vous laisserez ce réglage sur “BOTH.”

Si vous ne désirez pas que des messages de la section de commande soient transmis par la MIDI OUT, sélectionnez “INT.”

Si vous désirez utiliser la section de commande pour ne piloter qu'un générateur de sons externe, sélectionnez “EXT.”

Choix du canal qui commandera les arpèges (Arpeggio Control Channel)

Détermine le canal utilisé par les messages de note reçus d'un appareil MIDI externe pour piloter les arpèges quand Remote Kbd est sur OFF.

Plage : OFF, 1–16

Quand les messages de note du canal spécifié sont reçus d'un appareil externe, un arpège sera généré avec comme base les notes reçues, et joué par la partie active.

Avec les réglages d'usine, le réglage est “16.”



“Emploi d'un clavier MIDI externe pour déclencher RPS ou arpège” (p. 172)

* Si Remote Kbd est sur ON, vous pouvez faire jouer des arpèges sur la partie active en commutant simplement l'arpégiateur sur ON.

Choix du canal qui commandera la RPS (RPS Control Channel)

Détermine le canal utilisé par les messages de note reçus d'un appareil MIDI externe pour piloter la RPS quand Remote Kbd est sur OFF.

Plage : OFF, 1–16

Quand les messages de note du canal spécifié sont reçus d'un appareil externe, la RPS joue.

Avec les réglages d'usine, le réglage est “15.”



“Emploi d'un clavier MIDI externe pour déclencher RPS ou arpège” (p. 172)

* Si Remote Kbd est sur ON, ce réglage est ignoré.

Choix de la façon dont les données de potentiomètre sont transmises (mode de ransmission/ réception d'édition)

Ce mode spécifie le type de message qui sera utilisé pour communiquer avec des appareils externes lorsque les potentiomètres/curseurs de la façade sont déplacés alors que l'indicateur [TONE SELECT] est éteint.

* Si un potentiomètre/curseur de la façade est déplacé alors que l'indicateur [TONE SELECT] est allumé, le réglage correspondant sera transmis sous forme de messages exclusifs pour chaque tone (toutefois, si les 4 tones sont sélectionnés, le résultat sera le même que lorsque [TONE SELECT] est éteint). De la même façon, les données des potentiomètres des sections REVERB, DELAY et EFX seront également transmises comme messages exclusifs, quel que soit le mode.

Plage : MODE1, MODE2

MODE1: Les données de potentiomètres/curseurs seront transmises et reçues comme messages de changement de commande et données exclusives.

MODE2: Les données de potentiomètres/curseurs seront transmises et reçues comme messages de changement de commande.

Avec les réglages d'usine, le paramètre est réglé sur "MODE1."

* Avec *MODE1*, certains changements de commande sont automatiquement convertis en messages exclusifs pour la transmission. Aussi, lorsqu'un tel message exclusif converti est reçu, il est à l'inverse converti en changement de commande dans la MC-505.

* Avec *MODE2*, les potentiomètres et curseurs transmettront et recevront les messages MIDI d'une façon qui diffère de celle voulue par les caractéristiques MIDI officielles. Soyez donc averti que *MODE2* est une utilisation non standard du MIDI.



Si vous désirez connaître les assignations des numéros de commande pour chaque potentiomètre/curseur en MODE1 et MODE2...

☞ **"Liste des réglages de transmission/réception" (p. 233)**

* Si vous désirez que la MC-505 reçoive des messages MIDI qui ont été transmis par les potentiomètres/curseurs à un appareil externe (puis retransmis à la MC-505), vous devez sélectionner le même mode de transmission/réception d'édition (Edit TxRx) que celui employé pour la transmission des données à l'origine. Si ce réglage diffère, les messages MIDI Ne pourront pas être correctement interprétés.

* Les données [WAVE SELECT] ne seront pas transmises quel que soit le mode.

Réglages de réception pour chaque type de message

Rx.PG (Réception de changement de programme)

Détermine si chaque partie recevra ou non les messages de changement de programme.

Plage : OFF, ON

Avec un réglage OFF, les changements de programme ne seront pas reçus.

Rx.Bank Sel (Réception de sélection de banque)

Détermine si chaque partie recevra ou non les messages de sélection de banque.

Range: OFF, ON

Avec un réglage OFF, les messages de sélection de banque ne seront pas reçus.

Rx.Sys-Ex (Réception de système exclusif)

Détermine si chaque partie recevra ou non les

messages exclusifs.

Range: OFF, ON

Avec un réglage OFF, les messages exclusifs ne seront pas reçus.

Réglages de transmission pour chaque type de message

Tx.PG (Transmission de changement de programme)

Détermine si les messages de changement de programme seront ou non transmis par la MIDI OUT quand le patch de chaque partie est changé.

Plage : OFF, ON

Avec un réglage OFF, les changements de programme ne seront pas transmis.

Tx.Bank Sel (Transmission de sélection de banque)

Détermine si les messages de sélection de banque seront ou non transmis par la MIDI OUT quand le patch de chaque partie est changé.

Plage : OFF, ON

Avec un réglage OFF, les messages de sélection de banque ne seront pas transmis.

Tx.A-Sens (Transmission d'active sensing)

Détermine si les messages d'active sensing seront ou non transmis par la MIDI OUT.

Plage : OFF, ON

Avec un réglage OFF, ces messages ne seront pas transmis.

Chapitre 16. Applications complexes

Tirer parti du MIDI

Qu'est-ce que le MIDI?

La MC-505 enregistre et reproduit des données musicales MIDI et lorsque ces données musicales MIDI sont reçues, son générateur de sons produit les sons en fonction.

Qu'est-ce que le MIDI?

Le MIDI (Musical Instrument Digital Interface ou interface numérique pour instruments de musique) est un standard qui permet l'échange de données musicales entre instruments de musique électroniques et ordinateur. Des appareils qui ont un connecteur MIDI peuvent être reliés à l'aide d'un câble MIDI ce qui leur autorise la transmission et la réception de données. Aujourd'hui, le MIDI se trouve sur la plupart des instruments de musique électroniques. Sans MIDI, il ne serait pas possible d'utiliser un clavier externe pour faire jouer la MC-505 ou d'employer la MC-505 pour enregistrer et reproduire une interprétation jouée sur un clavier externe. Bien que vous puissiez utiliser la MC-505 sans en savoir beaucoup à propos du MIDI, vous pouvez également vouloir tirer pleinement parti des possibilités offertes par les instruments de musique électroniques. Ce chapitre vous donnera des explications simples des fonctions de la MC-505 relatives au MIDI.

Connecteurs MIDI

La MC-505 a deux connecteurs MIDI, qui fonctionnent comme suit.

Connecteur MIDI OUT

Ce connecteur transmet les messages MIDI à des appareils MIDI externes.

Connecteur MIDI IN connector

Ce connecteur reçoit les messages MIDI transmis par les appareils MIDI externes. La MC-505 peut recevoir ces messages pour jouer des notes ou sélectionner des sons, etc.

Canaux MIDI

Le MIDI est capable de transmettre de grandes quantités de données musicales dans un seul câble MIDI. Cela est rendu possible par le concept de "canaux MIDI". Les canaux MIDI permettent à des messages destinés à un instrument donné de distinguer ces messages de ceux prévus pour un autre instrument. Il y a 16 canaux MIDI (1 - 16) et normalement, l'appareil émetteur doit être réglé sur le même canal MIDI que l'appareil qui devra recevoir les messages qu'il émet. Avec les réglages d'usine, le réglage du mode Kbd de la MC-505 est sur ON. Dans ce cas, un clavier MIDI externe pourra faire jouer le patch de la partie active, quel que soit son réglage de canal de transmission.

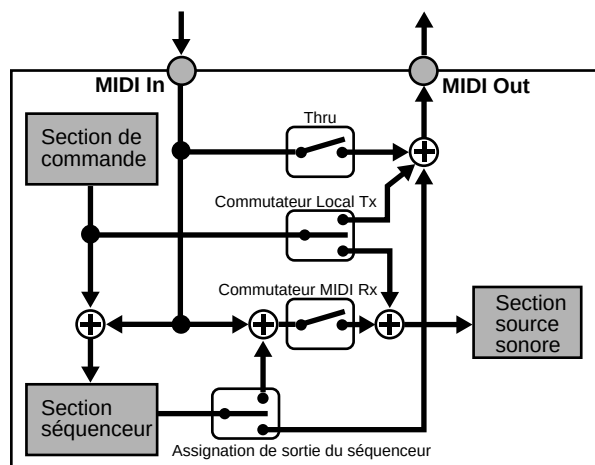
📖 ➡ **“Emploi d'un clavier MIDI externe à la place des pads de clavier (Remote Kbd)” (p. 168)**

.....
* Les réglages de canal de transmission / réception de chaque partie sont les suivants. Il n'est pas possible de changer ces réglages pour chaque partie.

Partie rythmique :	canal 10
Partie 1:	canal 1
Partie 2:	canal 2
Partie 3:	canal 3
Partie 4:	canal 4
Partie 5:	canal 5
Partie 6:	canal 6
Partie 7:	canal 7

.....

Le flux des signaux MIDI dans la MC-505 est le suivant.



📖 Si vous désirez en savoir plus sur chaque paramètre ...

➡ **“Retransmission par la MIDI OUT des messages reçus en MIDI IN (Fonction Thru) (p. 168)**

➡ **“Choix du statut de réception pour chaque partie (MIDI Rx Switch)” (p. 169)**

➡ **“Déconnexion des pads de clavier du générateur de sons interne (Local Tx Switch)” (p. 169)**

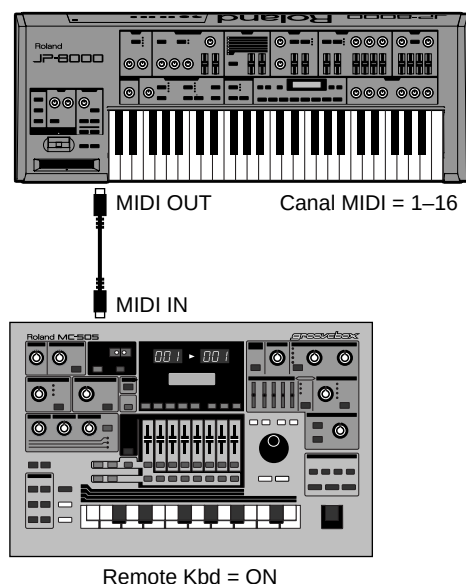
➡ **“Choix de la destination de sortie pour les données musicales (Sequencer Output Assign)” (p. 25)**

.....
Quand des messages MIDI sont reçus en prise MIDI IN, l'indicateur MIDI s'allume.

MIDI-☀
SLAVE ●

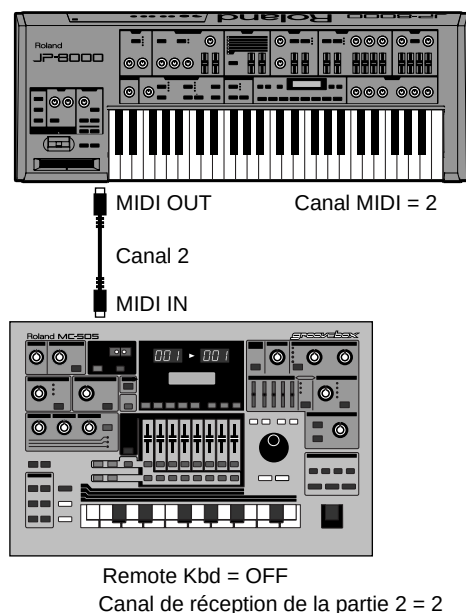
Jeu de la MC-505 depuis un clavier MIDI externe

Quand le commutateur Remote Kbd est sur "ON"



En changeant la partie active sur la MC-505, vous pouvez changer la partie qui jouera. Le canal de transmission du clavier MIDI externe n'a pas d'importance.

Quand le commutateur Remote Kbd est sur "OFF"



Réglez le canal de transmission de l'appareil MIDI externe pour qu'il corresponde au canal de réception de la partie de MC-505 que vous désirez faire jouer.

Par exemple, si vous désirez faire jouer la partie 2, réglez le canal de transmission du clavier MIDI externe sur 2 puisque le canal de réception de la partie 2 est le 2.

📖 ➔ **“Emploi d'un clavier MIDI externe à la place des pads de clavier (Remote Keyboard Switch)” (p. 168)**

Sélection des patches depuis un appareil MIDI externe

En transmettant des messages de changement de commande de type sélection de banque (CC n°0, CC n°32) et des messages de changement de programme depuis un appareil MIDI externe à destination de la MC-505, vous pouvez changer le patch (kit rythmique) de chaque partie. De cet instant, le commutateur de réception de changement de programme et celui de réception de sélection de banque doivent être sur ON (p.170). Pour des détails sur la façon dont les messages de changement de programme et de sélection de banque sont transmis depuis votre appareil MIDI externe, référez-vous au mode d'emploi de ce dernier.

📖 Si vous désirez savoir comment les messages de changement de programme et de sélection de banque reçus correspondent à chaque patch (kit rythmique), référez-vous à :

- ➔ **“Liste des patches preset” (p. 192)**
- ➔ **“Liste des kits rythmiques preset” (p. 196)**
- ➔ **“Équipement MIDI” (p. 234)**

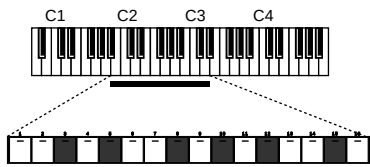
Emploi d'un clavier MIDI externe pour déclencher RPS ou arpèges

Déclenchement de RPS

- 1. Réglez Remote Keyboard Switch de la MC-505 sur “OFF” (p. 168).**
- 2. Réglez le canal de commande de RPS de la MC-505 pour qu'il corresponde au canal de transmission de l'appareil MIDI externe (p. 169).**

C'est une bonne idée que de régler le canal de commande de RPS sur un canal qui n'entrera pas en conflit avec les canaux de transmission/réception de chacune des parties de la MC-505.

- 3. Pressez [RPS] pour allumer l'indicateur.**
 - 4. Pressez une note sur le clavier MIDI externe et la RPS se déclenchera.**
- Les notes B1–D3 déclencheront la RPS prévue respectivement pour les pads de clavier [1]–[16].



Déclenchement d'arpège

Si Remote Kbd est sur "ON", vous pouvez simplement activer l'arpégiateur et jouer sur le clavier MIDI externe pour produire des arpèges.

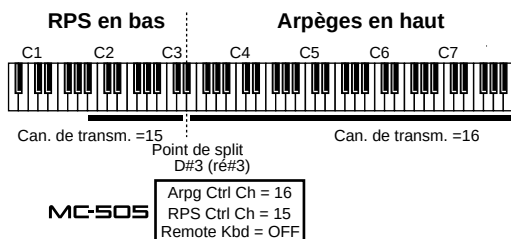
1. Réglez le canal de commande d'arpège de la MC-505 pour qu'il corresponde au canal de transmission de l'appareil MIDI externe (p. 169).

C'est une bonne idée que de régler le canal de commande d'arpège sur un canal qui n'entrera pas en conflit avec les canaux de transmission/réception de chacune des parties de la MC-505.

2. Pressez ARPEGGIO [ON] pour activer l'arpégiateur.

3. Quand vous jouez sur le clavier MIDI externe, les arpèges jouent avec le son de la partie active.

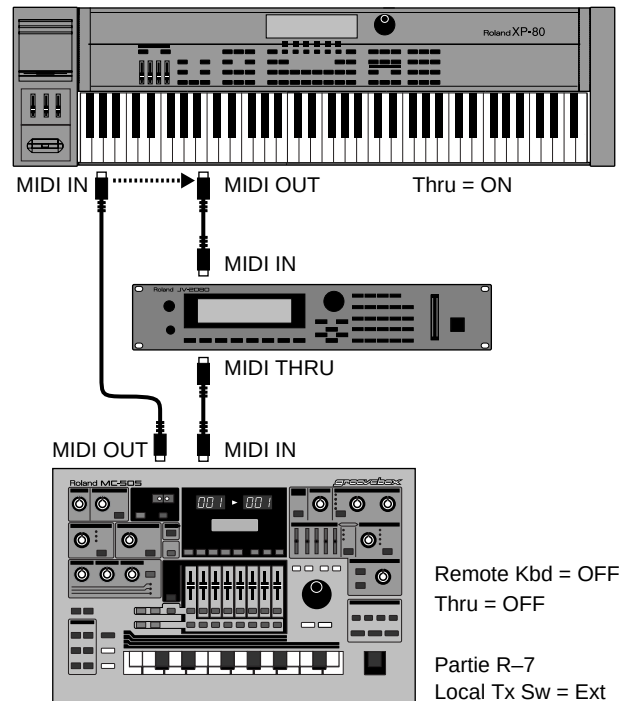
Si le clavier MIDI externe que vous utilisez a une fonction Split (qui fait que des sons différents peuvent être joués sur les zones gauche et droite du clavier), vous pouvez à la fois jouer des arpèges et déclencher la fonction RPS depuis votre clavier MIDI externe. L'exemple suivant montre comment faire jouer des arpèges en zone supérieure du clavier MIDI externe et déclencher la RPS depuis le zone inférieure. Réglez le point de split du clavier MIDI externe sur "D#3 (ré#3)".



Déclenchement de la MC-505 depuis une station de travail (ou un ordinateur personnel)

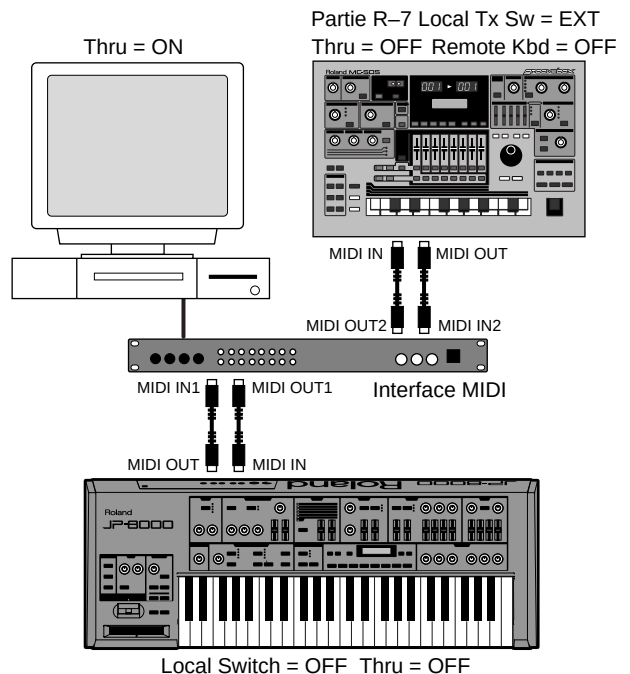
Si vous désirez utiliser une station de travail ou un séquenceur MIDI externe pour faire jouer la MC-505 (plutôt que d'utiliser le séquenceur interne de la MC-505), ou pour connecter la MC-505 à un ordinateur personnel sur lequel tourne une application

séquenceur, faites les connexions suivantes.



Remote Kbd = OFF
Thru = OFF

Partie R-7
Local Tx Sw = Ext



Partie R-7 Local Tx Sw = EXT
Thru = OFF Remote Kbd = OFF

Local Switch = OFF Thru = OFF

* Si vous désirez connecter un ordinateur et faire jouer la MC-505 depuis un programme séquenceur MIDI etc., vous devrez utiliser l'interface MIDI appropriée à votre ordinateur.

1. Activez la fonction THRU de votre station de travail (ou de votre logiciel séquenceur MIDI).

2. Faites les réglages suivants sur la MC-505.

Local Tx pour toutes les parties : EXT (p. 169)

Remote Kbd : OFF (p. 168)

Fonction THRU : OFF (p. 168)

3. Réglez le canal de transmission de votre station de travail (ou de votre logiciel séquenceur MIDI) pour qu'il corresponde au canal de réception de la partie que vous désirez faire jouer.

Si vous avez connecté une station de station de travail, vous pouvez jouer sur le clavier de la station pour faire sonner la MC-505 pendant que vous enregistrez votre jeu sur la station de travail, ou bien déplacer le potentiomètre de la MC-505 pour faire jouer son arpégiateur et enregistrer ces données dans la station de travail. Si la MIDI OUT de la MC-505 est connectée à la MIDI IN de l'interface MIDI ou du séquenceur MIDI externe, vous pouvez utiliser les potentiomètres / curseurs de la MC-505 et enregistrer ces données.

* Si vous utilisez également un module de sons MIDiexterne, vous pouvez éviter des problèmes en désactivant le canal de réception et le commutateur de réception pour les parties que vous n'utiliserez pas.

Synchronisation sur le tempo quand vous utilisez la MC-505 comme module de sons

En réglant Sync Mode sur "SLAVE" et en réglant ensuite des paramètres tels que LFO Rate, Delay Time et EFX Rate pour qu'ils se synchronisent sur le tempo, vous pouvez synchroniser ces paramètres sur le tempo d'un séquenceur externe. Toutefois, dans ce cas, la MC-505 répondra aux messages de synchronisation du séquenceur externe et fera reproduire ses patterns. Si vous désirez simplement synchroniser les sons sur le tempo, vous devrez sélectionner un pattern vide qui ne contient aucune donnée.

- 📖 "Réglage de la vitesse de modulation (LFO1 Rate)" (p. 51)
- 📖 "Réglage de l'intervalle de delay (Delay Time)" (p. 83)
- 📖 "Application de différents effets au son (EFX)" (p. 86)
- 📖 "Réglages de synchronisation (Sync Mode)" (p. 166)

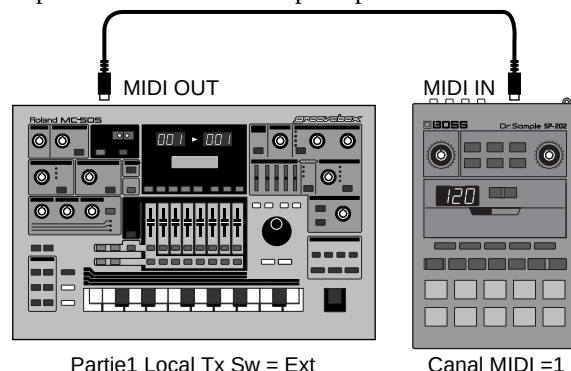
Jeu d'un appareil MIDI externe depuis la MC-505

Bien qu'il soit totalement passionnant de jouer de la MC-505 seule, un emploi encore plus intéressant est possible quand vous vous en servez pour piloter d'autres appareils MIDI.

Déclenchement d'un sampler depuis la MC-505

En utilisant la MC-505 en conjonction avec un échantillonneur numérique (Sampler) tel que la SP-202 ou le MS-1 (vendus séparément), les enregistrements faits sur le sampler tels que voix humaines ou effets sonores peuvent être déclenchés par les pads de clavier de la MC-505. Ou bien, vous pouvez créer des patterns qui utilisent à la fois les sons de la MC-505 et

des sons échantillonnés, pour plus de variation. Ici, nous vous donnerons un exemple montrant comment la partie 1 de la MC-505 peut piloter la SP-202.



1. Réglez le canal MIDI de la SP-202 sur "1".
2. Réglez le commutateur Local Tx Switch de la partie 1 de la MC-505 "EXT" (p. 169).
3. Sélectionnez la partie 1 comme partie active et jouez sur les pads de clavier.

Les sons échantillonnés de chaque pad de la SP-202 seront produits.

Réglez Octave Shift sur "-2"-"0".

Pendant que vous faites reproduire un pattern, essayez de jouer des samples en même temps. Même après avoir changé de pattern, vous continuerez à piloter la SP-202 depuis la partie 1.

Si vous utilisez MS-1

Pour la correspondance entre les pads de clavier de la MC-505 et les sons échantillonnés dans chaque pad du MS-1, référez-vous à "Assignation des notes de clavier aux pads du MS-1" dans le mode d'emploi du MS-1 (p.21). Avec les réglages d'usine du MS-1, aucun son échantillonné n'est assigné à aucune touche noire autre que la touche la# (A#). Cela signifie que même si vous pressez les pads 3, 5, 8, 10 ou 15 du clavier de la MC-505, aucun échantillon ne sera produit. Si vous désirez faire jouer les échantillons du MS-1 depuis ces pads de clavier, référez-vous à la procédure "Changement de touche/ Assignation de pad" (p.21) du mode d'emploi du MS-1, et réglez les notes appropriées pour chaque pad de clavier.

Ensuite, enregistrons les données musicales dans la MC-505 pour faire jouer la SP-202, et créons un pattern qui ajoutera les sons échantillonnés de la SP-202 à l'interprétation de la MC-505.

1. Sélectionnez le pattern auquel vous désirez ajouter des sons échantillonnés de la SP-202.

Pour cet exemple également, nous enregistrons les données musicales de la SP-202 en partie 1. Si des données musicales ont déjà été enregistrées en partie 1, effacez-les avant de commencer.

📖 “Effacement de données indésirables (Erase)” (p. 147)

2. Réglez le paramètre d'assignation de sortie du séquenceur de la partie 1 de la MC-505 sur “EXT” (p. 25).

3. Enregistrez les données musicales pour la SP-202 en partie 1.

Il est probablement préférable d'utiliser l'enregistrement en temps réel pour enregistrer pendant que vous pressez les pads de clavier.

4. Quand vous avez fini d'enregistrer, pressez [PLAY] pour faire reproduire le pattern.

Les sons échantillonnés de la SP-202 joueront en plus des sons de la MC-505.

5. Utilisez la procédure d'écriture de pattern pour sauvegarder le pattern (p. 26).

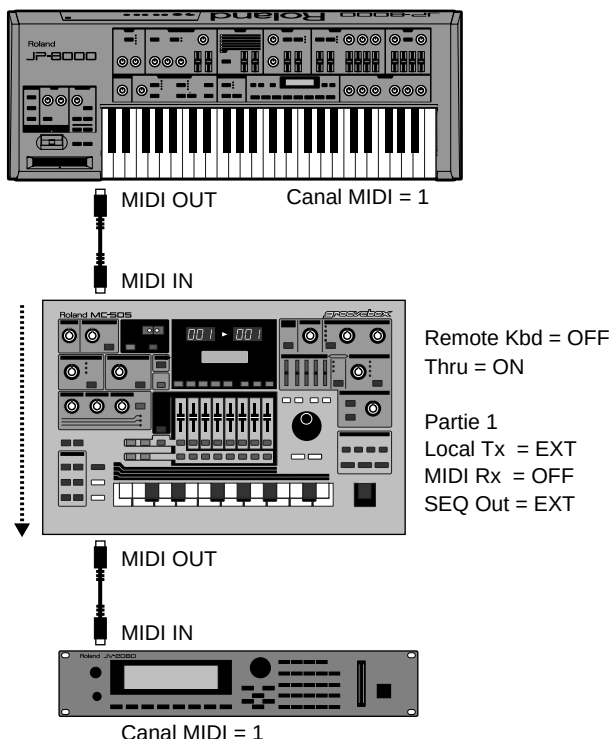
Déclenchement d'un générateur de sons MIDI externe depuis la MC-505

La même procédure peut être utilisée pour piloter un générateur de sons MIDI externe ou un échantillonneur numérique (sampler) autre que la SP-202 ou le MS-1.

Exemple 1

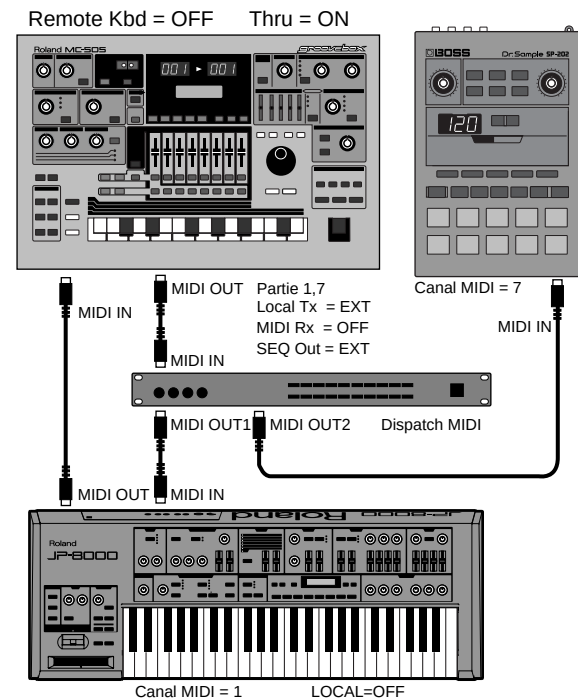
Dans l'exemple suivant, les messages d'un clavier MIDI externe sont envoyés au travers de la MC-505 pour déclencher un générateur de sons MIDI externe, les messages transmis étant enregistrés dans la MC-505.

* Comme le commutateur MIDI Rx de la partie 1 de la MC-505 est réglé sur OFF, la partie 1 ne sera pas déclenchée par les messages MIDI reçus d'un appareil externe.



Exemple 2

Dans l'exemple suivant, la partie 1 commande le clavier MII externe et la partie 7 la SP-202.



Réglez le canal de transmission du clavier MIDI externe sur 7 et vous pouvez utiliser le clavier MIDI externe pour déclencher la SP-202. Quand la partie active de la MC-505 est la partie 1 ou la partie 7, vous pouvez déclencher le clavier MIDI externe ou la SP-202 depuis le pad du clavier.

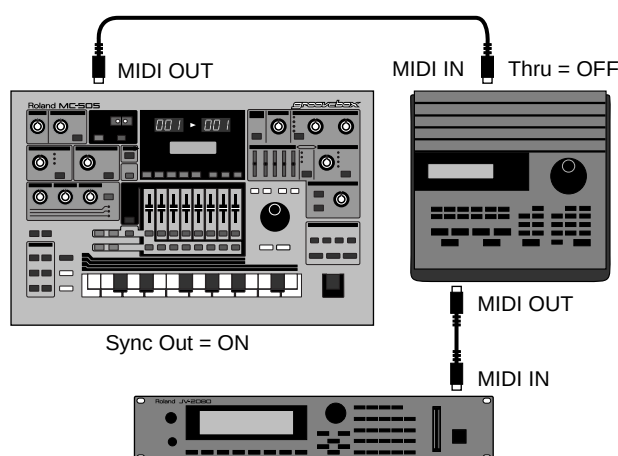
Quand vous enregistrez, le clavier MIDI externe est enregistré en partie 1 et la SP-202 en partie 7.

A propos du dispatch MIDI

Lorsque plusieurs appareils MIDI externes sont connectés en série, il y a une tendance du signal à se dégrader et à l'apparition d'erreurs de transmission lorsque le signal est amené à voyager sur une plus grande distance. Si vous devez connecter trois appareils ou plus, nous vous recommandons d'utiliser un dispatch MIDI (A-880 : optionnel).

Synchronisation d'un séquenceur externe

En synchronisant un séquenceur MIDI externe sur les messages d'horloge MIDI transmis par la MC-505, vous pouvez synchroniser le séquenceur externe sur la MC-505. L'exemple suivant vous montre comment un séquenceur MIDI externe peut être synchronisé avec la reproduction de pattern de la MC-505 (le générateur de sons MIDI externe sera déclenché par les messages MIDI reçus du séquenceur MIDI externe).

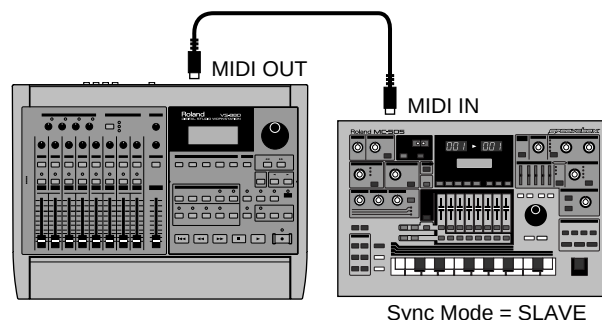


1. Pressez [MODE] pour sélectionner le mode Pattern.
2. Réglez Sync Out sur "ON" (p. 166).
3. Réglez le séquenceur MIDI externe pour qu'il se synchronise sur les messages d'horloge MIDI reçus. Pour des détails, référez-vous à son mode d'emploi.
4. Quand vous pressez [PLAY] sur la MC-505, le séquenceur de la MC-505 et le séquenceur MIDI externe commencent la reproduction simultanément.
5. Pour stopper la reproduction, pressez le bouton [STOP] de la MC-505.

Si vous utilisez la MC-505 en conjonction avec un synthétiseur JP-8000 (optionnel), vous pouvez synchroniser les arpèges, patterns et variations de paramètre du JP-8000 sur la MC-505. Pour des détails, référez-vous à la section du mode d'emploi du JP-8000 intitulée "Synchronisation sur des appareils MIDI externe" p. 95.

Synchronisation sur un séquenceur externe

La reproduction du séquenceur de la MC-505 peut être synchronisée sur les messages MIDI d'horloge transmis d'un séquenceur MIDI externe ou d'un enregistreur à disque dur de type VS-880 (optionnel). Dans l'exemple suivant, nous synchroniserons la reproduction du pattern de la MC-505 sur une source de synchronisation externe.

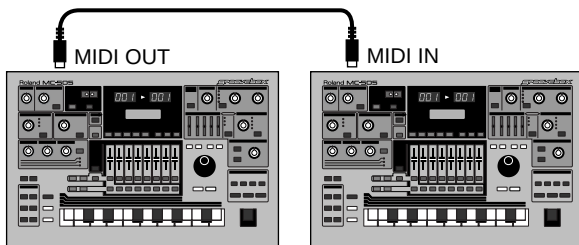


1. Pressez [MODE] pour sélectionner le mode Pattern.
2. Réglez Sync Mode sur "SLAVE" (p. 166).
3. Faites les réglages sur votre séquenceur MIDI externe pour qu'il transmette des messages d'horloge MIDI. Pour des détails, référez-vous à son mode d'emploi.
4. Ramenez le pattern de la MC-505 au début de la mesure 1.
5. Lancez la reproduction sur le séquenceur MIDI externe et le séquenceur de la MC-505 démarrera sa reproduction simultanément.
6. Pour stopper la reproduction, stoppez le séquenceur MIDI externe.

Si vous désirez ne piloter que les procédures Start/Stop du pattern depuis un séquenceur MIDI externe sans synchronisation sur les messages d'horloge MIDI reçus du séquenceur MIDI externe (pour que le tempo reste piloté par la MC-505), réglez Sync Mode sur "REMOTE".

Synchronisation de deux MC-505 ensemble

Deux unités MC-505 peuvent être connectées ensemble pour reproduire différents patterns en synchronisation.



Partie R-7 Local Tx = INT
SEQ Out = INT
Sync Out = ON

Sync Mode = SLAVE

1. Sur l'unité maître (la MC-505 qui pilotera le tempo), réglez le commutateur Local Tx de toutes les parties sur INT et commutez Sync Out sur ON (p. 169, 166).
2. Pour toutes les parties (y compris MUTE CTRL) du pattern utilisé par l'appareil maître, réglez l'assignation de sortie du séquenceur (Sequencer Output Assign) sur INT (p. 25).
3. Sur l'unité esclave (la MC-505 asservie), réglez le mode de synchronisation sur "SLAVE" (p. 166).
4. Pressez [PLAY] sur l'unité maître et les deux MC-505 commenceront la reproduction ensemble.

Avec ces réglages, les seuls messages transmis par la MIDI OUT seront les messages de synchronisation.

Durant la reproduction synchronisée, bouger les potentiomètres, les arpèges ou la RPS de l'unité maître n'affectera pas l'unité esclave.

5. Pour stopper la reproduction synchronisée, pressez [STOP] sur l'unité maître.

Vous pouvez utiliser la même procédure pour synchroniser une MC-505 et une MC-303. Dans ce cas, utilisez la MC-303 comme unité esclave et réglez son paramètre Sync Mode sur SLAVE.

Si les deux patterns synchronisés ont un format de mesure différent ou un nombre de mesures différent, l'exécution finira par se différencier même si la synchronisation est maintenue. Quand vous synchronisez de cette façon, il est recommandé d'utiliser des patterns qui aient le même format de mesure et le même nombre de mesure.

Sauvegarde de données de pattern et de patch dans un séquenceur externe (Bulk Dump)

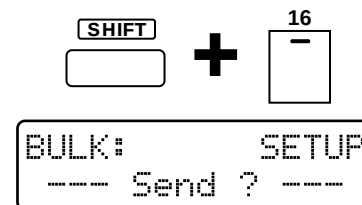
La MC-505 peut transmettre et recevoir des données du pattern ou patch actuellement sélectionné. Cette procédure est appelée "Bulk Dump". En utilisant cette fonction, vous pourrez sauvegarder des données de la MC-505 dans un séquenceur MIDI externe ayant un lecteur de disquette ou échanger des données entre deux MC-505.

Enregistrement des données de MC-505 dans un séquenceur externe

Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI OUT de la MC-505 à la MIDI IN du séquenceur externe.

1. Sélectionnez le pattern que vous désirez sauvegarder.
2. Le pattern étant stoppé, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le pad de clavier [16].

La page Bulk Dump apparaîtra dans l'afficheur.



3. Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner le type de paramètre que vous désirez transmettre.

Plage :

SETUP: Les paramètres de configuration de toutes les parties du pattern actuellement sélectionné seront transmis.

SETUP&PATCH: En plus du contenu transmis par SETUP, les données de patch (kit rythmique) de toutes les parties du pattern actuellement sélectionné seront transmises.

ALL: En plus du contenu transmis par SETUP&PATCH, les données musicales du pattern actuellement sélectionné seront transmises.

4. Lancez l'enregistrement en temps réel sur le séquenceur MIDI externe.

5. Pressez [ENTER] sur la MC-505.

L'affichage suivant apparaîtra et les données de sauvegarde seront transmises par la MIDI OUT.

```
Now Sending
Keep Power ON !
```

Quand la transmission des données est terminée, l'affichage suivant apparaît et l'affichage normal revient automatiquement.

```
BULK:      SETUP
Complete !
```

6. Stoppez l'enregistrement sur le séquenceur MIDI externe, assignez un nom aux données qui ont été enregistrées et sauvegardez-les sur disquette, etc.

Restauration dans la MC-505 de données envoyées à un séquenceur MIDI

Lorsque vous désirez restaurer l'ensemble de données (bulk dump) qui a été sauvegardé depuis la MC-505 dans un séquenceur, utilisez la procédure suivante pour renvoyer ces données dans le pattern temporaire. Utilisez un câble MIDI pour relier la MIDI IN de la MC-505 à la MIDI OUT du séquenceur MIDI externe.

1. Sélectionnez le pattern temporaire (U:TMP).
2. Avec le pattern arrêté, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le pad de clavier [16].

La page Bulk Dump apparaîtra dans l'afficheur.

3. Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner le type de paramètre que vous désirez recevoir.

```
BULK:      RECEIVE
-- Waiting --
```

4. Dans votre séquenceur MIDI externe, rechargez les données et faites-les reproduire.

Pendant que le fichier de sauvegarde est rechargé dans la MC-505, l'affichage suivant apparaît.

```
Now Receiving
Keep Power ON !
```

Quand le chargement est terminé, la page de réception ré-apparaît.

5. Pressez [EXIT] pour retourner en affichage normal.

Le pattern temporaire contiendra les données de configuration, patch et pattern qui auront été chargées.

6. Après avoir vérifié que les données ont été correctement chargées, sauvegardez les données de patch et de pattern dans la MC-505.

Après que des données SETUP aient été reçues, utilisez la procédure d'écriture de pattern pour sauvegarder cette configuration en mémoire de pattern User.

Après que des données SETUP&PATCH ou ALL aient été reçues, utilisez d'abord la procédure de patch pour sauvegarder les patches de toutes les parties dans un patch User vide. Puis utilisez la procédure d'écriture de pattern pour sauvegarder la configuration et les données muscales comme pattern User.

Quand vous utilisez la MC-505 comme module de sons, si vous sélectionnez SETUP&PATCH et faites transmettre les données de sauvegarde, et si vous recevez ces données en page normale de sélection de pattern (plutôt qu'en page de réception Bulk), les réglages de la source sonore à l'instant auquel les données ont été transmises, seront exactement reproduits. Quand Sync Mode est réglé sur SLAVE, c'est une bonne idée que de créer un pattern avec une mesure vide qui ne contient aucune donnée et de le sélectionner.

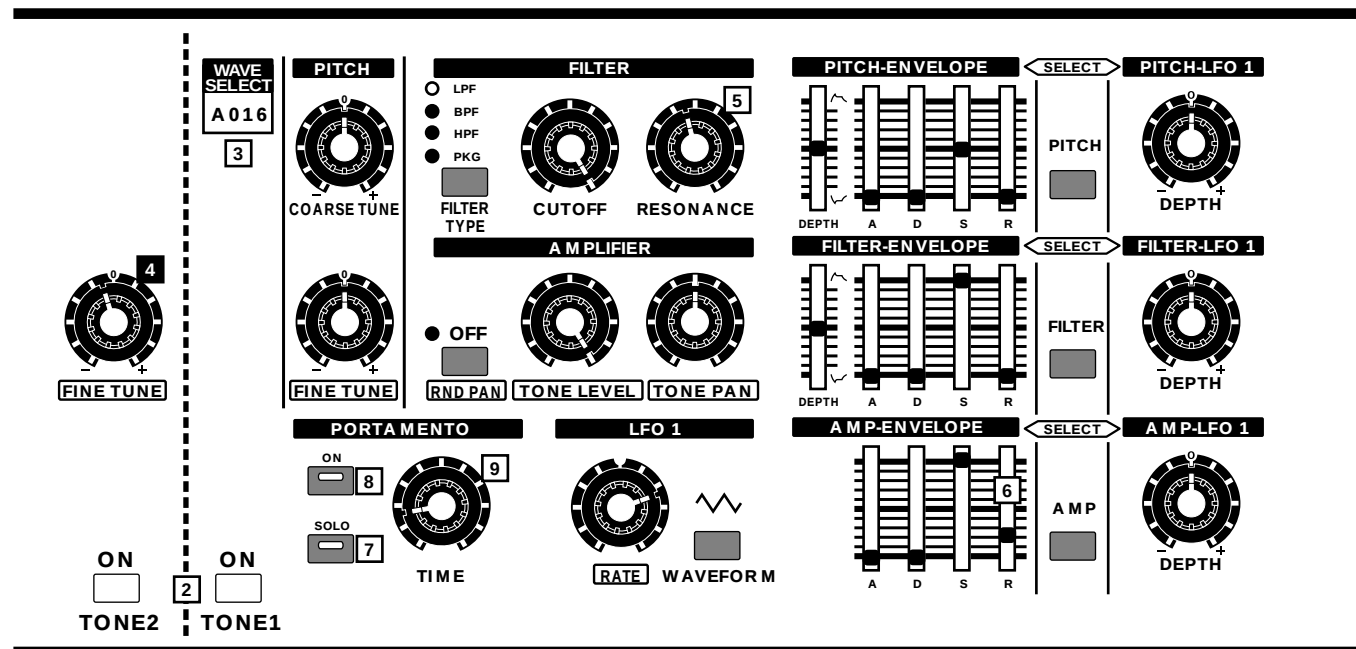
Astuces pour la création de sons

Cette section explique différentes astuces qui seront utiles lorsque vous éditez les patches pour créer différents types de sons. Référez-vous à ces astuces et tableaux pendant que vous éditez les sons.

- * Les paramètres non mentionnés dans l'explication utilisent les réglages du patch initial, et non pas à être réglés.
- * Les réglages [RESONANCE] du tableau indiquent la position du potentiomètre quand le limiteur de résonance (p. 164) a le réglage d'usine.
- * Si vous rencontrez des difficultés à employer les potentiomètres pour faire des réglages précis, vous pouvez utiliser [INC] [DEC] pour ajuster la valeur.

Synthé solo

Faisons un son de synthé solo conventionnel à l'aide d'une forme d'onde en dents de scie.



Si vous jouez sur les pads de clavier pour écouter le son pendant que vous l'éditez, il est préférable de laisser le réglage Octave Shift sur 0.

1. Exécuter la procédure d'initialisation de patch pour ramener le patch aux réglages standard (p. 62).
2. Activez TONE1 et TONE2 (ensuite, réglez TONE1 et TONE2 sur les mêmes valeurs sauf spécification contraire).
3. Utilisez [WAVE SELECT] pour sélectionner la forme d'onde A016.
4. Tournez le potentiomètre [FINE TUNE] de TONE2 jusqu'à la position -2 indiquée dans le schéma

La hauteur des deux tones sera légèrement décalée, créant un son plus riche.

5. Si désirez, vous pouvez tourner le potentiomètre [RESONANCE] pour ajouter

du caractère au son (50).

6. Déplacez le curseur [R] de la section A-ENV jusqu'à la position 10 du schéma.

Une fin de son à disparition progressive (decay) se produira après relâchement de la touche.

7. Pressez [SOLO] pour activer le commutateur Solo.

A présent, vous ne pouvez plus jouer qu'une note à la fois.

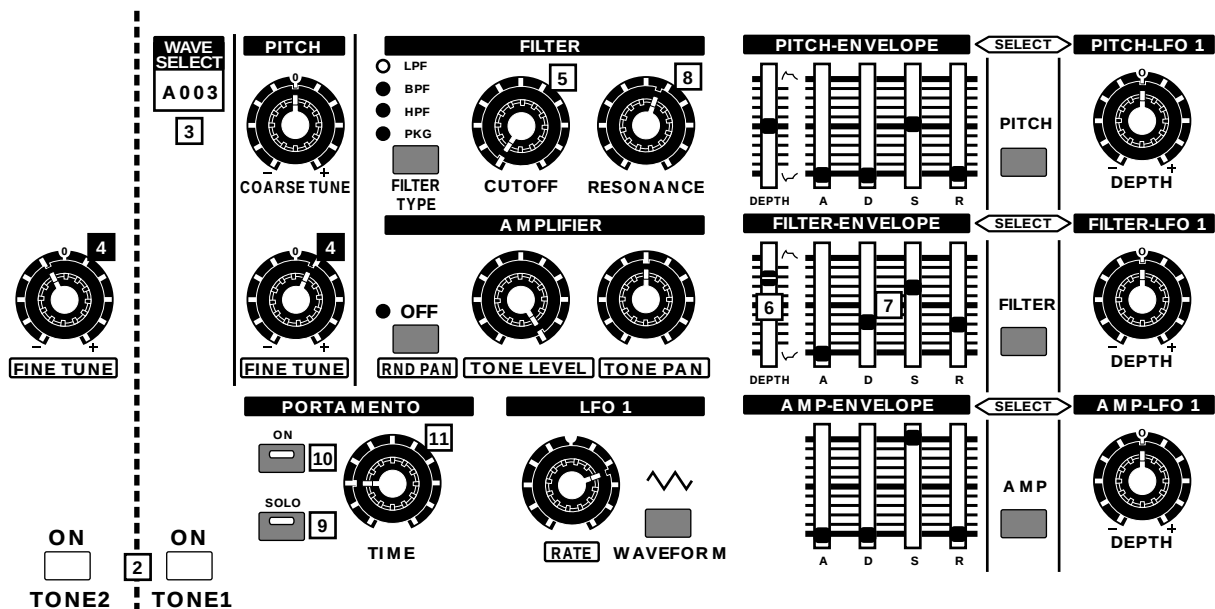
8. Pressez PORTAMENTO [ON] pour activer le portamento.

9. Tournez le potentiomètre [TIME] jusqu'à la position 10 du schéma pour ajuster la valeur de portamento.

Comme effet, vous pouvez vouloir appliquer un léger delay. Il sera également intéressant d'utiliser EFX pour appliquer un flanger léger.

Basse synthé

Créons un son de basse synthé à l'aide d'une forme d'onde carrée avec distorsion.



Si vous jouez sur les pads de clavier pour écouter le son pendant que vous l'éditez, il est préférable de laisser le réglage Octave Shift sur -2.

1. Exécuter la procédure d'initialisation de patch pour ramener le patch aux réglages standard (p. 62).
2. Activez TONE1 et TONE2 (ensuite, réglez TONE1 et TONE2 sur les mêmes valeurs sauf spécification contraire)
3. Utilisez [WAVE SELECT] pour sélectionner la forme d'onde A003.
4. Tournez les potentiomètres [FINE TUNE] de TONE1 et TONE2 sur les positions données dans le schéma (T1=+3, T2=-3).

Cela donne au son de basse une plus grande consistance.

5. Tournez le potentiomètre [CUTOFF] jusqu'à la position 0 du schéma.

Il n'y aura pas de son.

6. Amenez le curseur [DEPTH] de la section F-ENV sur la position +43 du schéma pour déterminer le timbre général.
7. Amenez les curseurs [A]-[R] de la section F-ENV jusqu'aux positions du schéma pour déterminer comment le timbre changera au cours du temps (A=0/D=24/S=90/R=18).

8. Tournez le potentiomètre [RESONANCE] jusqu'à la position 68 du schéma pour créer ce timbre typique des sons de basse synthé.

9. Pressez [SOLO] pour activer le commutateur Solo.

A présent, vous ne pouvez plus jouer qu'une note à la fois.

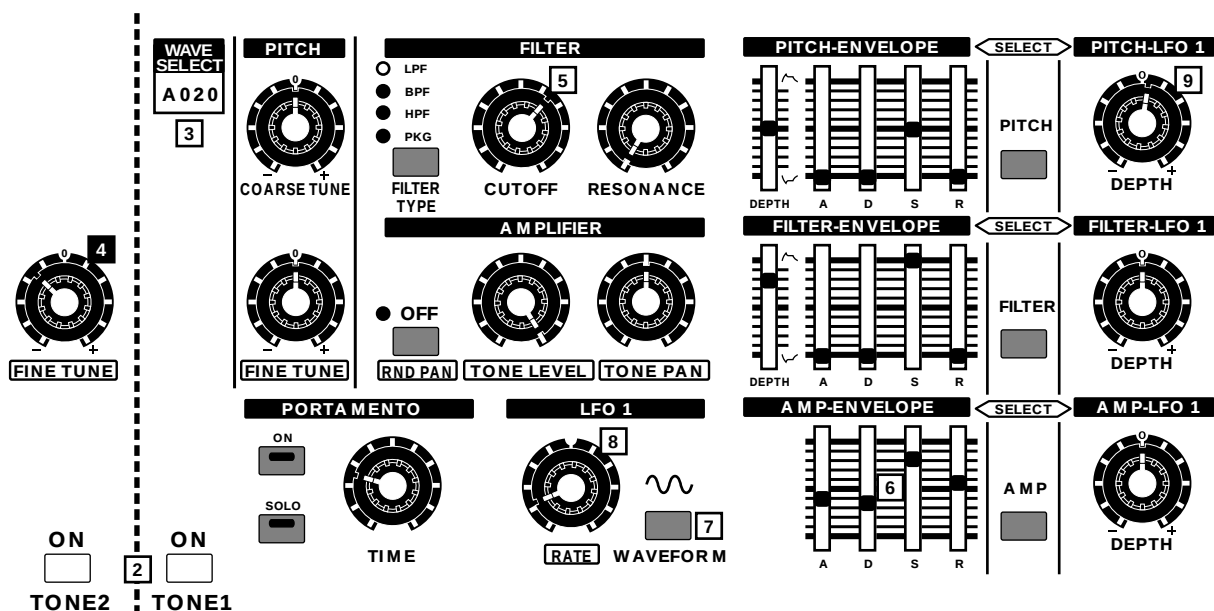
10. Pressez PORTAMENTO [ON] pour activer le portamento.

11. Tournez le potentiomètre [TIME] jusqu'à la position 11 du schéma pour ajuster la valeur de portamento.

A titre d'effet, vous pouvez vouloir appliquer un delay court.

Cordes synthétiques

Créons maintenant un son de cordes synthétiques souvent utilisé en accompagnement et connu sous le nom de Strings. Plutôt que de jouer note à note, jouez des accords pour pouvoir entendre le son pendant que vous faites ces réglages



Si vous jouez sur les pads de clavier pour écouter le son pendant que vous l'éditez, il est préférable de laisser le réglage Octave Shift sur +1.

1. Exécuter la procédure d'initialisation de patch pour ramener le patch aux réglages standard (p. 62).
2. Activez TONE1 et TONE2 (ensuite, réglez TONE1 et TONE2 sur les mêmes valeurs sauf spécification contraire)
3. Utilisez [WAVE SELECT] pour sélectionner la forme d'onde A020.

Sélectionnez une forme d'onde qui contient de nombreuses harmoniques, telle qu'une onde en dents de scie.

4. Tournez le potentiomètre [FINE TUNE] de TONE2 en position -12 comme dans le schéma.

Cela donnera plus de profondeur au son et produira la sensation de corde jouée par plusieurs musiciens.

5. Tournez le potentiomètre [CUTOFF] jusqu'à la position 89 du schéma.

Le timbre deviendra plus doux.

6. Déplacez les curseurs [A]–[R] de la section A-ENV jusqu'aux positions du schéma (A=32 /D=26/S=120/R=50).

Cela créera l'attaque et la chute lente caractéristiques

des cordes.

Appliquez le LFO à la hauteur pour modifier le son.

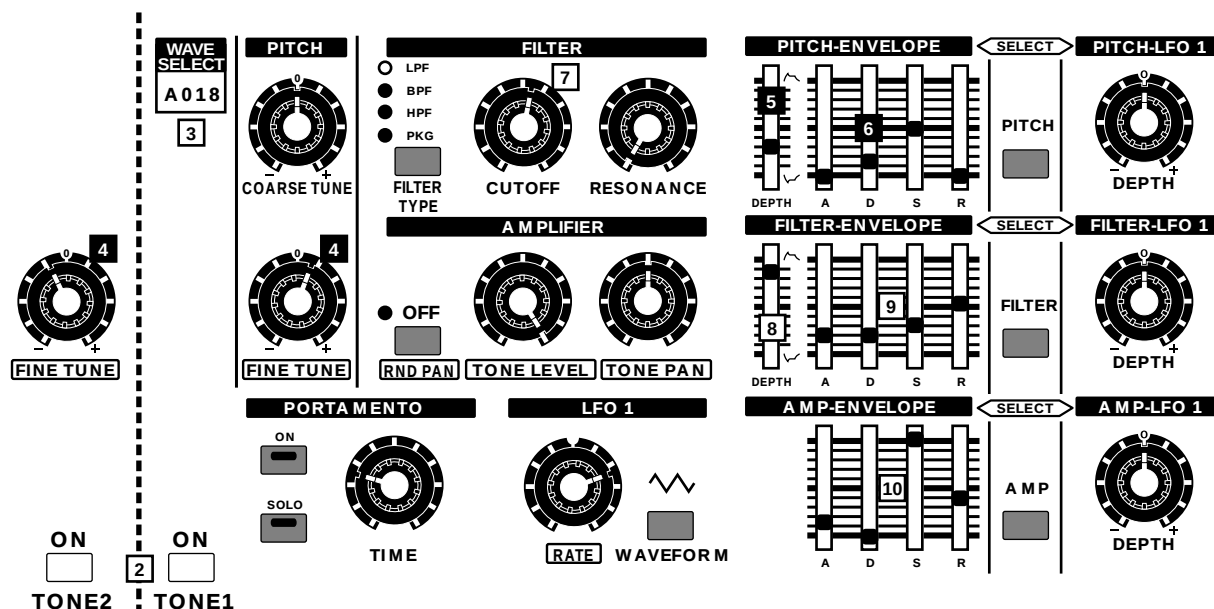
7. Pressez [WAVEFORM] plusieurs fois pour sélectionner la forme d'onde.
8. Tournez le potentiomètre [RATE] de la section LFO1 jusqu'à la position 4 du schéma.
9. Tournez le potentiomètre [DEPTH] de la section LFO1 jusqu'à la position +2 du schéma.

Cela créera une modulation lente.

A titre d'effet, vous pouvez utiliser EFX pour ajouter du chorus afin d'élargir le son et de la reverb pour donner plus d'espace.

Cuivres synthétiques

Créons un son conventionnel de cuivres synthétique connus sous le nom de Synth Brass qui pourrait être utilisé pour des riffs ou de l'accompagnement.



1. Exécuter la procédure d'initialisation de patch pour ramener le patch aux réglages standard (p. 62).

2. Activez TONE1 et TONE2 (ensuite, réglez TONE1 et TONE2 sur les mêmes valeurs sauf spécification contraire)

3. Utilisez [WAVE SELECT] pour sélectionner la forme d'onde A018.

Sélectionnez une forme d'onde qui contient de nombreuses harmoniques, telle qu'une onde en dents de scie.

4. Tournez les potentiomètres [FINE TUNE] de TONE1 et TONE2 sur les positions données dans le schéma (T1=+2, T2=-2).

Cela donnera au son plus de consistance.

Pour simuler la stabilité de hauteur du début de la note, réglez l'enveloppe de hauteur du TONE1 comme suit.

5. Déplacez le curseur [DEPTH] de la section P-ENV pour le TONE1 dans la position -6 du schéma.

6. Déplacez le curseur [D] de la section P-ENV pour le TONE1 dans la position 5 du schéma afin d'ajuster le changement de hauteur à l'attaque.

7. Tournez le potentiomètre [CUTOFF] jusqu'à la position 70 du schéma.

8. Déplacez le curseur [DEPTH] de la section F-ENV jusqu'à la position +58 représentée dans le schéma pour déterminer le timbre général.

9. Amenez les curseurs [A]–[R] de la section F-ENV jusqu'aux positions du schéma pour déterminer comment le timbre changera au cours du temps (A=12/D=12/S=30/R=48).

En ralentissant légèrement la portion d'attaque, vous pouvez créer des changements de timbre à l'attaque.

10. Amenez les curseurs [A]–[R] de la section A-ENV jusqu'aux positions du schéma pour déterminer comment le volume changera au cours du temps (A=2/D=0/S=127/R=30).

A titre d'effet, utilisez EFX pour appliquer un enhancer afin de faire ressortir le son et ajouter un peu de reverb courte.

Exemples de réglages d'EFX

Produire un effet d'étouffement du son

En coupant radicalement les médiums et en accentuant les basses, vous pouvez simuler un son étouffé comme s'il était entendu d'une pièce adjacente.

Application aux parties : toutes les parties

EFX:	Type=	SPECTRUM
EFX:	SPECTRUM	Low-High= +15
EFX:	SPECTRUM	Middle Gain= -15
EFX:	SPECTRUM	Width= 1
EFX:	SPECTRUM	Output Pan= 0
EFX:	SPECTRUM	Output Level=100

SPECTRUM

Emploi du spectrum pour créer un son de basse qualité (Lo-Fi)

A l'opposé de l'exemple précédent, ici nous couperons les aigus et les basse et n'amplifierons que les médiums. C'est efficace en application sur une rythmique ou sur une basse. Vous pouvez également accentuer l'effet en utilisant la transposition (Key Shift) du mixeur de partie pour légèrement baisser la hauteur de la partie rythmique.

Application aux parties : toutes les parties

EFX:	Type=	SPECTRUM
EFX:	SPECTRUM	Low-High= -15
EFX:	SPECTRUM	Middle Gain= +13
EFX:	SPECTRUM	Width= 1
EFX:	SPECTRUM	Output Pan= 0
EFX:	SPECTRUM	Output Level=127

SPECTRUM

Durcissement du timbre général

Utilisez un enhancer pour obtenir une meilleure définition, un meilleur contour du son, le faisant ainsi ressortir des autres instrumentss. C'est efficace sur des sons de type cuivres ou piano.

Application aux parties : toutes les parties

EFX:	Type=	ENHANCER
EFX:	ENHANCER	Sens= 127
EFX:	ENHANCER	Mix= 85
EFX:	ENHANCER	Low Gain= +7
EFX:	ENHANCER	High Gain= +7
EFX:	ENHANCER	Output Level= 65

ENHANCER

Sons de type TB-303 avec distorsion

C'est efficace lorsque vous l'appliquez à un patch tel que P:A008.

EFX:	Type=	OVERDRIVE
EFX:	OVERDRIVE	Input Level= 100
EFX:	OVERDRIVE	Drive= 100
EFX:	OVERDRIVE	AMP Type= 3STACK
EFX:	OVERDRIVE	Output Pan= 0
EFX:	OVERDRIVE	Output Level= 90

OVERDRIVE

Son avec delay auto-panoramique

Comme cela utilise l'auto-panoramique d'un delay court, l'emplacement du son retardé se déplacera à intervalle d'une mesure. L'effet deviendra plus évident si vous désactivez reverb et delay conventionnels.

```

EFX:
Type=SHORT-DELAY

EFX: SHORT-DELAY
Time L= 90

EFX: SHORT-DELAY
Time R= 180

EFX: SHORT-DELAY
HF Damp= 4000

EFX: SHORT-DELAY
Feedback= +60

EFX: SHORT-DELAY
Auto Pan= 2MES

EFX: SHORT-DELAY
Low Gain= 0

EFX: SHORT-DELAY
High Gain= 0

EFX: SHORT-DELAY
Balance= D50:50E

EFX: SHORT-DELAY
Output Level=127

```

SHORT-DELAY

Time L

Time R

Feedback

Output Level

Batterie avec

Cela changera automatiquement la position gauche et droite des tones rythmiques durant la reproduction. Essayez-le sur un pattern dans lequel la charleston marque les doubles croches, etc. L'effet deviendra plus évident si vous désactivez reverb et delay conventionnels.

Application aux parties : partie rythmique

```

EFX:
Type= AUTO-PAN

EFX: AUTO-PAN
LFO Type= SQR

EFX: AUTO-PAN
Rate= J

EFX: AUTO-PAN
Bass Sense= OFF

EFX: AUTO-PAN
Depth= 110

EFX: AUTO-PAN
Low Gain= -3

EFX: AUTO-PAN
High Gain= +2

EFX: AUTO-PAN
Output Level=100

```

AUTO-PAN

Depth

Rate

Bass Sense

Low Gain

High Gain

Output Level

Son de reproduction inversée

Utilise l'effet Gate Reverb pour créer un effet de reproduction à l'envers. Vous pouvez ajuster le potentiomètre [CTRL3] (Balance) pour contrôler la proportion de son normal et de son inversé.

Application aux parties : partie rythmique

```

EFX:
Type=GATE-REVERB

EFX: GATE-REVERB
Gate Type=REVRSE

EFX: GATE-REVERB
Gate Time= 100

EFX: GATE-REVERB
Balance= D0:100E

EFX: GATE-REVERB
Output Level=127

```

GATE-REVERB

Gate Time

Gate Type

Balance

Output Level

Mauvais fonctionnement

S'il n'y a pas de son ou si l'instrument ne fonctionne pas comme vous le souhaitez, vérifiez d'abord les points suivants. Si cela ne résout pas le problème, contactez votre revendeur ou le service de maintenance Roland le plus proche.

** Roland ne saurait endosser aucune responsabilité en ce qui concerne toute perte du contenu de la mémoire ou tout dommage conséquent direct ou indirect.*

Problème

• : Raison

☞ : Conduite à tenir

Pas de son

• La MC-505 ou les appareils connectés ne sont pas allumés.

☞ Mettez sous tension (Prise en main; p. 4).

• Le volume de la MC-505 ou de l'appareil connecté est abaissé.

☞ Montez le volume (Prise en main; p. 5).

• Les câbles MIDI et/ou câbles audio ne sont pas correctement connectés.

☞ Faites les connexions correctes (Prise en main; p. 3).

• Le niveau de la partie correspondante est abaissé.

☞ Utilisez le curseur de partie pour monter ce niveau (p. 24).

• Tous les tones du patch sont désactivés

☞ Allumez [TONE SELECT] et pressez [BD]–[CLP] pour activer chaque tone afin que leurs indicateurs s'allument (p. 33).

• Les réglages de paramètre de patch ne sont pas appropriés.

☞ Montez le niveau de sustain de la section A-ENV (p. 48).

☞ Montez la fréquence de coupure de la section FILTER (p. 40).

☞ Montez le niveau du tone de la section AMPLIFIER-LEVEL (p. 45).

☞ Montez la vitesse en section LFO1/2 (p. 51).

• La hauteur du patch dépasse la tessiture dans laquelle il doit normalement joué.

☞ Utilisez Octave Shift pour baisser (monter) la tessiture jouée (p. 23).

• Le commutateur Local Tx de la partie correspondante est réglé sur "EXT."

☞ Réglez-le sur "INT" ou "BOTH" (p. 169).

• Le commutateur MIDI Rx de la partie correspondante est réglé sur "OFF."

☞ Réglez-le sur "ON" (p. 169).

• Le réglage du canal de réception de la partie correspondante n'est pas le même que le canal MIDI des messages transmis depuis l'appareil MIDI externe.

☞ Réglez le canal MIDI des messages transmis pour qu'ils correspondent au canal de réception de chaque partie (p. 171).

• Le réglage d'assignation de sortie du séquenceur de la partie correspondante est "EXT".

☞ Réglez ce paramètre sur "INT" ou "BOTH" (p. 25).

• Le réglage de dynamique de pad est trop bas.

☞ Montez-le (p. 165).

• Les messages de sélection de banque et de changement de programme transmis d'un appareil externe ont des mauvaises valeurs.

☞ Transmettez les bons messages de sélection de banque et de changement de programme (p. 192, 195).

Des notes disparaissent

• Vous essayez de faire jouer plus de 64 notes simultanément (p. 15).

☞ Réduisez le nombre de notes jouées simultanément.

☞ Réduisez le nombre de notes du pattern reproduit.

☞ Augmentez le réglage de réserve de voix pour les parties qui ne doivent pas souffrir de telles disparitions (p. 164).

Quand vous jouez sur les pads de clavier, les notes ne s'arrêtent pas

• L'indicateur [HOLD] est allumé.

☞ Pressez [HOLD] pour éteindre l'indicateur.

Les notes sont bloquées durant la reproduction de pattern

• Un message du fin de maintien (Hold Off) a été supprimé par une addition de pattern etc.

☞ Utilisez la page Microscope pour insérer un message Hold (p. 143).

CC#64 (HOLD1) Valeur =0

Le séquenceur ne fonctionne pas (reproduction de pattern, de RPS, etc.)

- Le mode Sync est réglé sur "SLAVE."

☞ Réglez-le sur "INT" (p. 166).

Si rien ne se produit, si vous pressez [STOP] quand l'indicateur [PLAY] est allumé, éteignez l'appareil et rallumez-le, puis réglez le mode de synchronisation sur "INT".

Les effets Reverb/Delay/EFX ne s'appliquent pas

- Reverb/Delay/EFX est désactivé (off)

☞ Tenez enfoncé [EFFECT SELECT], et pressez [PRESET]/ [USER]/ [CARD] pour les activer (p. 80, 83, 87).

- Le réglage de niveau de reverb et celui de niveau de reverb de la partie sont réglés à "0".

☞ Augmentez les réglages (p. 80).

- Le réglage de niveau de delay et celui de niveau de delay de la partie sont réglés "0."

☞ Augmentez les réglages (p. 84).

- Le niveau de sortie d'EFX est à "0". Les réglages d'EFX de partie/assignation de sortie pour chaque partie ne sont pas réglés sur "EFX".

☞ Augmentez le niveau de sortie d'EFX. Réglez Part EFX / Output Assign sur "EFX" (p. 104).

- Le niveau de reverb de tone rythmique ou le niveau de delay de tone rythmique pour chaque note du kit rythmique que vous utilisez est réglé à 0. Le réglage d'EFX de tone rythmique/ assignation de sortie pour chaque note n'est pas réglé sur EFX.

☞ Augmentez le niveau de reverb de tone rythmique et le niveau de delay de tone rythmique de chaque note. Réglez l'EFX de tone rythmique/ assignation de sortie sur "EFX" (p. 76).

La hauteur est incorrecte

- L'accord de la MC-505 ou du générateur de sons MIDI externe est incorrecte.

☞ Vérifiez les réglages d'accord (p. 163).

La hauteur a été changée par un message de pitch bend transmis depuis le séquenceur ou un appareil MIDI externe.

☞ Accomplissez une procédure de mise à jour MIDI (MIDI Update (p. 30)).

La fonction de quantification de jeu (Play Quantize) ne s'applique pas

- Soit le réglage Strength est à 0%, soit le réglage Shuffle Rate est à 50%.

☞ Choisissez une valeur appropriée pour Strength ou Shuffle Rate (p. 114, 115, 117).

- [QUANTIZE SELECT] n'a pas été utilisé pour spécifier la ou parties auxquelles la fonction Play Quantize s'appliquera.

☞ Spécifiez les parties auxquelles la fonction Play Quantize s'appliquera (p. 113).

Les notes sont retardées ou inconstantes durant la reproduction

- Si vous créez un pattern qui contient une quantité extrêmement importante de données, ou si vous programmez une quantité excessive de données concernant les mouvements de potentiomètre, des notes peuvent être retardées ou instables durant la reproduction. Ce problème peut également se produire si le tempo est accéléré excessivement ou dans certaines combinaisons Megamix.

☞ Supprimez les données de note ou de potentiomètre inutiles. Utilisez la fonction de réduction de données pour réduire les données de potentiomètre (p. 152).

☞ Utilisez la fonction de déplacement d'événement (Move Event) pour déplacer des notes programmées au même instant que des accords, pour qu'il y ait une séparation d'au moins un coup d'horloge (p. 143).

☞ Utilisez Shift Clock pour déplacer les données de parties autres que la partie rythmique vers l'arrière, d'une valeur d'un coup d'horloge (p. 151).

Liste des messages d'erreur

Si une procédure incorrecte a été accomplie ou si le traitement ne peut pas s'effectuer correctement comme spécifié, un message d'erreur apparaît. Référez-vous à cette liste et suivez alors la conduite à tenir.

CAUTION !
MIDI Off Line

- **Il y a un problème avec les connexions de câbles MIDI.**

☞ Assurez-vous que les câbles MIDI n'ont pas été débranchés ou endommagés (Prise en main; p. 3).

CAUTION !
MIDI Buffer Full

- **Plus de messages MIDI que la MC-505 ne peut en traiter ont été reçus d'un coup.**

☞ Réduisez la quantité de messages MIDI transmis à la MC-505.

CAUTION !
Rec Overflow

- **Plus de données enregistrées que la MC-505 ne peut en traiter ont été reçus d'un coup.**

☞ Réduisez la quantité de données transmises à la MC-505.

CAUTION !
Checksum Error

- **La valeur de checksum du message exclusif reçu est incorrecte**

☞ Corrigez la valeur de checksum (octet de vérification).

CAUTION !
PTN Rec Full

- **Comme le nombre maximal de notes qui peuvent être enregistrées dans un seul pattern a été atteint, il n'est plus possible d'enregistrer dans ce pattern.**

☞ Supprimez des données inutiles du pattern dans lequel vous enregistrez (p. 147).

CAUTION !
Song Rec Full

- **Comme le nombre maximum de patterns qui peuvent être mémorisés dans un seul morceau a été atteint, il n'est plus possible d'enregistrer dans le morceau.**

☞ Un maximum de 50 pattern peut être enregistré dans un morceau. Aucun autre pattern ne peut y être enregistré.

CAUTION !
Cannot Recording

- **L'enregistrement n'est pas possible car le mode Megamix est sélectionné.**

☞ Ecrivez le pattern, puis enregistrez.

CAUTION !
User Memory Full

- **Comme il n'y a plus suffisamment de mémoire User, le pattern ne peut pas être sauvegardé.**

☞ Initialisez un pattern inutile ou sauvegardez ses données sur une carte mémoire.

CAUTION !
Card Memory Full

- **Comme il n'y a plus suffisamment de place en mémoire sur la carte, le pattern ne peut pas être sauvegardé.**

☞ Initialisez un pattern inutile ou sauvegardez les données en mémoire interne.

CAUTION !
Beat Differs

- **Comme un format de mesure différent est choisi pour les patterns source et destination de la copie, la copie de pattern n'est pas possible.**

☞ La procédure de copie de pattern ne peut être utilisée que pour des patterns ayant le même format de mesure.

CAUTION !
Cannot Assign

- **Comme il y a deux parties ou plus non couplées, la phrase ne peut pas être assignée à un RPS set.**

☞ Décidez d'une partie dans la phrase que vous désirez référencer et coupez toutes les autres parties (p. 110).

CAUTION !
No QTZ Selected

- **La quantification n'est pas sélectionnée.**

☞ Pressez [QUANTIZE] pour sélectionner la quantification que vous désirez utiliser (p. 113).

CAUTION !
Memory Protected

- **Comme un autocollant de protection contre l'écriture est fixé sur la carte mémoire, les données ne peuvent pas être sauvegardées dans la banque de la carte.**

☞ Retirez l'autocollant de protection contre l'écriture de la carte mémoire (p. 159).

CAUTION !
Empty Pattern

- **Comme le pattern ne contient pas de donnée musicale, il ne peut pas être reproduit.**

CAUTION !
Cannot UNDO

- **Il n'est pas possible d'annuler.**

CAUTION !
Wrong Card

- **La carte de ce fabricant/modèle n'est pas prévue pour être utilisée avec la MC-505.**

☞ Utilisez une des cartes spécifiées (p. 159).

- **La carte n'a pas été formatée pour la MC-505.**

☞ Formatez la carte (p. 159).

- **Il est possible que le contenu de la carte ait été endommagé.**

☞ Formatez la carte (p. 159).

- **La carte ne contient pas de donnée de MC-505.**

☞ Utilisez une carte qui contient des données de MC-505.

CAUTION !
Card Not Ready

- **Il n'y a pas de carte insérée.**

☞ Eteignez l'appareil et insérez une carte (p. 159).

CAUTION !
Card Damaged

- **Comme la carte destination de la copie contient un bloc défectueux, la procédure de duplication de carte ne peut pas être effectuée.**

☞ La carte mémoire a atteint la fin de son espérance de vie. Veuillez acquérir une nouvelle carte mémoire.

CAUTION !
Memory Damaged!

- **Il est possible que le contenu de la mémoire interne ait été endommagé.**

☞ Essayez d'accomplir la procédure de restauration des réglages d'usine (Prise en main, p. 5). Si cela ne résoud pas le problème, contactez le service de maintenance Roland le plus proche.

Liste des formes d'onde

Groupe A

N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom
001	TB Dst Saw	052	Ac Bass	103	Trumpet	154	Dist Hit	205	TR808 Tom
002	TB Dst Sqr 1	053	Voco Bass	104	Mute Trumpet	155	Thin Beef	206	TR606 Tom
003	TB Dst Sqr 2	054	Fingered Bs	105	Soprano Sax	156	Tekno Hit	207	TR606 CmpTom
004	TB Reso Sqr1	055	Pick Bass	106	Solo Sax	157	Back Hit	208	TR707 Tom
005	TB Reso Sqr2	056	Fretless Bs	107	Baritone Sax	158	TAO Hit	209	Syn Tom
006	TB Saw	057	Slap Bass	108	Brass Fall	159	Philly Hit	210	Deep Tom
007	TB SolidSaw1	058	Juno Rave	109	Flute	160	INDUST. MENU	211	Can Tom
008	TB SolidSaw2	059	Blaster	110	Pan Flute	161	Analog Bird	212	Kick Tom
009	TB Square 1	060	Fat JP-6	111	Shakuhachi	162	Retro UFO	213	Natural Tom
010	TB Square 2	061	OB Strings	112	Bagpipe	163	PC-2 Machine	214	PERCUS MENU1
011	TB Sqr Decay	062	Orch Strings	113	Breath	164	Hoo	215	PERCUS MENU2
012	TB Natural	063	Pizzy Techno	114	Feedbackwave	165	Metal Sweep	216	TR808 Conga
013	JP8000 Saw 1	064	Choir	115	Atmosphere	166	Afro Feet	217	HiBongo Open
014	JP8000 Saw 2	065	Syn Vox 1	116	Rezo Noise	167	Bomb	218	LoBongo Open
015	MG Saw	066	Syn Vox 2	117	MG White Nz	168	Bounce	219	HiConga Mute
016	Synth Saw 1	067	Syn Vox 3	118	P5 Noise	169	ElectricDunk	220	HiConga Open
017	JP-8 Saw	068	Ac Piano	119	MG Pink Nz	170	Iron Door	221	LoConga Open
018	P5 Saw	069	D-50 EP	120	Bomb Noise	171	Dist Swish	222	HiBongo LoFi
019	Synth Saw 2	070	E.Piano	121	Sea	172	Drill Hit	223	LoBongo LoFi
020	OB Saw	071	Clavi	122	Brush Noise	173	Thrill	224	HiCnga Mt LF
021	D-50 Saw	072	Full Stop	123	Space Noise	174	PCM Press	225	HiCnga Op LF
022	JP-6 Square	073	FM Club Org	124	Scream	175	Air Gun	226	LoConga LoFi
023	MG Square	074	E.Organ 1	125	Jet Plane	176	VOICE MENU	227	Timpani
024	P5 Square	075	E.Organ 2	126	Toy Gun 1	177	One!	228	Mute Surdo
025	JP-8 Pulse	076	Church Org	127	Crash	178	Two!	229	Open Surdo
026	JP-6 Pulse	077	Power B fst	128	Toy Gun 2	179	Three!	230	Hi Timbale
027	MG Pulse	078	Power B slw	129	Toy Gun 3	180	Kick it!	231	Lo Timbale
028	260 Pulse	079	Org Chord	130	Emergency	181	Come on!	232	HiTimbale LF
029	JU-2 Sub OSC	080	Tubular	131	Buzzer	182	Wao!	233	LoTimbale LF
030	Frog wave	081	Glockenspiel	132	Insect	183	Shout	234	Tabla
031	Digiwave	082	Vibraphone	133	Tonality	184	Ooh! 1	235	TablaBaya
032	FM Pulse	083	FantabellSub	134	Ring Osc	185	Ooh! 2	236	Udo
033	JP8000 PWM	084	DIGI Bell	135	Reso FX	186	Voice loop	237	AfroDrum Rat
034	JP8000 FBK	085	Steel Drum	136	SCRATCH MENU	187	Pa!	238	Chenchen
035	260 Sub OSC	086	Marimba	137	Vinyl Noise	188	Canvas	239	Op Pandeiro
036	Dist Synth	087	Balaphone	138	Scratch BD f	189	Punch	240	Mt Pandeiro
037	Dist Square	088	Kalimba	139	Scratch BD r	190	Chiki!	241	Tambourine 1
038	MG Triangle	089	Steel Gtr	140	Scratch SD f	191	Hey!	242	Tambourine 2
039	Jungle Bass	090	Clean TC	141	Scratch SD r	192	Laugh	243	Tambourine 3
040	260 Sine Bs	091	Dst Solo Gtr	142	Scratch ALT	193	Aah Formant	244	Tambourine 4
041	MC-202 Bass	092	Dist TekGtr	143	Tape Rewind	194	Eeh Formant	245	CR78 Tamb
042	SH-101 Bass	093	Gtr FX	144	Vinyl Stop	195	Iih Formant	246	COWBELL MENU
043	Octa Bass	094	Harmo Gtr	145	HIT MENU	196	Ooh Formant	247	TR808Cowbell
044	Funky Bass	095	Wah Gtr 1	146	MG Blip	197	Uuh Formant	248	TR707Cowbell
045	Poly Bass	096	Wah Gtr 2	147	Beam HiQ	198	Dist Ooh Vox	249	CR78 Cowbell
046	MG Bass	097	Wah Gtr 2a	148	MG Attack	199	Auh Voice	250	Cowbell
047	FM Super Bs	098	Wah Gtr 2b	149	Air Blip	200	Stream	251	TR727 Agogo
048	Solid Bass	099	Wah Gtr 2c	150	Org Click	201	Bird	252	CR78 Beat
049	Organ Bass	100	Wah Gtr 2d	151	Syn Hit	202	TOM MENU	253	Triangle 1
050	Dirty Bass	101	Sitar	152	Techno Scene	203	TR909 Tom	254	Triangle 2
051	Upright Bs	102	Brass	153	Techno Chord	204	TR909 DstTom		

Groupe B

N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom
001	SHKR+ MENU	052	R8 Brush CHH	103	TR707 Clap	154	Rap Snare	205	ElectroSnr 2
002	808 Maracas	053	Jungle Hat	104	Cheap Clap	155	Jungle Snr 1	206	Synth Snare
003	Maracas	054	PHH MENU	105	Funk Clap	156	Antigua Snr	207	Roll Snare
004	Cabasa Up	055	TR909 PHH 1	106	Little Clap	157	Real Snare	208	KICK MENU 1
005	TechnoShaker	056	TR909 PHH 2	107	Real Clap 1	158	Tiny Snare 1	209	KICK MENU 2
006	TR626 Shaker	057	TR808 PHH 1	108	Real Clap 2	159	Tiny Snare 2	210	KICK MENU 3
007	Dance Shaker	058	TR808 PHH 2	109	Funky Clap	160	Break Snare1	211	TR909 Kick 1
008	CR78 Guiro	059	TR606 PHH 1	110	Comp Clap	161	Break Snare2	212	TR909 Kick 2
009	Long Guiro	060	TR606 PHH 2	111	Hip Clap	162	MC Snare	213	TR909 Kick 3
010	Short Guiro	061	TR707 PHH	112	Down Clap	163	East Snare	214	TR909 Kick 4
011	Mute Cuica	062	Hip PHH	113	Group Clap	164	Phat Snare	215	Plastic BD 1
012	Open Cuica	063	Tight PHH	114	Big Clap	165	Brush Slap 1	216	Plastic BD 2
013	Whistle	064	Pedal Hat 1	115	Claptail	166	Brush Slap 2	217	Plastic BD 3
014	TR727Quijada	065	Real PHH	116	Clap Snare 1	167	Deep Snare	218	Plastic BD 4
015	Jingle Bell	066	Pedal Hat 2	117	Fuzzy Clap	168	Fat Snare	219	TR909 Kick 5
016	Belltree	067	OHH MENU 1	118	Snap	169	Disco Snare	220	TR808 Kick 1
017	Wind Chime	068	OHH MENU 2	119	Finger Snap	170	DJ Snare	221	TR808 Kick 2
018	RIM MENU	069	TR909 OHH 1	120	SNR MENU 1	171	Macho Snare	222	TR808 Kick 3
019	TR909 Rim	070	TR909 OHH 2	121	SNR MENU 2	172	Hash Snare	223	TR808 Kick 4
020	TR808 Rim	071	TR909 OHH 3	122	SNR MENU 3	173	Lo-Hard Snr	224	TR808 Kick 5
021	TR808 RimLng	072	TR909 DstOHH	123	SNR MENU 4	174	Indus Snare	225	TR606 Kick
022	TR707 Rim	073	TR808 OHH 1	124	SNR MENU 5	175	Rage Snare	226	TR606 Dst BD
023	Analog Rim	074	TR808 OHH 2	125	SNR MENU 6	176	TekRok Snare	227	TR707 Kick 1
024	Natural Rim	075	TR606 OHH	126	TR909 Snr 1	177	Big Trash SD	228	TR707 Kick 2
025	Ragga Rim 1	076	TR606 DstOHH	127	TR909 Snr 2	178	Ragga Rim 2	229	Toy Kick
026	Lo-Fi Rim	077	TR707 OHH	128	TR909 Snr 3	179	Gate Rim	230	Analog Kick
027	Wood Block	078	CR78 OHH	129	TR909 Snr 4	180	SideStiker	231	Boost Kick
028	Jungle Snap	079	Hip OHH	130	TR909 Snr 5	181	HipJazz Snr	232	West Kick
029	TR808 Claves	080	Pop Hat Open	131	TR909 Snr 6	182	HH Soul Snr	233	JungleKick 1
030	Hyoshigi	081	Open Hat	132	TR909 Snr 7	183	Cross Snare	234	Optic Kick
031	CHH MENU 1	082	Cym OHH	133	TR909 DstSnr	184	Jungle Rim 1	235	Wet Kick
032	CHH MENU 2	083	DR550 OHH	134	TR808 Snr 1	185	Ragga Snr 2	236	Lo-Fi Kick 1
033	TR909 CHH 1	084	Funk OHH	135	TR808 Snr 2	186	Upper Snare	237	Hazy Kick
034	TR909 CHH 2	085	Real OHH	136	TR808 Snr 3	187	Lo-Fi Snare	238	Hip Kick
035	TR808 CHH 1	086	R8 OHH	137	TR808 Snr 4	188	RaggaTightSD	239	Video Kick
036	TR808 CHH 2	087	CYMBAL MENU	138	TR808 Snr 5	189	Flange Snr	240	Tight Kick
037	TR808 CHH 3	088	TR606 Cym 1	139	TR808 Snr 6	190	Machine Snr	241	Break Kick
038	TR606 CHH 1	089	TR606 Cym 2	140	TR808 Snr 7	191	Clap Snare 3	242	Turbo Kick
039	TR606 CHH 2	090	TR909 Ride	141	TR808 Snr 8	192	Solid Snare	243	Ele Kick
040	TR606 DstCHH	091	TR707 Ride	142	TR808 Snr 9	193	Funk Clap 2	244	Dance Kick 1
041	TR707 CHH	092	Natural Ride	143	TR606 Snr 1	194	Jungle Rim 2	245	Kick Ghost
042	CR78 CHH	093	Cup Cym	144	TR606 Snr 2	195	Jungle Rim 3	246	Lo-Fi Kick 2
043	DR55 CHH 1	094	TR909 Crash	145	TR606 Snr 3	196	Jungle Snr 2	247	JungleKick 2
044	Closed Hat	095	NaturalCrash	146	DanceHall SD	197	Urban Snare	248	TR909 Dst BD
045	Pop CHH	096	Jungle Crash	147	TR707 Snare	198	Urban RollSD	249	Amsterdam BD
046	Real CHH	097	Asian Gong	148	CR78 Snare	199	R&B Snare	250	Gabba Kick
047	Bristol CHH	098	CLAP MENU 1	149	Clap Snare 2	200	R8 Brush Tap	251	Roll Kick
048	DR550 CHH 2	099	CLAP MENU 2	150	Jngl Tiny SD	201	R8 BrshSwill		
049	Tight CHH	100	TR909 Clap 1	151	Jazz Snare	202	R8 BrushRoll		
050	Hip CHH	101	TR909 Clap 2	152	Headz Snare	203	Sim Snare		
051	Room CHH	102	TR808 Clap	153	Whack Snare	204	ElectroSnr 1		

Listes des patches preset

Preset A (CC#0 = 81, CC#32 = 0)

N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom
001:	Lead TB 1	051:	SinusoidRave	101:	Gate Me Buzz
002:	Dist TB 1	052:	Sine Me Up	102:	System Bass
003:	Dist Sqr TB	053:	Spooky Sine	103:	Spike Bass
004:	Dist TB 2	054:	Sine Tone	104:	Solid Goa
005:	Dist TB 3	055:	D50 Saw Lead	105:	Rezo Bass
006:	TB + Voco	056:	Dst Syn Lead	106:	Blip Bass
007:	Dist TB 4	057:	Big Up Massv	107:	Pizz Bass
008:	Lead TB 2	058:	Warm SawLead	108:	Voco Bass
009:	Devil TB	059:	Hartnoll Era	109:	VoCoRoBo
010:	Dual TB	060:	Skegness 97	110:	Dust Bass
011:	HiLo303ModSw	061:	Simply June	111:	ArtCore Bass
012:	Arpness TB	062:	The Brothers	112:	NU-NRG Bass
013:	Acid Line	063:	Dist Lead 2	113:	TalkBox Bass
014:	Dist TB 5	064:	Dark SawLead	114:	Incontinence
015:	Lead TB 3	065:	Dist Lead 3	115:	Bari Voice
016:	Lead TB 4	066:	Mosquito	116:	Ac.Bass
017:	TB Tra Bass	067:	Phazyn Vox	117:	E.Ac.Bass
018:	Acid TB	068:	Voc Saw	118:	Acid Jazz Bs
019:	Psyche-TB	069:	VT Vox	119:	Soup's Bass
020:	TB + Sine	070:	Pure Voice	120:	Fingered Bs
021:	Hi-Pass TB	071:	Robo Vox	121:	FingBsVeloSw
022:	Moog Saw	072:	Hallucinate	122:	PickedBass 1
023:	OB Saw	073:	Seq.Synth	123:	PickedBass 2
024:	MG Lead	074:	Analog Seq	124:	Fretless Bs
025:	Poly Key	075:	Ana Punch	125:	Phot Bass
026:	Synth Pulse	076:	Atom Brain	126:	Slap Bass
027:	Dual Profs	077:	Fooled MC	127:	R&B B-Slides
028:	Axe of 80	078:	101 Bass 1	128:	Syn Stack 1
029:	MG Square	079:	House Bass		
030:	Square Lead1	080:	101 Bass 2		
031:	Square Lead2	081:	202 Bass		
032:	Square Lead3	082:	Psycho Funk		
033:	Lucky	083:	Talking Line		
034:	Synth Lead 1	084:	Inside Bass		
035:	Moon Lead	085:	Bubble Bass		
036:	Rezo SynLead	086:	Bass Bleep		
037:	Wspy Synth	087:	Wiggle Bass		
038:	Enorjizor	088:	Twist Bass		
039:	JP8 Sprang	089:	Octa Bass		
040:	PortaSynLead	090:	BT's Sticky		
041:	Wah Lead	091:	MG Bass		
042:	Beep Mod	092:	FM Super Bs		
043:	Dist Lead 1	093:	Solid Bass		
044:	Freaky Fry	094:	T Nite Bass		
045:	JU2 SubOsc 1	095:	Front 505		
046:	JU2 SubOsc 2	096:	Def Bass 1		
047:	Froggy	097:	Def Bass 2		
048:	Synth Lead 2	098:	Sine Bass 1		
049:	Singin' MINI	099:	Sine Bass 2		
050:	Plastic Tone	100:	RollModRezBs		

Preset B (CC#0 = 81, CC#32 = 1)

N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom
001:	Strong Brass	051:	Floating Pad	101:	Rev Cord
002:	You Can Fly	052:	Fancy Pad	102:	Blue Random
003:	Syn stack 2	053:	Strings 1	103:	Sync Tone
004:	Dawn Of Man	054:	Strings 2	104:	Seq Up
005:	Saw Stack 1	055:	Old StringSW	105:	SawLFOSaw
006:	Saw Stack 2	056:	Swim Strings	106:	Calculating
007:	DLM Stack	057:	Eclip-Str	107:	Touch EF
008:	DOC Stack	058:	Slow Strings	108:	Welding
009:	LN2 Stack	059:	OB Slow Str	109:	Press Machin
010:	Bend Stack	060:	Syn.Strings1	110:	EF Tribe
011:	Freedom	061:	Syn.Strings2	111:	Scratch Alt
012:	Good Bean	062:	OB Strings	112:	Analog FX
013:	JP8000 5th	063:	Rhap Strings	113:	Non TB
014:	Mega 5th	064:	Banded Jupe	114:	Nasty Filt
015:	5th Saw	065:	NU-NRG Str	115:	Psy-Ence
016:	4th Saw	066:	Violin	116:	Music Hi
017:	Soundtrack	067:	Contrabass	117:	Uber Zone
018:	Rise Pad	068:	Tremolo Str	118:	Down Gown
019:	Warm Pad	069:	Pizzicato 1	119:	For Giving
020:	JP + OB Pad	070:	Pizzicato 2	120:	Sound Alarm
021:	Planet	071:	Pizz It	121:	Acid Drone
022:	Additive	072:	Guardians	122:	X-Mod
023:	Noise Pad	073:	Gat Passion	123:	X-FM/Org
024:	Sweep Pad 1	074:	Syn Harp	124:	X-FM Bass
025:	Sweep Pad 2	075:	Voice Oohs	125:	Hard BD?
026:	Alles Padde	076:	Solo Vox	126:	S&H Voc
027:	Sky Light	077:	Syn Vox	127:	X-TlkBxBass
028:	Stargate MC	078:	Choir Aahs	128:	X-Kick/TB
029:	Middle Grow	079:	Space Voice		
030:	AiRye Bread-	080:	Star Voice		
031:	NU-NRG Org	081:	Brightness		
032:	Halo Pad	082:	Vox Lead		
033:	Str/Brs Pad	083:	Auhbient		
034:	Syn Brs Pad	084:	Auh Luv Rave		
035:	Simple Pad	085:	PCM Life		
036:	OB Rezo Pad	086:	Noisevox		
037:	Sweet Vocode	087:	Trance Voice		
038:	Thin Pad	088:	Effect Acer		
039:	Attack Pad	089:	Alternative		
040:	Metal Pad	090:	Hard Pure		
041:	Atmosphere	091:	Metal EF		
042:	Fantasia	092:	Dly Tone		
043:	Feedbackwave	093:	Osci Frog		
044:	Pacifica	094:	Cal + After		
045:	Atmosphere 2	095:	8b Pad		
046:	Sub Atmosphe	096:	SpaceHighway		
047:	Machine Pad	097:	Trek Storm		
048:	Detuned Pad	098:	Abduction		
049:	Scoop Pad	099:	1st Contact		
050:	Psycho Trevo	100:	Ice Cave		

Preset C (CC#0 = 81, CC#32 = 2)

N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom
001:	X-Org/Nz	051:	Cheese Organ	101:	Synth Brass3
002:	X-Pizz/Rng	052:	Reed Organ	102:	Syn Brs Lead
003:	White Noise	053:	Telstar	103:	Obilator
004:	Pink Noise	054:	Church Org	104:	OpenUp Brass
005:	P5 Noise	055:	Organ Bass	105:	Brass Fall
006:	Toy Noise	056:	Strict Organ	106:	Trumpet
007:	Rezo Noise	057:	SmkyChrd Org	107:	MutedTrumpet
008:	Vinyl Noise	058:	Sweep Organ	108:	Soprano Sax
009:	Tornado Jet	059:	Accordion	109:	Alto Sax
010:	Smooth Jet	060:	Vibraphone	110:	Baritone Sax
011:	Sweep Noise	061:	FM Marimba	111:	SlideBiteSax
012:	ModWhtSweep	062:	Marimba	112:	Sax & Tp
013:	Perk Breath	063:	Xylophone	113:	Tuba
014:	Pink Bomb	064:	Balaphone	114:	Syn F.Horn
015:	64voicePiano	065:	Timpani	115:	Oboe
016:	Ac.Piano 1	066:	Steel Drum	116:	Whistle
017:	Ac.Piano 2	067:	Digi Bell	117:	Ocarina
018:	Epic House	068:	Acid Perc	118:	Recorder
019:	Hush Piano	069:	MetaL-SD	119:	Jazz SynLead
020:	Happy Piano	070:	Classy Pulse	120:	Solo Flute
021:	BPF Piano	071:	Glockenspiel	121:	Pan Flute
022:	Honky-tonk	072:	Fanta Bell	122:	Bottle Blow
023:	NY Piano+Str	073:	Crystal	123:	Funky Pipe
024:	Voice Piano	074:	Tubular-Bell	124:	Breath Noise
025:	Old E.Piano	075:	Shank Bells	125:	Shakuhachi
026:	E.Piano 1	076:	MKS-30 Melts	126:	Sitar 1
027:	E.Piano 2	077:	Trip Lead	127:	Sitar 2
028:	Cool Rhodes	078:	Steel-Str.Gt	128:	Santur
029:	Psycho EP	079:	Clean Gtr		
030:	Trip E.Piano	080:	Jazz Gtr 1		
031:	Rotary Rhode	081:	Jazz Gtr 2		
032:	EP-Organ	082:	Muted Gtr		
033:	Harpsichord	083:	Lo-Fi Gtr		
034:	Clavi	084:	Terror Dome		
035:	Digi Clavi	085:	Psycho-G		
036:	FM Clavi	086:	Dist Gtr Chd		
037:	AnalogClavi1	087:	Going Bald		
038:	AnalogClavi2	088:	Gt.Harmonic1		
039:	Funky Clavi	089:	Gt.Harmonic2		
040:	RotaryOrg SI	090:	Shafted Gtr		
041:	RotaryOrg Fs	091:	WahGT 2 Menu		
042:	Gospel Spin	092:	Gtr Up		
043:	L Org F	093:	Gtr Down		
044:	Organ 1	094:	Gtr Sweep		
045:	Lp-Hp Organ	095:	Orch Gtr		
046:	Organ 2	096:	Brass		
047:	Percsv Organ	097:	Bright Brass		
048:	Ballad B	098:	Hush Brass		
049:	FM Club Org	099:	Synth Brass1		
050:	Pop Organ	100:	Synth Brass2		

Preset D (CC#0 = 81, CC#32 = 3)

N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom
001:	Kalimba	057:	Slow Down	113:	CHH 1 Menu
002:	Bagpipes	058:	Boom Drop	114:	CHH 2 Menu
003:	PnoBendM7-m7	059:	B-Tom-D	115:	PHH Menu
004:	Org Chd m7	060:	Mr.Bong Bass	116:	OHH 1 Menu
005:	BalapChd 9th	061:	Friends of 0	117:	OHH 2 Menu
006:	Wah Gtr Hit	062:	Latin Perc	118:	Clap 1 Menu
007:	Orch Hit 1	063:	Bongo Fury	119:	Clap 2 Menu
008:	Orch Hit 2	064:	High Timbale	120:	Snare 1 Menu
009:	Rave-X-Tasy	065:	MutePandeiro	121:	Snare 2 Menu
010:	Philly Hit 1	066:	Open Surdo	122:	Snare 3 Menu
011:	Philly Hit 2	067:	Brazil Perc	123:	Snare 4 Menu
012:	Attack Hit	068:	Tablabaya	124:	Snare 5 Menu
013:	Funky Hit	069:	Mute Cuica	125:	Snare 6 Menu
014:	Tekno ChdHit	070:	Long Whistle	126:	Kick 1 Menu
015:	Dist Hit	071:	Agogo	127:	Kick 2 Menu
016:	Glasgow Hit	072:	Short Tamb	128:	Kick 3 Menu
017:	Happy Hit	073:	808 Cowbell		
018:	Scene Hit 1	074:	CR78 Cowbell		
019:	Scene Hit 2	075:	CR78 Beat		
020:	Drill Hit	076:	Wind-Chime		
021:	Gaia Message	077:	Rim Shot		
022:	Rezo Perc	078:	TR909 Rim		
023:	Syn Perc	079:	Hyoshigi		
024:	MG Blip	080:	TR626 Shaker		
025:	Rev Blip	081:	727 Quijada		
026:	Air Blip	082:	Real CH		
027:	Radical Perc	083:	TR909 OH		
028:	Machine	084:	Syn OH		
029:	Metal Hit	085:	TR909 Crash		
030:	Tanz Devil	086:	Reverse Cym.		
031:	Headz Direkt	087:	Asian Gong		
032:	ShoppingCart	088:	TR808 Clap		
033:	Noisy Drill	089:	Down Clap		
034:	Thump Bounce	090:	Clap Tail		
035:	Tape Rewind	091:	Rap&Real Clp		
036:	Stop	092:	Maddening		
037:	Ao!	093:	TR909 Snare		
038:	Ha!	094:	TR808 Snare		
039:	Seashore	095:	House Snare		
040:	Bird	096:	Jungle Snr 1		
041:	Telephone	097:	Jungle Snr 2		
042:	Helicopter	098:	TR808 Kick		
043:	Applause	099:	Plastic BD		
044:	Gun Shot	100:	Gate Kick		
045:	Machine Gun	101:	Jungle Kick		
046:	Laser Gun	102:	Scrtch/Vo Mn		
047:	Sci-Fi Laser	103:	Flexi Vox Mn		
048:	Breath	104:	Hit Menu		
049:	Rain	105:	Indust Menu		
050:	Siren	106:	Tom Menu		
051:	TR909 Tom	107:	Percus1 Menu		
052:	TR808 Tom	108:	Percus2 Menu		
053:	Syn Tom 1	109:	Cowbell Menu		
054:	Syn Tom 2	110:	Shaker+ Menu		
055:	Old Syn Tom	111:	Rim Menu		
056:	Taiko	112:	Cymbal Menu		

Tableau de sélection de banque

Patch	CC#0	CC#32
Preset A	81	0
Preset B	81	1
Preset C	81	2
Preset D	81	3
User A	85	0
User B	85	1
Card A	86	0
Card B	86	1
Card C	86	2
Card D	86	3

Ens. rythm.	CC#0	CC#32
Preset	81	0
User	85	0
Card	86	0

Exemple de transmission de patch

P:B016	[4th Saw]
CC#0	81
CC#32	1
PG#	16

Exemple de transmission de kit rythmique

P:12	[Jungle]
CC#0	81
CC#32	0
PG#	12

CC = changement de commande
PG = changement de programme

Liste des kits rythmiques preset

* La colonne "Groupe rythmique" indique le bouton qui peut être pressé pour étouffer le tone rythmique

Note No.	Groupe rythmique	P:01 TR-909	P:02 TR-808	P:03 TR-606	P:04 CR78&Cheaps
C2 35	BD	Plastic BD 4	TR808 Kick 5	TR808 Kick 3	Toy Kick
36	BD	Plastic BD 3	TR808 Kick 3	Analog Kick	Plastic BD 4
37	TOM/PERC	TR808 Rim	TR808 RimLng	TR808 Rim	TR808 Rim
38	SD	TR909 Snr 1	TR808 Snr 8	TR606 Snr 3	TR808 Snr 5
39	CLP	TR909 Clap 2	TR909 Clap 1	Cheap Clap	TR909 Clap 1
40	SD	TR909 Snr 3	TR808 Snr 9	TR808 Snr 5	Deep Snare
41	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 Tom	TR606 CmpTom	MG Blip
42	HH	TR909 CHH 2	TR808 CHH 2	TR606 CHH 2	TR808 CHH 1
43	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 Tom	TR606 CmpTom	MG Blip
44	HH	TR909 PHH 2	TR808 PHH 2	Hip PHH	TR606 PHH 2
45	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 Tom	TR606 CmpTom	MG Blip
46	HH	TR909 OHH 1	TR808 OHH 2	TR606 DstOHH	TR606 OHH
47	BD	TR909 Kick 4	TR808 Kick 1	TR606 Dst BD	TR606 Kick
C3 48	BD	TR909 Kick 2	TR808 Kick 4	TR606 Kick	Analog Kick
49	TOM/PERC	TR909 Rim	TR808 Rim	Analog Rim	Analog Rim
50	SD	TR909 Snr 2	TR808 Snr 6	TR606 Snr 2	TR808 Snr 1
51	CLP	TR909 Clap 1	TR808 Clap	TR808 Clap	TR808 Clap
52	SD	TR909 Snr 3	TR808 Snr 2	TR606 Snr 1	CR78 Snare
53	TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom
54	HH	TR909 CHH 1	TR808 CHH 1	TR606 CHH 1	DR55 CHH 1
55	TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom
56	HH	TR909 OHH 2	TR808 CHH 2	TR606 PHH 1	CR78 CHH
57	TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom
58	HH	TR909 OHH 2	TR808 OHH 1	TR606 OHH	CR78 OHH
59	TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom
C4 60	TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom
61	CYM	TR909 Crash	TR606 Cym 1	TR606 Cym 2	TR606 Cym 1
62	TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom
63	CYM	TR909 Ride	TR606 Cym 1	TR909 Ride	TR606 Cym 1
64	CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym 1	Cup Cym
65	CYM	TR909 Ride	TR909 Ride	TR707 Ride	TR909 Ride
66	TOM/PERC	Tambourine 2	CR78 Tamb	CR78 Tamb	CR78 Tamb
67	CYM	NaturalCrash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash
68	TOM/PERC	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell	CR78 Cowbell
69	CYM	TR606 Cym 1	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Ride
70	TOM/PERC	PC-2 Machine	CR78 Guiro	CR78 Guiro	TR808Cowbell
71	CYM	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride	TR707 Ride
C5 72	TOM/PERC	HiBongo Open	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga
73	TOM/PERC	LoBongo Open	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga
74	TOM/PERC	HiConga Mute	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga
75	TOM/PERC	HiConga Open	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga
76	TOM/PERC	LoConga Open	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga
77	TOM/PERC	Hi Timbale	Hi Timbale	Hi Timbale	CR78 Beat
78	TOM/PERC	Lo Timbale	Lo Timbale	Lo Timbale	CR78 Beat
79	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	CR78 Beat	TR727 Agogo
80	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR808 Claves	CR78 Beat	TR727 Agogo
81	TOM/PERC	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	CR78 Guiro
82	TOM/PERC	808 Maracas	808 Maracas	808 Maracas	808 Maracas
83	HIT	Beam HiQ	Beam HiQ	Beam HiQ	Syn Hit
C6 84	HIT	Air Blip	Air Blip	Buzzer	Beam HiQ
85	HIT	MG Blip	Syn Hit	Air Blip	Analog Bird
86	HIT	Techno Scene	Techno Scene	Rezo Noise	MG Attack
87	HIT	Air Gun	Beam HiQ	Hyoshigi	Tape Rewind
88	HIT	Tekno Hit	PC-2 Machine	Analog Bird	Air Blip
89	OTHERS	Come on!	P5 Noise	Retro UFO	Reso FX
90	OTHERS	Wao!	Toy Gun 1	PC-2 Machine	Ring Osc
91	OTHERS	Ooh! 1	Syn Tom	Syn Hit	MG Blip
92	OTHERS	Canvas	Cup Cym	Retro UFO	MG White Nz
93	OTHERS	JP8000 FBK	TR808 OHH 1	Thrill	Rezo Noise
94	CLP	Funky Clap	Hip Clap	Comp Clap	Cheap Clap
95	BD	TR808 Kick 1	TR808 Kick 2	TR808 Kick 1	TR808 Kick 1
C7 96	BD	Gabba Kick	TR909 Kick 4	Plastic BD 4	TR909 Kick 1
97	SD	Synth Snare	CR78 Snare	TR909 Snr 3	TR909 Snr 1
98	SD	TR808 Snr 2	TR808 Snr 3	CR78 Snare	Sim Snare

Note No.	Groupe rythmique	P:05 Techno 1	P:06 Techno 2	P:07 Techno 3	P:08 Hardcore
C2 35	BD	Plastic BD 3	TR808 Kick 5	Plastic BD 3	TR909 Kick 5
36	BD	Plastic BD 2	TR707 Kick 1	Plastic BD 4	Gabba Kick
37	TOM/PERC	TR707 Rim	TR909 Rim	Jungle Snr 2	SideStiker
38	SD	TR909 Snr 6	Real Snare	TR808 Snr 7	Jungle Snr 1
39	CLP	TR909 Clap 1	Down Clap	Comp Clap	Fuzzy Clap
40	SD	TR909 Snr 7	Rap Snare	Indus Snare	TR909 Snr 4
41	TOM/PERC	TR909 DstTom	TR808 Tom	Air Blip	TR606 CmpTom
42	HH	TR909 CHH 2	TR808 CHH 2	CHH MENU 2	TR909 CHH 2
43	TOM/PERC	TR909 DstTom	TR808 Tom	MG Blip	TR606 CmpTom
44	HH	TR909 PHH 1	TR808 PHH 1	Jungle Rim 2	TR909 PHH 1
45	TOM/PERC	TR909 DstTom	TR808 Tom	HIT MENU	TR606 CmpTom
46	HH	TR909 OHH 2	TR808 OHH 1	TR909 OHH 2	TR909 OHH 1
47	BD	TR909 Kick 5	TR909 Kick 2	KICK MENU 2	Amsterdam BD
C3 48	BD	TR909 Kick 4	Plastic BD 4	West Kick	TR909 Dst BD
49	TOM/PERC	TR909 Rim	TR808 RimLng	Natural Rim	Lo-Fi Rim
50	SD	TR909 Snr 4	TR909 Snr 4	TR808 Snr 8	TR909 DstSnr
51	CLP	Group Clap	Claptail	Comp Clap	Funk Clap 2
52	SD	TR909 Snr 5	Funky Clap	MC Snare	TR909 DstSnr
53	TOM/PERC	TR909 Tom	TR707 Tom	Uuh Formant	TR909 DstTom
54	HH	TR909 CHH 1	Closed Hat	TR606 PHH 2	TR909 PHH 1
55	TOM/PERC	TR909 Tom	TR707 Tom	Ooh Formant	TR909 DstTom
56	HH	TR909 PHH 2	TR909 OHH 2	CR78 CHH	TR909 PHH 2
57	TOM/PERC	TR909 Tom	TR707 Tom	lih Formant	TR909 DstTom
58	HH	TR909 OHH 3	TR909 OHH 2	TR606 OHH	TR909 DstOHH
59	TOM/PERC	TR909 Tom	TR707 Tom	Can Tom	TR909 DstTom
C4 60	TOM/PERC	TR909 Tom	TR707 Tom	ElectricDunk	TR909 DstTom
61	CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym 2	TR909 Crash
62	TOM/PERC	TR909 Tom	TR707 Tom	HiBongo LoFi	TR909 DstTom
63	CYM	TR707 Ride	TR707 Ride	CYMBAL MENU	TR707 Ride
64	CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	Cup Cym	TR909 Crash
65	CYM	Asian Gong	Asian Gong	TR909 Ride	Asian Gong
66	TOM/PERC	Tambourine 3	Tambourine 2	Tambourine 4	CR78 Tamb
67	CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	CYMBAL MENU	NaturalCrash
68	TOM/PERC	Cowbell	TR808Cowbell	CR78 Beat	TR808Cowbell
69	CYM	TR606 Cym 1	TR606 Cym 2	Natural Ride	Jungle Crash
70	TOM/PERC	TR808Cowbell	CR78 Tamb	CR78 Beat	TR727Quijada
71	CYM	Natural Ride	Cup Cym	Cup Cym	Natural Ride
C5 72	TOM/PERC	HiBongo LoFi	HiBongo Open	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi
73	TOM/PERC	LoBongo LoFi	LoBongo Open	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi
74	TOM/PERC	HiCnga Mt LF	HiConga Mute	HiBongo LoFi	HiCnga Mt LF
75	TOM/PERC	HiCnga Op LF	HiConga Open	HiCnga Mt LF	HiCnga Op LF
76	TOM/PERC	LoConga LoFi	LoConga Open	HiConga Mute	LoConga LoFi
77	TOM/PERC	HiTimbale LF	Hi Timbale	Triangle 2	HiTimbale LF
78	TOM/PERC	LoTimbale LF	Lo Timbale	ElectricDunk	LoTimbale LF
79	TOM/PERC	CR78 Beat	TR727 Agogo	Air Blip	TR727 Agogo
80	TOM/PERC	CR78 Beat	TR727 Agogo	MG Attack	TR727 Agogo
81	TOM/PERC	TechnoShaker	TechnoShaker	TechnoShaker	TechnoShaker
82	TOM/PERC	TR626 Shaker	Maracas	808 Maracas	Dance Shaker
83	HIT	Wao!	Beam HiQ	Reso FX	Beam HiQ
C6 84	HIT	Come on!	Techno Scene	Beam HiQ	Air Gun
85	HIT	Ooh! 1	Thin Beef	Toy Gun 3	ElectricDunk
86	HIT	MG White Nz	Come on!	MG Blip	Thin Beef
87	HIT	Bomb Noise	Ooh! 1	Toy Gun 3	Drill Hit
88	HIT	Wah Gtr 2b	Wao!	Air Blip	TAO Hit
89	OTHERS	Toy Gun 3	Analog Bird	Reso FX	Rezo Noise
90	OTHERS	Toy Gun 3	Retro UFO	Emergency	Toy Gun 1
91	OTHERS	Buzzer	Metal Sweep	MG Blip	Toy Gun 3
92	OTHERS	Bomb Noise	Emergency	MG Pink Nz	Gtr FX
93	OTHERS	Sea	Tonality	Jet Plane	Dist Synth
94	CLP	Flange Snr	TR909 Clap 1	Roll Snare	Funk Clap
95	BD	TR909 Dst BD	Wet Kick	TR808 Kick 1	TR909 Kick 2
C7 96	BD	Plastic BD 4	Hip Kick	TR909 Kick 1	Turbo Kick
97	SD	Break Snare2	TR909 Snr 5	TR909 Snr 1	Rage Snare
98	SD	Ragga Rim 2	Clap Snare 2	Urban RollSD	Big Trash SD

Note No.	Groupe rythmique	P:09 Ambient	P:10 House 1	P:11 House 2	P:12 Jungle	
C2	35	BD	TR909 Kick 5	TR808 Kick 5	Wet Kick	TR909 Kick 3
	36	BD	Wet Kick	TR909 Kick 2	Plastic BD 2	Lo-Fi Kick 2
	37	TOM/PERC	Ragga Rim 1	TR808 Rim	TR808 Rim	SideStiker
	38	SD	DJ Snare	SNR MENU 1	Clap Snare 2	Urban RollSD
	39	CLP	Comp Clap	CLAP MENU 1	Group Clap	Down Clap
	40	SD	SideStiker	TR909 Snr 6	TR808 Snr 7	Jungle Rim 1
	41	TOM/PERC	TR707 Tom	TOM MENU	TR808 Tom	Jungle Snr 2
	42	HH	Closed Hat	TR707 OHH	TR707 CHH	Tight CHH
	43	TOM/PERC	TR707 Tom	TR909 Tom	TR808 Tom	Jungle Snr 2
	44	HH	Pedal Hat 1	TR707 OHH	TR707 PHH	Tambourine 1
C3	45	TOM/PERC	TR707 Tom	TR909 Tom	TR808 Tom	Jungle Snr 2
	46	HH	Real OHH	TR707 OHH	TR707 OHH	Cym OHH
	47	BD	Wet Kick	TR808 Kick 1	TR909 Kick 2	TR909 Kick 5
	48	BD	TR808 Kick 3	TR909 Kick 3	TR909 Kick 5	JungleKick 2
	49	TOM/PERC	TR808 RimLng	TR808 RimLng	TR909 Rim	Jungle Rim 2
	50	SD	CR78 Snare	Break Snare2	Break Snare2	Urban Snare
	51	CLP	TR909 Clap 1	Claptail	TR909 Clap 1	Jungle Rim 3
	52	SD	Beam HiQ	TR909 Snr 4	TR909 Snr 4	Jungle Snr 1
	53	TOM/PERC	TR808 Tom	TR808 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom
	54	HH	DR55 CHH 1	TR909 CHH 1	TR909 CHH 1	Real CHH
C4	55	TOM/PERC	TR808 Tom	TR808 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom
	56	HH	TR606 PHH 2	OHH MENU 1	TR909 PHH 1	Jungle Hat
	57	TOM/PERC	TR808 Tom	TR808 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom
	58	HH	CR78 OHH	OHH MENU 1	TR909 OHH 3	Hip OHH
	59	TOM/PERC	TR808 Tom	TR707 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom
	60	TOM/PERC	TR808 Tom	TR707 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom
	61	CYM	TR606 Cym 1	TR909 Crash	TR909 Crash	Jungle Crash
	62	TOM/PERC	TR808 Tom	TR707 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom
	63	CYM	TR909 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride	Natural Ride
	64	CYM	TR606 Cym 1	NaturalCrash	NaturalCrash	NaturalCrash
C5	65	CYM	Asian Gong	Tambourine 2	Tambourine 3	Asian Gong
	66	TOM/PERC	Tambourine 3	Tambourine 1	Tambourine 4	Tambourine 3
	67	CYM	TR606 Cym 2	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym 1
	68	TOM/PERC	CR78 Cowbell	TR707Cowbell	TR707Cowbell	Cowbell
	69	CYM	NaturalCrash	Cup Cym	Cup Cym	TR909 Crash
	70	TOM/PERC	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell	CR78 Tamb
	71	CYM	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride	TR707 Ride
	72	TOM/PERC	HiBongo Open	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi
	73	TOM/PERC	LoBongo Open	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi
	74	TOM/PERC	HiConga Mute	HiConga Mute	HiCnga Mt LF	HiCnga Mt LF
C6	75	TOM/PERC	HiConga Open	HiConga Open	HiCnga Op LF	HiCnga Op LF
	76	TOM/PERC	LoConga Open	LoConga Open	LoConga LoFi	LoConga LoFi
	77	TOM/PERC	Hi Timbale	HiTimbale LF	HiTimbale LF	HiTimbale LF
	78	TOM/PERC	Lo Timbale	LoTimbale LF	LoTimbale LF	LoTimbale LF
	79	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	Open Surdo
	80	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	Mute Surdo
	81	TOM/PERC	TechnoShaker	808 Maracas	Cabasa Up	TechnoShaker
	82	TOM/PERC	808 Maracas	TR626 Shaker	TR626 Shaker	TR626 Shaker
	83	HIT	Air Blip	TR606 CHH 1	Belltree	Beam HiQ
	84	HIT	Wind Chime	TR727Quijada	TR727Quijada	Air Blip
C7	85	HIT	Thrill	Short Guiro	Short Guiro	Thin Beef
	86	HIT	CR78 Beat	Long Guiro	Long Guiro	Analog Bird
	87	HIT	Retro UFO	TR808 Claves	TR808 Claves	Tape Rewind
	88	HIT	Hyoshigi	Hyoshigi	Hyoshigi	Wao!
	89	OTHERS	Pizzy Techno	Bomb Noise	Bomb Noise	Emergency
	90	OTHERS	Org Chord	Come on!	Come on!	Toy Gun 3
	91	OTHERS	Feedbackwave	Triangle 1	Ooh! 1	Reso FX
	92	OTHERS	Stream	Cup Cym	Wao!	Toy Gun 2
	93	OTHERS	Bird	TR808 OHH 1	Laugh	Toy Gun 1
	94	CLP	Claptail	Hip Clap	Claptail	Big Clap
C7	95	BD	TR808 Kick 1	TR808 Kick 2	TR808 Kick 1	TR808 Kick 2
	96	BD	JungleKick 2	TR909 Kick 4	Plastic BD 3	Roll Kick
	97	SD	TR808 Snr 2	CR78 Snare	TR808 Snr 6	Roll Snare
	98	SD	Jungle Snr 1	TR808 Snr 3	TR909 Snr 7	Break Snare2

Note No.	Groupe rythmique	P:13 Drum'n'Bass1	P:14 Drum'n'Bass2	P:15 Hip-Hop 1	P:16 Hip-Hop 2
C2 35	BD	Roll Kick	TR909 Kick 3	Lo-Fi Kick 1	TR707 Kick 1
36	BD	Analog Kick	Lo-Fi Kick 2	TR808 Kick 3	Optic Kick
37	TOM/PERC	RaggaTightSD	SideStiker	Solid Snare	TR808 RimLng
38	SD	Cross Snare	Urban RollSD	HipJazz Snr	Headz Snare
39	CLP	Roll Snare	Down Clap	Funk Clap 2	Claptail
40	SD	Headz Snare	Jungle Snr 1	R&B Snare	TR808 Snr 7
41	TOM/PERC	TR606 Tom	Jungle Snr 2	TR808 Tom	TR808 Tom
42	HH	Pop CHH	Tight CHH	Pop CHH	TR808 CHH 1
43	TOM/PERC	TR606 Tom	Jungle Snr 2	TR808 Tom	TR808 Tom
44	HH	Tambourine 3	Tambourine 1	Pedal Hat 1	TR808 PHH 1
45	TOM/PERC	TR606 Tom	Jungle Snr 2	TR808 Tom	TR808 Tom
46	HH	Pop Hat Open	Cym OHH	Pop Hat Open	TR808 OHH 2
47	BD	Plastic BD 1	TR909 Kick 5	Break Kick	TR909 Kick 3
C3 48	BD	Hip Kick	JungleKick 2	Hip Kick	TR808 Kick 3
49	TOM/PERC	Scratch SD r	Jungle Rim 2	Lo-Fi Rim	Gate Rim
50	SD	Break Snare2	Urban Snare	Jazz Snare	Tiny Snare 2
51	CLP	Funky Clap	Jungle Rim 3	Funky Clap	Little Clap
52	SD	Ragga Snr 2	Jungle Snr 1	East Snare	R&B Snare
53	TOM/PERC	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom	Natural Tom
54	HH	Real CHH	Real CHH	Tight CHH	Pop CHH
55	TOM/PERC	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom	Natural Tom
56	HH	TR808 PHH 1	Jungle Hat	Pedal Hat 2	Pedal Hat 1
57	TOM/PERC	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom	Natural Tom
58	HH	TR606 OHH	Hip OHH	Hip OHH	Pop Hat Open
59	TOM/PERC	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom	Natural Tom
C4 60	TOM/PERC	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom	Natural Tom
61	CYM	TR909 Crash	Jungle Crash	TR909 Crash	NaturalCrash
62	TOM/PERC	Kick Tom	TR606 CmpTom	Natural Tom	Natural Tom
63	CYM	TR909 Ride	Natural Ride	TR707 Ride	TR909 Ride
64	CYM	TR909 Crash	NaturalCrash	TR909 Crash	TR909 Crash
65	CYM	Asian Gong	Asian Gong	Cup Cym	Cup Cym
66	TOM/PERC	Tambourine 2	Tambourine 3	Tambourine 3	Tambourine 4
67	CYM	TR909 Crash	TR606 Cym 1	Tambourine 4	TR909 Crash
68	TOM/PERC	CR78 Cowbell	Cowbell	TR808Cowbell	Cowbell
69	CYM	TR606 Cym 2	TR909 Crash	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1
70	TOM/PERC	TR808Cowbell	CR78 Tamb	CR78 Cowbell	TR808Cowbell
71	CYM	Natural Ride	TR707 Ride	Natural Ride	Natural Ride
C5 72	TOM/PERC	HiBongo Open	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi	HiBongo Open
73	TOM/PERC	LoBongo Open	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi	LoBongo Open
74	TOM/PERC	HiConga Mute	HiCnga Mt LF	HiCnga Mt LF	HiConga Mute
75	TOM/PERC	HiConga Open	HiCnga Op LF	HiCnga Op LF	HiConga Open
76	TOM/PERC	LoConga Open	LoConga LoFi	LoConga LoFi	LoConga Open
77	TOM/PERC	Hi Timbale	HiTimbale LF	HiTimbale LF	Hi Timbale
78	TOM/PERC	Lo Timbale	LoTimbale LF	LoTimbale LF	Lo Timbale
79	TOM/PERC	TR727 Agogo	Open Surdo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
80	TOM/PERC	TR727 Agogo	Mute Surdo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
81	TOM/PERC	Cabasa Up	Dance Shaker	Dance Shaker	TechnoShaker
82	TOM/PERC	Maracas	Maracas	808 Maracas	808 Maracas
83	HIT	MG Blip	Beam HiQ	Scratch BD f	Scratch BD f
C6 84	HIT	Air Blip	ElectricDunk	Scratch BD r	Scratch BD r
85	HIT	Hyoshigi	Bomb	Scratch SD f	Scratch SD f
86	HIT	CR78 Guiro	Analog Bird	Scratch SD r	Scratch SD r
87	HIT	Mt Pandeiro	Tape Rewind	Scratch ALT	Scratch ALT
88	HIT	Chenchen	Wao!	Vinyl Stop	Funky Bass
89	OTHERS	Thrill	Emergency	Vinyl Noise	Vinyl Noise
90	OTHERS	Retro UFO	Toy Gun 3	Kick it!	Philly Hit
91	OTHERS	Rezo Noise	Reso FX	Ooh! 2	Brass Fall
92	OTHERS	Feedbackwave	Toy Gun 2	Ooh! 1	Ooh! 1
93	OTHERS	Space Noise	Toy Gun 1	Laugh	Ooh! 2
94	CLP	Little Clap	Big Clap	Funk Clap	Finger Snap
95	BD	TR808 Kick 2	TR808 Kick 2	TR808 Kick 1	TR808 Kick 1
C7 96	BD	TR909 Kick 1	Roll Kick	Dance Kick 1	Hazy Kick
97	SD	Solid Snare	Roll Snare	Break Snare2	TR606 Snr 2
98	SD	Flange Snr	Break Snare2	HH Soul Snr	Machine Snr

Note No.	Groupe rythmique	P:17 Funk	P:18 Electro	P:19 Jazz	P:20 Brush
C2	35 BD	TR707 Kick 2	TR808 Kick 1	Lo-Fi Kick 1	Video Kick
	36 BD	West Kick	TR808 Kick 5	Hip Kick	West Kick
	37 TOM/PERC	Lo-Fi Rim	TR808 RimLng	SideSticker	Natural Rim
	38 SD	Deep Snare	TR808 Snr 8	Deep Snare	R&B Snare
	39 CLP	Funky Clap	Down Clap	Real Clap 1	Brush Slap 1
	40 SD	Disco Snare	TR808 Snr 5	HH Soul Snr	MC Snare
	41 TOM/PERC	TR707 Tom	TR808 Tom	Natural Tom	TR707 Tom
	42 HH	Tight CHH	TR808 CHH 1	Real CHH	Pop CHH
	43 TOM/PERC	TR707 Tom	TR808 Tom	Natural Tom	TR707 Tom
	44 HH	Hip PHH	TR808 PHH 1	Pedal Hat 1	Room CHH
C3	45 TOM/PERC	TR707 Tom	TR808 Tom	Natural Tom	TR707 Tom
	46 HH	Funk OHH	TR808 OHH 1	Real OHH	Pop Hat Open
	47 BD	Hazy Kick	Ele Kick	Optic Kick	Hip Kick
	48 BD	Turbo Kick	TR707 Kick 2	Video Kick	Optic Kick
	49 TOM/PERC	SideSticker	TR707 Rim	Gate Rim	R8 BrshSwill
	50 SD	Whack Snare	ElectroSnr 2	Headz Snare	R8 Brush Tap
	51 CLP	Funk Clap 2	TR707 Clap	Big Clap	Brush Slap 2
	52 SD	Macho Snare	Sim Snare	Cross Snare	R8 BrushRoll
	53 TOM/PERC	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
	54 HH	Real CHH	Closed Hat	Closed Hat	R8 Brush CHH
C4	55 TOM/PERC	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
	56 HH	Pedal Hat 1	Pedal Hat 1	Bristol CHH	Pedal Hat 1
	57 TOM/PERC	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
	58 HH	Cym OHH	Open Hat	Cym OHH	R8 OHH
	59 TOM/PERC	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
	60 TOM/PERC	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
	61 CYM	NaturalCrash	TR909 Crash	NaturalCrash	NaturalCrash
	62 TOM/PERC	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
	63 CYM	TR909 Ride	TR707 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride
	64 CYM	TR909 Crash	NaturalCrash	NaturalCrash	NaturalCrash
C5	65 CYM	Cup Cym	Asian Gong	Cup Cym	Cup Cym
	66 TOM/PERC	CR78 Tamb	Tambourine 2	Tambourine 2	Tambourine 2
	67 CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym 1
	68 TOM/PERC	TR707Cowbell	TR808Cowbell	Cowbell	Cowbell
	69 CYM	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR909 Crash
	70 TOM/PERC	TR808Cowbell	TR727Quijada	TR808Cowbell	TR808Cowbell
	71 CYM	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride
	72 TOM/PERC	HiBongo Open	HiBongo Open	HiBongo Open	HiBongo Open
	73 TOM/PERC	LoBongo Open	LoBongo Open	LoBongo Open	LoBongo Open
	74 TOM/PERC	HiConga Mute	HiConga Mute	HiConga Mute	HiConga Mute
C6	75 TOM/PERC	HiConga Open	HiConga Open	HiConga Open	HiConga Open
	76 TOM/PERC	LoConga Open	LoConga Open	LoConga Open	LoConga Open
	77 TOM/PERC	Hi Timbale	Hi Timbale	Hi Timbale	Hi Timbale
	78 TOM/PERC	Lo Timbale	Lo Timbale	Lo Timbale	Lo Timbale
	79 TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
	80 TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
	81 TOM/PERC	TechnoShaker	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up
	82 TOM/PERC	808 Maracas	808 Maracas	Maracas	Maracas
	83 HIT	Scratch BD f	Air Blip	TR727Quijada	Whistle
	84 HIT	Scratch BD r	Thin Beef	Jingle Bell	Whistle
C7	85 HIT	Scratch SD f	Back Hit	Short Guiro	Short Guiro
	86 HIT	Scratch SD r	Analog Bird	Long Guiro	Long Guiro
	87 HIT	Scratch ALT	Hoo	TR808 Claves	TR808 Claves
	88 HIT	Vinyl Stop	Metal Sweep	Hyoshigi	Hyoshigi
	89 OTHERS	Vinyl Noise	Emergency	Hyoshigi	Hyoshigi
	90 OTHERS	Philly Hit	Buzzer	Mute Cuica	Mute Cuica
	91 OTHERS	Brass Fall	Tonality	Open Cuica	Open Cuica
	92 OTHERS	Kick it!	Ring Osc	Triangle 1	Triangle 1
	93 OTHERS	Harmo Gtr	Toy Gun 3	Triangle 1	Triangle 1
	94 CLP	Big Clap	Hip Clap	Finger Snap	Real Clap 1
C7	95 BD	Plastic BD 2	Plastic BD 1	TR808 Kick 1	TR909 Kick 2
	96 BD	TR909 Kick 5	Lo-Fi Kick 1	TR909 Kick 1	TR707 Kick 1
	97 SD	DanceHall SD	Synth Snare	R8 BrshSwill	Real Snare
	98 SD	Machine Snr	TR808 Snr 6	R8 Brush Tap	Deep Snare

Note No.	Groupe rythmique	P:21 Disco	P:22 Ragga	P:23 Rock	P:24 Industrial
C2	35	BD	TR707 Kick 2	Analog Kick	Optic Kick
	36	BD	TR808 Kick 3	TR707 Kick 2	TR909 Kick 4
	37	TOM/PERC	TR707 Rim	Gate Rim	TR808 RimLng
	38	SD	Real Snare	Jungle Rim 1	Hash Snare
	39	CLP	Real Clap 1	Hip Clap	Funk Clap 2
	40	SD	Fat Snare	Ragga Snr 2	DJ Snare
		TOM/PERC	TR707 Tom	TR808 Tom	Kick Tom
	41	HH	Real CHH	Bristol CHH	TR909 CHH 2
	43	TOM/PERC	TR707 Tom	TR808 Tom	Kick Tom
	44	HH	Pedal Hat 1	Pedal Hat 1	TR909 PHH 1
C3	45	TOM/PERC	TR707 Tom	TR808 Tom	Kick Tom
	46	HH	Real OHH	Cym OHH	TR909 OHH 1
	47	BD	Turbo Kick	Plastic BD 4	TR909 Kick 5
	48	BD	TR707 Kick 1	Video Kick	Turbo Kick
	49	TOM/PERC	TR808 RimLng	Beam HiQ	SideStiker
	50	SD	Deep Snare	DanceHall SD	Lo-Fi Snare
	51	CLP	Big Clap	Little Clap	Claptail
	52	SD	TR707 Snare	Ragga Rim 2	Macho Snare
	53	TOM/PERC	Deep Tom	Deep Tom	TR707 Tom
	54	HH	TR808 CHH 1	TR707 CHH	TR909 PHH 1
C4	55	TOM/PERC	Kick Tom	Deep Tom	TR707 Tom
	56	HH	Pop CHH	Pop CHH	TR909 OHH 3
	57	TOM/PERC	Deep Tom	Deep Tom	TR707 Tom
	58	HH	TR707 OHH	TR707 OHH	Cym OHH
	59	TOM/PERC	Kick Tom	Deep Tom	TR707 Tom
	60	TOM/PERC	Deep Tom	Deep Tom	TR707 Tom
	61	CYM	NaturalCrash	NaturalCrash	TR909 Crash
	62	TOM/PERC	Kick Tom	Deep Tom	TR707 Tom
	63	CYM	TR909 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride
	64	CYM	NaturalCrash	NaturalCrash	TR909 Crash
C5	65	CYM	Cup Cym	Asian Gong	Asian Gong
	66	TOM/PERC	Tambourine 2	Tambourine 3	Tambourine 3
	67	CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash
	68	TOM/PERC	Cowbell	Cowbell	Cowbell
	69	CYM	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR606 Cym 2
	70	TOM/PERC	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell
	71	CYM	Natural Ride	TR707 Ride	Natural Ride
	72	TOM/PERC	HiBongo Open	HiBongo Open	HiBongo LoFi
	73	TOM/PERC	LoBongo Open	LoBongo Open	LoBongo LoFi
	74	TOM/PERC	HiConga Mute	HiConga Mute	HiCnga Mt LF
C6	75	TOM/PERC	HiConga Open	HiConga Open	HiCnga Op LF
	76	TOM/PERC	LoConga Open	LoConga Open	LoConga LoFi
	77	TOM/PERC	Hi Timbale	Hi Timbale	HiTimbale LF
	78	TOM/PERC	Lo Timbale	Lo Timbale	LoTimbale LF
	79	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
	80	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
	81	TOM/PERC	Cabasa Up	TechnoShaker	TR727Quijada
	82	TOM/PERC	Maracas	808 Maracas	TR626 Shaker
	83	HIT	Triangle 1	MG Attack	Bounce
	84	HIT	Triangle 1	Air Blip	ElectricDunk
C7	85	HIT	Beam HiQ	Syn Hit	Iron Door
	86	HIT	Back Hit	TAO Hit	Drill Hit
	87	HIT	Back Hit	Chiki!	Thrill
	88	HIT	Philly Hit	Hey!	PCM Press
	89	OTHERS	Brass Fall	Toy Gun 1	Dist TekGtr
	90	OTHERS	Rezo Noise	Toy Gun 2	Dist TekGtr
	91	OTHERS	Iih Formant	Toy Gun 3	Dist TekGtr
	92	OTHERS	Analog Bird	Reso FX	Dist TekGtr
	93	OTHERS	Emergency	Emergency	Gtr FX
	94	CLP	Down Clap	Big Clap	Air Gun
C7	95	BD	TR808 Kick 1	TR808 Kick 1	TR909 Kick 2
	96	BD	TR909 Kick 1	TR909 Kick 1	Gabba Kick
	97	SD	TR909 Snr 3	HH Soul Snr	ElectroSnr 2
	98	SD	TR808 Snr 5	TR909 Snr 4	Big Trash SD

Note No.	Groupe rythmique	P:25 Ethnic	P:26 Reverse
C2	35 BD	Open Surdo	Ele Kick
	36 BD	Mute Surdo	Turbo Kick
	37 TOM/PERC	Jungle Snap	TR909 Rim
	38 SD	Natural Rim	TR606 Snr 2
	39 CLP	Big Clap	Comp Clap
	40 SD	Jungle Snr 1	Real Snare
	41 TOM/PERC	Jungle Snr 2	Can Tom
	42 HH	Mt Pandeiro	TR808 CHH 2
	43 TOM/PERC	Jungle Snr 2	Can Tom
	44 HH	R8 Brush CHH	TR808 PHH 1
C3	45 TOM/PERC	Jungle Snr 2	Can Tom
	46 HH	Metal Sweep	TR808 OHH 1
	47 BD	Afro Feet	TR707 Kick 1
	48 BD	Mute Surdo	Plastic BD 3
	49 TOM/PERC	Jungle Snap	TR707 Rim
	50 SD	Op Pandeiro	TR909 Snr 4
	51 CLP	Real Clap 2	TR707 Clap
	52 SD	Hi Timbale	Comp Clap
	53 TOM/PERC	TablaBaya	TR707 Tom
	54 HH	Chenchen	TR909 CHH 1
C4	55 TOM/PERC	TablaBaya	TR707 Tom
	56 HH	Tambourine 1	TR909 PHH 1
	57 TOM/PERC	TablaBaya	TR707 Tom
	58 HH	Tambourine 4	TR909 DstOHH
	59 TOM/PERC	TablaBaya	TR707 Tom
	60 TOM/PERC	Udo	TR707 Tom
	61 CYM	Asian Gong	TR909 Crash
	62 TOM/PERC	Udo	TR707 Tom
	63 CYM	Cup Cym	TR707 Ride
	64 CYM	NaturalCrash	TR909 Crash
C5	65 CYM	Cup Cym	Asian Gong
	66 TOM/PERC	Tambourine 2	Tambourine 2
	67 CYM	TR606 Cym 1	TR909 Crash
	68 TOM/PERC	Cowbell	TR808Cowbell
	69 CYM	NaturalCrash	TR606 Cym 2
	70 TOM/PERC	CR78 Beat	CR78 Tamb
	71 CYM	Natural Ride	Cup Cym
	72 TOM/PERC	HiBongo LoFi	HiBongo Open
	73 TOM/PERC	LoBongo LoFi	LoBongo Open
	74 TOM/PERC	HiCnga Mt LF	HiConga Mute
C6	75 TOM/PERC	HiCnga Op LF	HiConga Open
	76 TOM/PERC	LoConga LoFi	LoConga Open
	77 TOM/PERC	HiTimbale LF	Hi Timbale
	78 TOM/PERC	LoTimbale LF	Lo Timbale
	79 TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo
	80 TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo
	81 TOM/PERC	Cabasa Up	TechnoShaker
	82 TOM/PERC	TR626 Shaker	Maracas
	83 HIT	Whistle	Beam HiQ
	84 HIT	Whistle	Tape Rewind
C7	85 HIT	Short Guiro	Vinyl Stop
	86 HIT	Long Guiro	Come on!
	87 HIT	TR808 Claves	One!
	88 HIT	Hyoshigi	Pa!
	89 OTHERS	AfroDrum Rat	Analog Bird
	90 OTHERS	Mute Cuica	Retro UFO
	91 OTHERS	Open Cuica	Metal Sweep
	92 OTHERS	Triangle 2	Dst Solo Gtr
	93 OTHERS	Triangle 1	Emergency
	94 CLP	Real Clap 1	Down Clap
C7	95 BD	Boost Kick	Wet Kick
	96 BD	Kick Ghost	Hip Kick
	97 SD	Voice loop	TR909 Snr 5
	98 SD	Chiki!	Jazz Snare

Liste des patterns preset

Les sons, phrases et patterns contenus dans ce produit sont des enregistrements protégés par Copyright. Roland donne par la présente aux acquéreurs de ce produit la permission d'utiliser ces enregistrements sonores pour la création et l'enregistrement d'œuvres musicales originales, étant donné toutefois que les enregistrements sonores contenus dans ce produit ne peuvent pas être échantillonnés, téléchargés ou aucunement ré-enregistrés en totalité ou en partie, pour toute autre utilisation, notamment, mais sans se limiter à, la transmission de tout ou partie d'enregistrement sonore via Internet ou autre moyen de transmission numérique ou analogique et/ou la communication pour la vente ou autre, de toute connexion de sons, phrases ou patterns échantillonnés sur CDRom ou support équivalent.

Les enregistrements sonores contenus dans ce produit sont le fruit du travail original de Roland Corporation. Roland n'est pas responsable de l'utilisation des enregistrements des sons contenus dans ce produit et n'assume aucune responsabilité pour toute infraction à tout Copyright de toute tierce partie découlant de l'utilisation des sons, phrases et patterns de ce produit.

Techno

N°	Nom	Tempo	Mesures	Coupure	Programmeur
P:001	Psy Trance 1	142	4	3,6,7	MASA
P:002	Psy Trance 2	145	4	4,5,7	MASA
P:003	Psy Trance 3	145	4	3,4,7	MASA
P:004	Psy Trance 4	145	4	4,6,7	MASA
P:005	Psy Trance 5	138	4	5,6,7	MASA
P:006	Psy Trance 6	142	4	3,4	MASA
P:007	Psy Trance 7	144	4	3,4,7	MASA
P:008	Psy Trance 8	143	4	4,6,7	MASA
P:009	Psy Trance 9	145	4	3,6,7	MASA
P:010	Psy Trance 10	145	4	4,6	MASA
P:011	Psy Trance 11	145	4	4,6	MASA
P:012	Psy Trance 12	142	4	5,6,7	MASA
P:013	Psy Trance 13	143	4	3,6,7	MASA
P:014	Psy Trance 14	145	4	5,6	MASA
P:015	Psy Trance 15	135	4	3,7	MASA
P:016	Psy Trance 16	142	4	5	MASA
P:017	Psy Trance 17	147	4	4,6	MASA
P:018	Psy Trance 18	141	4	5,6	MASA
P:019	Trance 1	146	4	6,7	MASA
P:020	Trance 2	136	8	CY	DJ Q'HEY
P:021	Trance 3	138	4	3,4,CY	DJ Q'HEY
P:022	Trance 4	140	8		DJ Q'HEY
P:023	Trance 5	145	4	3,4,6	MASA
P:024	Trance 6	119	4	4,5,7	MASA
P:025	Trance 7	129	4	4,6,7	MASA
P:026	Trance 8	129	4	7	MASA
P:027	Trance 9	130	8	3,7,CY,TP	YOJI BIOMEHANIKA
P:028	NU-NRG 1	150	2	5	YOJI BIOMEHANIKA
P:029	NU-NRG 2	152	2	3,5,7	YOJI BIOMEHANIKA
P:030	NU-NRG 3	145	8	6,7,SD,CY	YOJI BIOMEHANIKA
P:031	NU-NRG 4	150	8	3,5,TP	YOJI BIOMEHANIKA
P:032	NU-NRG 5	140	8	4	YOJI BIOMEHANIKA
P:033	NU-NRG 6	152	8	5,6	YOJI BIOMEHANIKA
P:034	Epic Trance 1	150	4	3,5	YOJI BIOMEHANIKA
P:035	Epic Trance 2	148	8	6,CY	YOJI BIOMEHANIKA
P:036	Epic Trance 3	148	8	3	YOJI BIOMEHANIKA
P:037	Minimal 1	135	8	2	DJ Q'HEY
P:038	Minimal 2	140	4	4	DJ Q'HEY
P:039	Minimal 3	135	4	SD, TP	HEIGO TANI
P:040	Minimal 4	135	4	5,CY	DJ Q'HEY
P:041	Minimal 5	130	2	TP	DJ Q'HEY
P:042	Minimal 6	138	4	2,CY,TP	DJ Q'HEY
P:043	Minimal 7	132	4	SD,CY	DJ Q'HEY
P:044	Minimal 8	140	16		DJ Q'HEY

N°	Nom	Tempo	Mesures	Coupure	Programmeur
----	-----	-------	---------	---------	-------------

P:045	Minimal 9	135	4		DJ Q'HEY
P:046	Minimal 10	140	4	5	DJ Q'HEY
P:047	Minimal 11	135	4	4,TP	DJ Q'HEY
P:048	Minimal 12	138	4	4,CY	DJ Q'HEY
P:049	DetroitTechno 1	132	4	6	HEIGO TANI
P:050	DetroitTechno 2	150	4	3	HEIGO TANI
P:051	DetroitTechno 3	140	4	3,CY	HEIGO TANI
P:052	DetroitTechno 4	132	4	4	DJ Q'HEY
P:053	DetroitTechno 5	136	8	3	HEIGO TANI
P:054	DetroitTechno 6	140	4	6	HEIGO TANI
P:055	Gabba 1	200	2	4,6,HI	HEIGO TANI
P:056	Gabba 2	200	4	3,5	HEIGO TANI
P:057	Gabba 3	180	4	4	HEIGO TANI
P:058	Gabba 4	167	4	3,5	MASA
P:059	Gabba 5	167	4	5,6	MASA
P:060	HappyHardcore 1	175	4	5	YOJI BIOMEHANIKA
P:061	HappyHardcore 2	190	4	5,7,CY	YOJI BIOMEHANIKA
P:062	HappyHardcore 3	175	2	3,4	YOJI BIOMEHANIKA
P:063	HappyHardcore 4	175	4	3,7	YOJI BIOMEHANIKA
P:064	HappyHardcore 5	175	2	3,7	YOJI BIOMEHANIKA
P:065	Rave 1	130	8	7	Roland Corporation
P:066	Rave 2	130	8	5	Roland Corporation
P:067	Rave 3	179	8	3	Ryeland Alison
P:068	Rave 4	179	8	5	Ryeland Alison
P:069	Rave 5	172	8	6	Ryeland Alison
P:070	Rave 6	185	8		Ryeland Alison
P:071	Rave 7	170	8	TP	Ryeland Alison
P:072	Dream Pop 1	145	4	4,6	YOJI BIOMEHANIKA
P:073	Dream Pop 2	130	8	4,6	YOJI BIOMEHANIKA
P:074	Dream Pop 3	140	8	5	YOJI BIOMEHANIKA
P:075	Rock 1	132	4	5,CY,OT	HEIGO TANI
P:076	Rock 2	130	4	3,CY	HEIGO TANI
P:077	Rock 3	137	4	6,7,CY	MASA
P:078	Rock 4	126	4	3,4	MASA
P:079	Rock 5	137	4	4,6,7	MASA
P:080	Rock 6	128	8	6	Vince LaDuca
P:081	Rock 7	112	4	4	Vince LaDuca
P:082	Rock 8	128	4	5,6	Vince LaDuca
P:083	Industrial 1	125	4	3,6	HEIGO TANI
P:084	Industrial 2	132	8	CL,TP	DJ Q'HEY
P:085	Industrial 3	112	4	5,7	MASA
P:086	Industrial 4	90	8	4,5	HEIGO TANI
P:087	Industrial 5	128	4	5,6	MASA
P:088	Industrial 6	128	4	5,6	MASA
P:089	Industrial 7	128	4	5,6	MASA
P:090	Industrial 8	128	4	6,7	MASA
P:091	Electro 1	122	4	6	Roland Corporation
P:092	Electro 2	119	8	4	A • L • M • A
P:093	AmbientTechno 1	130	8	BD	HEIGO TANI
P:094	AmbientTechno 2	120	16		DJ Q'HEY
P:095	AmbientTechno 3	120	16		DJ Q'HEY
P:096	AmbientTechno 4	128	4	4,5,7	MASA
P:097	AmbientTechno 5	120	4	3,4,5	MASA
P:098	AmbientTechno 6	120	4	4,6,CY	MASA

Drum'n'Bass

N°	Nom	Tempo	Mesures	Coupure	Programmeur
P:099	Artcore 1	165	8	5	DJ khuv
P:100	Artcore 2	170	8	CL	Roland Corporation
P:101	Artcore 3	165	16		DJ khuv
P:102	Artcore 4	165	8	5	DJ khuv
P:103	Artcore 5	158	16		DJ Q'HEY
P:104	Drum'n'Bass 1	165	8	4	DJ khuv
P:105	Drum'n'Bass 2	156	4	5,6,7	MASA
P:106	Drum'n'Bass 3	156	8	4,6,7	MASA
P:107	Drum'n'Bass 4	180	16	5	DJ khuv
P:108	Drum'n'Bass 5	180	16	5	DJ khuv
P:109	Drum'n'Bass 6	165	8	4	DJ khuv
P:110	Darkcore 1	195	8	3	Ryeland Alison
P:111	Darkcore 2	160	4	3	DJ Q'HEY
P:112	Darkcore 3	161	8	4	DJ khuv
P:113	Darkcore 4	148	4	4,6	MASA
P:114	Darkcore 5	185	8	4	Ryeland Alison
P:115	Darkcore 6	185	8	4	Ryeland Alison
P:116	Hard Step 1	179	8	3	Ryeland Alison
P:117	Hard Step 2	165	8	4	DJ khuv
P:118	Hard Step 3	160	4	6	Vince LaDuca
P:119	Hard Step 4	190	8	4	Ryeland Alison
P:120	Tech Step 1	165	8		Ryeland Alison
P:121	Tech Step 2	165	8	3	Ryeland Alison
P:122	Tech Step 3	157	8	6	Ryeland Alison
P:123	Jazz Step 1	156	4	6,7	MASA
P:124	Jazz Step 2	160	8	5,6	Vince LaDuca
P:125	Jazz Step 3	165	8	4	Ryeland Alison
P:126	Jazz Step 4	197	8		Ryeland Alison
P:127	Jazz Step 5	170	8		Ryeland Alison
P:128	Ragga/Jungle 1	180	8	4	Ryeland Alison
P:129	Ragga/Jungle 2	179	8	4	Ryeland Alison
P:130	Ragga/Jungle 3	163	8	4	DJ khuv
P:131	Ragga/Jungle 4	165	8		Ryeland Alison
P:132	Ragga/Jungle 5	200	8	5	Ryeland Alison

Hip Hop

N°	Nom	Tempo	Mesures	Coupure	Programmeur
P:133	HipHop East 1	93	2		DJ KENT
P:134	HipHop East 2	93	2		DJ KENT
P:135	HipHop East 3	95	4		DJ KENT
P:136	HipHop East 4	95	2		DJ KENT
P:137	HipHop East 5	95	2	5	DJ KENT
P:138	HipHop East 6	95	2		DJ KENT
P:139	HipHop East 7	84	8	7	A • L • M • A
P:140	HipHop East 8	85	4		A • L • M • A
P:141	HipHop East 9	89	2		DJ KENT
P:142	HipHop East 10	89	4	4	DJ KENT
P:143	HipHop West 1	99	2		DJ KENT
P:144	HipHop West 2	99	4	5	DJ KENT
P:145	HipHop West 3	95	4		DJ KENT
P:146	HipHop West 4	96	4	6,7	Vince LaDuca
P:147	HipHop West 5	89	4	3,5	Vince LaDuca
P:148	HipHop West 6	96	4		DJ KENT
P:149	HipHop West 7	92	2		DJ KENT
P:150	HipHop West 8	92	2	5	DJ KENT
P:151	HipHop West 9	92	2	6	DJ KENT

N°	Nom	Tempo	Mesures	Coupure	Programmeur
P:152	Abstract 1	79	2	3	DJ KENT
P:153	Abstract 2	77	4	4,6	A • L • M • A
P:154	Abstract 3	79	2	3	DJ KENT
P:155	Abstract 4	94	4	5	Vince LaDuca
P:156	Abstract 5	94	4	4	Vince LaDuca
P:157	Abstract 6	92	4	4,5	Vince LaDuca
P:158	Abstract 7	67	2	6,7	A • L • M • A
P:159	Abstract 8	105	4	7	Vince LaDuca
P:160	Abstract 9	104	4	4,5,7	Vince LaDuca
P:161	Abstract 10	77	4		Vince LaDuca
P:162	Abstract 11	100	4	2,5,6,7	Vince LaDuca
P:163	HipHop Early 1	107	8	CY,OT	A • L • M • A
P:164	HipHop Early 2	98	4	7	A • L • M • A
P:165	HipHop Early 3	103	8		A • L • M • A
P:166	HipHop Early 4	98	8	6	A • L • M • A
P:167	HipHop Early 5	106	8	6	A • L • M • A
P:168	HipHop Early 6	100	2		DJ KENT
P:169	HipHop Early 7	87	2		DJ KENT
P:170	HipHop Early 8	99	2		DJ KENT
P:171	NewJack Swing 1	105	8	5	A • L • M • A
P:172	NewJack Swing 2	110	4	6	A • L • M • A
P:173	Miami Bass 1	138	8	7	A • L • M • A
P:174	Miami Bass 2	127	4	5	A • L • M • A
P:175	HipHop Jazz 1	102	4	3,5	Vince LaDuca
P:176	HipHop Jazz 2	99	8	CY	A • L • M • A
P:177	HipHop Jazz 3	103	8	7	A • L • M • A
P:178	HipHop Soul 1	76	4	6	A • L • M • A
P:179	HipHop Soul 2	90	8	7	A • L • M • A
P:180	HipHop Soul 3	80	4	4,6	Vince LaDuca
P:181	HipHop Soul 4	80	4	6	Vince LaDuca

House

N°	Nom	Tempo	Mesures	Coupure	Programmeur
P:182	House 1	123	8	4	SOULMATES MUSICA
P:183	House 2	123	8	5,CY	SOULMATES MUSICA
P:184	House 3	123	8	5,6,7	SOULMATES MUSICA
P:185	House 4	128	4	3	SOULMATES MUSICA
P:186	House 5	122	8	4	SOULMATES MUSICA
P:187	House 6	122	4	7	A • L • M • A
P:188	House 7	123	8	5,7	SOULMATES MUSICA
P:189	Garage House 1	123	8	SD,CL	SOULMATES MUSICA
P:190	Garage House 2	125	8	CY,OT	SOULMATES MUSICA
P:191	Garage House 3	123	8	CY	SOULMATES MUSICA
P:192	Garage House 4	123	8	5,CY	SOULMATES MUSICA
P:193	Garage House 5	123	8	BD	SOULMATES MUSICA
P:194	Garage House 6	120	4	4,CY	SOULMATES MUSICA
P:195	Hard House 1	128	4	5	HEIGO TANI
P:196	Hard House 2	130	4	4,6	HEIGO TANI
P:197	Hard House 3	128	8	4,5	SOULMATES MUSICA
P:198	Hard House 4	128	8	5	SOULMATES MUSICA
P:199	Hard House 5	123	8	4,6	SOULMATES MUSICA
P:200	Hard House 6	128	8	5,SD	SOULMATES MUSICA
P:201	Hard House 7	130	4	6,TP	HEIGO TANI
P:202	Hard House 8	130	4	4,TP	HEIGO TANI
P:203	Hard House 9	130	4	4	HEIGO TANI
P:204	Hard House 10	130	4	4,6	HEIGO TANI

N°	Nom	Tempo	Mesures	Coupure	Programmeur
P:205	Happy Handbag 1	130	2	6,7,CY	YOJI BIOMEHANIKA
P:206	Happy Handbag 2	130	4	4,7	YOJI BIOMEHANIKA
P:207	Happy Handbag 3	130	8	CY	SOULMATES MUSICA
P:208	Happy Handbag 4	128	8	5	SOULMATES MUSICA
P:209	Happy Handbag 5	128	8	4	SOULMATES MUSICA
P:210	Euro Beat 1	145	4	5,7,TP	Roland Corporation
P:211	Euro Beat 2	128	8	7	Roland Corporation
P:212	Latin House 1	123	4	3	Roland Corporation
P:213	Latin House 2	122	8	SD	Roland Corporation
P:214	Latin House 3	122	8	7	Roland Corporation
P:215	Latin House 4	122	8	5,CY	SOULMATES MUSICA
P:216	Latin House 5	125	8	4	Roland Corporation

Jazz

N°	Nom	Tempo	Mesures	Coupure	Programmeur
P:217	Funk 1	126	8	TP	A • L • M • A
P:218	Funk 2	118	8	7	A • L • M • A
P:219	Funk 3	118	8	7	A • L • M • A
P:220	Funk 4	90	8	7	Roland Corporation
P:221	Funk 5	100	4	6	Roland Corporation
P:222	Funk 6	95	8	7	Roland Corporation
P:223	Funk 7	103	8	4	A • L • M • A
P:224	Jazz 1	103	8	6	A • L • M • A
P:225	Jazz 2	123	8	4,5,7	A • L • M • A
P:226	Jazz 3	89	8	7	A • L • M • A
P:227	Jazz 4	130	8	4	Roland Corporation
P:228	Jazz 5	130	8	7	A • L • M • A

Reggae

N°	Nom	Tempo	Mesures	Coupure	Programmeur
P:229	Dance Hall 1	185	8	HI	A • L • M • A
P:230	Dance Hall 2	158	8	6	A • L • M • A
P:231	Dance Hall 3	180	8	5	Vince LaDuca
P:232	Dance Hall 4	170	8	5	Vince LaDuca
P:233	Dance Hall 5	188	8	4,5	Vince LaDuca
P:234	Lovers 1	181	8	3,7	A • L • M • A
P:235	Lovers 2	176	8	6	A • L • M • A
P:236	Reggae 1	126	8	4,6	A • L • M • A
P:237	Reggae 2	172	16	4	A • L • M • A

Latin

N°	Nom	Tempo	Mesures	Coupure	Programmeur
P:238	Salsa 1	112	4	5	Scott Tibbs
P:239	Salsa 2	112	4	5	Scott Tibbs
P:240	Salsa 3	104	4	5	Scott Tibbs
P:241	Salsa 4	95	4	4,6	Scott Tibbs
P:242	Salsa 5	88	4	4,6	Scott Tibbs
P:243	Songo	112	4	5,6	Scott Tibbs
P:244	Samba	124	8	2,3,4	A • L • M • A
P:245	ChaCha	84	4	5,6	Scott Tibbs
P:246	Merengue	110	2	4,5,6,7	Jeff Fields
P:247	Mambo 1	90	2	4,5,6,7	Jeff Fields
P:248	Mambo 2	90	2	4,5,6,7	Jeff Fields

BD:BD
CYM:CY

SD:SD
TOM/PERC:TP

HH:HH
HIT:HI

CLP:CL
OTHERS:OT

Liste des patterns RPS

Pattern RPS de batterie (utilise la partie rythmique)

	Nom	Tempo	Mesures	Ens. RPS	Pad de clavier
P:249	Techno Drums 1	135	2	Trance 1	1
P:250	Techno Drums 2	135	2	Trance 1	2
P:251	Techno Drums 3	140	2	Trance 2	1
P:252	Techno Drums 4	140	2	Trance 2	2
P:253	Techno Drums 5	150	1	NU-NRG	1
P:254	Techno Drums 6	150	1	NU-NRG	2
P:255	Techno Drums 7	136	1	Minimal Techno	1
P:256	Techno Drums 8	136	1	Minimal Techno	2
P:257	Techno Drums 9	135	2	Detroit Techno	1
P:258	Techno Drums 10	135	2	Detroit Techno	2
P:259	Techno Drums 11	167	2	Hardcore	1
P:260	Techno Drums 12	167	2	Hardcore	2
P:261	Techno Drums 13	130	2	Rave	1
P:262	Techno Drums 14	130	1	Rave	2
P:263	Techno Drums 15	110	2	Rock	1
P:264	Techno Drums 16	110	2	Rock	2
P:265	Techno Drums 17	130	2	Industrial	1
P:266	Techno Drums 18	130	2	Industrial	2
P:267	Techno Drums 19	125	2	Ambient Techno	1
P:268	Techno Drums 20	125	2	Ambient Techno	2
P:269	D-Bass Drums 1	170	2	Drum'n' Bass 1	1
P:270	D-Bass Drums 2	170	2	Drum'n' Bass 1	2
P:271	D-Bass Drums 3	170	1	Drum'n' Bass 2	1
P:272	D-Bass Drums 4	170	2	Drum'n' Bass 2	2
P:273	D-Bass Drums 5	170	2	Drum'n' Bass 3	1
P:274	D-Bass Drums 6	170	2	Drum'n' Bass 3	2
P:275	D-Bass Drums 7	170	2	Jungle	1
P:276	D-Bass Drums 8	170	2	Jungle	2
P:277	HipHop Drums 1	90	2	HipHop East	1
P:278	HipHop Drums 2	90	2	HipHop East	2
P:279	HipHop Drums 3	95	1	HipHop West	1
P:280	HipHop Drums 4	95	2	HipHop West	2
P:281	HipHop Drums 5	80	2	HipHop Abstract 1	1
P:282	HipHop Drums 6	80	1	HipHop Abstract 1	2
P:283	HipHop Drums 7	70	1	HipHop Abstract 2	1
P:284	HipHop Drums 8	70	2	HipHop Abstract 2	2
P:285	HipHop Drums 9	95	1	HipHop Early	1
P:286	HipHop Drums 10	95	2	HipHop Early	2
P:287	HipHop Drums 11	100	1	HipHop Jazz&Soul	1
P:288	HipHop Drums 12	100	2	HipHop Jazz&Soul	2
P:289	House Drums 1	120	1	House	1
P:290	House Drums 2	120	2	House	2
P:291	House Drums 3	120	2	Garage House	1
P:292	House Drums 4	120	2	Garage House	2
P:293	House Drums 5	130	2	Hard House	1
P:294	House Drums 6	130	2	Hard House	2
P:295	House Drums 7	130	1	Happy Handbag	1
P:296	House Drums 8	130	1	Happy Handbag	2
P:297	Jazz Drums 1	125	2	Jazz Funk 1	1
P:298	Jazz Drums 2	125	2	Jazz Funk 1	2
P:299	Jazz Drums 3	125	2	Jazz Funk 2	1
P:300	Jazz Drums 4	125	1	Jazz Funk 2	2
P:301	Reggae Drums 1	190	4	Reggae 1	1
P:302	Reggae Drums 2	190	4	Reggae 1	2
P:303	Reggae Drums 3	155	2	Reggae 2	1
P:304	Reggae Drums 4	155	2	Reggae 2	2
P:305	Latin Drums 1	110	1	Salsa	1
P:306	Latin Drums 2	110	1	Salsa	2
P:307	Latin Drums 3	125	1	Samba	1
P:308	Latin Drums 4	125	2	Samba	2

Pattern RPS de basse (utilise la partie 1)

	Nom	Tempo	Mesures	Ens. RPS	Pad de clavier
P:309	Techno Bass 1	135	1	Trance 1	3
P:310	Techno Bass 2	135	1	Trance 1	4
P:311	Techno Bass 3	140	2	Trance 2	3
P:312	Techno Bass 4	140	1	Trance 2	4
P:313	Techno Bass 5	150	1	NU-NRG	3
P:314	Techno Bass 6	150	1	NU-NRG	4
P:315	Techno Bass 7	136	1	Minimal Techno	3
P:316	Techno Bass 8	136	1	Minimal Techno	4
P:317	Techno Bass 9	135	1	Detroit Techno	3
P:318	Techno Bass 10	135	1	Detroit Techno	4
P:319	Techno Bass 11	167	1	Hardcore	3
P:320	Techno Bass 12	167	2	Hardcore	4
P:321	Techno Bass 13	130	1	Rave	3
P:322	Techno Bass 14	130	2	Rave	4
P:323	Techno Bass 15	110	1	Rock	3
P:324	Techno Bass 16	110	2	Rock	4
P:325	Techno Bass 17	130	2	Industrial	3
P:326	Techno Bass 18	130	2	Industrial	4
P:327	Techno Bass 19	125	2	Ambient Techno	3
P:328	Techno Bass 20	125	1	Ambient Techno	4
P:329	D-Bass Bass 1	170	2	Drum'n' Bass 1	3
P:330	D-Bass Bass 2	170	4	Drum'n' Bass 1	4
P:331	D-Bass Bass 3	170	2	Drum'n' Bass 2	3
P:332	D-Bass Bass 4	170	2	Drum'n' Bass 2	4
P:333	D-Bass Bass 5	170	4	Drum'n' Bass 3	3
P:334	D-Bass Bass 6	170	4	Drum'n' Bass 3	4
P:335	D-Bass Bass 7	170	2	Jungle	3
P:336	D-Bass Bass 8	170	2	Jungle	4
P:337	HipHop Bass 1	90	1	HipHop East	3
P:338	HipHop Bass 2	90	2	HipHop East	4
P:339	HipHop Bass 3	95	2	HipHop West	3
P:340	HipHop Bass 4	95	2	HipHop West	4
P:341	HipHop Bass 5	80	2	HipHop Abstract 1	3
P:342	HipHop Bass 6	80	2	HipHop Abstract 1	4
P:343	HipHop Bass 7	70	1	HipHop Abstract 2	3
P:344	HipHop Bass 8	70	2	HipHop Abstract 2	4
P:345	HipHop Bass 9	95	2	HipHop Early	3
P:346	HipHop Bass 10	95	2	HipHop Early	4
P:347	HipHop Bass 11	100	2	HipHop Jazz&Soul	3
P:348	HipHop Bass 12	100	2	HipHop Jazz&Soul	4
P:349	House Bass 1	120	1	House	3
P:350	House Bass 2	120	1	House	4
P:351	House Bass 3	120	2	Garage House	3
P:352	House Bass 4	120	2	Garage House	4
P:353	House Bass 5	130	1	Hard House	3
P:354	House Bass 6	130	1	Hard House	4
P:355	House Bass 7	130	2	Happy Handbag	3
P:356	House Bass 8	130	2	Happy Handbag	4
P:357	Jazz Bass 1	125	2	Jazz Funk 1	3
P:358	Jazz Bass 2	125	2	Jazz Funk 1	4
P:359	Jazz Bass 3	125	2	Jazz Funk 2	3
P:360	Jazz Bass 4	125	2	Jazz Funk 2	4
P:361	Reggae Bass 1	190	4	Reggae 1	3
P:362	Reggae Bass 2	190	2	Reggae 1	4
P:363	Reggae Bass 3	155	2	Reggae 2	3
P:364	Reggae Bass 4	155	2	Reggae 2	4
P:365	Latin Bass 1	110	2	Salsa	3
P:366	Latin Bass 2	110	1	Salsa	4
P:367	Latin Bass 3	125	2	Samba	3
P:368	Latin Bass 4	125	1	Samba	4

Transition rythmique RPS (utilise la partie 1)

	Nom	Tempo	Mesures	Ens. RPS	Pad de clavier
P:369	BD Fill 1	150	1	NU-NRG	8
P:370	BD Fill 2	136	1	Minimal Techno	8
P:371	BD Fill 3	167	1	Hardcore	7
P:372	BD Fill 4	130	2	Industrial	6
P:373	BD Fill 5	125	1	Ambient Techno	6
P:374	BD Fill 6	170	1	Drum'n' Bass 2	6
P:375	BD Fill 7	170	1	Drum'n' Bass 3	7
P:376	BD Fill 8	170	2	Jungle	8
P:377	BD Loop 1	120	2	Garage House	8
P:378	BD Loop 2	130	2	Hard House	7
P:379	CHH Fill 1	140	1	Trance 2	7
P:380	CHH Fill 2	100	1	HipHop Jazz&Soul	7
P:381	CHH Fill 3	190	1	Reggae 1	8
P:382	CHH Fill 4	155	1	Reggae 2	8
P:383	LowCHH Loop 1	135	2	Detroit Techno	8
P:384	LowCHH Loop 2	80	1	HipHop Abstract 1	8
P:385	LowCHH Loop 3	130	1	Hard House	6
P:386	RideCym Fill	70	1	HipHop Abstract 2	5
P:387	RideCym Loop 1	136	1	Minimal Techno	7
P:388	RideCym Loop 2	170	1	Jungle	7
P:389	RideCym Loop 3	100	1	HipHop Jazz&Soul	8
P:390	RideCym Loop 4	130	1	Happy Handbag	8
P:391	RideCym Loop 5	125	2	Jazz Funk 1	7
P:392	RideCym Loop 6	125	1	Jazz Funk 2	5
P:393	Clap Fill 1	150	1	NU-NRG	7
P:394	Clap Fill 2	167	1	Hardcore	6
P:395	Clap Fill 3	80	1	HipHop Abstract 1	6
P:396	Clap Fill 4	95	2	HipHop Early	5
P:397	Clap Fill 5	100	1	HipHop Jazz&Soul	6
P:398	Clap Fill 6	120	1	House	6
P:399	Clap Fill 7	120	1	Garage House	7
P:400	Clap Fill 8	130	1	Hard House	8
P:401	Crash Loop 1	135	2	Trance 1	8
P:402	Crash Loop 2	167	1	Hardcore	5
P:403	Snare Fill 1	135	1	Trance 1	5
P:404	Snare Fill 2	135	1	Trance 1	7
P:405	Snare Fill 3	140	1	Trance 2	5
P:406	Snare Fill 4	140	1	Trance 2	8
P:407	Snare Fill 5	150	1	NU-NRG	5
P:408	Snare Fill 6	150	1	NU-NRG	6
P:409	Snare Fill 7	136	1	Minimal Techno	5
P:410	Snare Fill 8	135	1	Detroit Techno	5
P:411	Snare Fill 9	135	1	Detroit Techno	7
P:412	Snare Fill 10	167	1	Hardcore	8
P:413	Snare Fill 11	130	1	Rave	5
P:414	Snare Fill 12	130	1	Rave	7
P:415	Snare Fill 13	130	1	Rave	8
P:416	Snare Fill 14	110	1	Rock	5
P:417	Snare Fill 15	110	1	Rock	7
P:418	Snare Fill 16	110	1	Rock	8
P:419	Snare Fill 17	125	1	Ambient Techno	5
P:420	Snare Fill 18	170	1	Drum'n' Bass 1	5
P:421	Snare Fill 19	170	1	Drum'n' Bass 1	6
P:422	Snare Fill 20	170	1	Drum'n' Bass 1	7
P:423	Snare Fill 21	170	1	Drum'n' Bass 2	5
P:424	Snare Fill 22	170	1	Drum'n' Bass 2	7
P:425	Snare Fill 23	170	1	Drum'n' Bass 2	8
P:426	Snare Fill 24	170	1	Drum'n' Bass 3	5
P:427	Snare Fill 25	170	2	Drum'n' Bass 3	6
P:428	Snare Fill 26	170	1	Drum'n' Bass 3	8
P:429	Snare Fill 27	170	1	Jungle	5
P:430	Snare Fill 28	170	1	Jungle	6

	Nom	Tempo	Mesures	Ens. RPS	Pad de clavier
P:431	Snare Fill 29	80	1	HipHop Abstract 1	5
P:432	Snare Fill 30	120	1	House	5
P:433	Snare Fill 31	120	1	House	7
P:434	Snare Fill 32	120	1	House	8
P:435	Snare Fill 33	120	1	Garage House	5
P:436	Snare Fill 34	130	4	Hard House	5
P:437	Snare Fill 35	130	2	Happy Handbag	5
P:438	Snare Fill 36	130	1	Happy Handbag	6
P:439	Snare Fill 37	130	1	Happy Handbag	7
P:440	Snare Fill 38	125	1	Jazz Funk 1	5
P:441	Snare Fill 39	125	1	Jazz Funk 1	6
P:442	Snare Fill 40	125	1	Jazz Funk 1	8
P:443	Snare Fill 41	125	1	Jazz Funk 2	6
P:444	Snare Fill 42	125	1	Jazz Funk 2	7
P:445	Snare Fill 43	125	1	Jazz Funk 2	8
P:446	Snare Fill 44	190	1	Reggae 1	6
P:447	Snare Fill 45	155	1	Reggae 2	6
P:448	Snare Fill 46	155	1	Reggae 2	7
P:449	Snare Fill 47	125	1	Samba	7
P:450	Snare Fill 48	125	1	Samba	8
P:451	Tambourine 1	170	1	Drum'n' Bass 1	8
P:452	Tambourine 2	90	1	HipHop East	5
P:453	Tambourine 3	95	1	HipHop West	6
P:454	Tom Fill 1	130	1	Rave	6
P:455	Tom Fill 2	110	1	Rock	6
P:456	Tom Fill 3	130	1	Industrial	8
P:457	Tom Fill 4	95	1	HipHop West	8
P:458	Tom Fill 5	95	1	HipHop Early	6
P:459	Tom Fill 6	95	1	HipHop Early	7
P:460	Tom Fill 7	190	2	Reggae 1	5
P:461	Tom Fill 8	190	1	Reggae 1	7
P:462	Tom Fill 9	155	1	Reggae 2	5
P:463	Agogo Loop 1	110	1	Salsa	8
P:464	Agogo Loop 2	125	2	Samba	14
P:465	Bell Fill	135	1	Trance 1	6
P:466	Bongo	125	2	Samba	13
P:467	Cowbell Loop 1	136	1	Minimal Techno	6
P:468	Cowbell Loop 2	110	1	Salsa	7
P:469	Gunshot	95	1	HipHop West	7
P:470	Industry Fill 1	130	1	Industrial	5
P:471	Industry Fill 2	130	1	Industrial	7
P:472	Perc Fill 1	140	1	Trance 2	6
P:473	Perc Fill 2	125	1	Ambient Techno	7
P:474	Perc Fill 3	70	1	HipHop Abstract 2	6
P:475	Perc Fill 4	70	1	HipHop Abstract 2	8
P:476	Perc Fill 5	100	1	HipHop Jazz&Soul	5
P:477	Perc Fill 6	120	1	Garage House	6
P:478	Perc Loop 1	135	1	Detroit Techno	6
P:479	Perc Loop 2	125	1	Ambient Techno	8
P:480	Perc Loop 3	70	1	HipHop Abstract 2	7
P:481	Scratch 1	90	1	HipHop East	6
P:482	Scratch 2	90	1	HipHop East	7
P:483	Scratch 3	90	1	HipHop East	8
P:484	Scratch 4	95	1	HipHop West	5
P:485	Scratch 5	80	1	HipHop Abstract 1	7
P:486	Scratch 6	95	1	HipHop Early	8
P:487	Surdo Loop 1	125	2	Samba	5
P:488	Surdo Loop 2	125	1	Samba	6
P:489	Timbales Fill 1	110	1	Salsa	5
P:490	Timbales Fill 2	110	1	Salsa	6
P:491	Whistle Loop	167	1	Hardcore	15

Accompagnement RPS (utilise la partie 1)

	Nom	Tempo	Mesures	Ens. RPS	Pad de clavier
P:492	Brass 1	125	2	Jazz Funk 1	14
P:493	Brass 2	125	1	Jazz Funk 2	13
P:494	Brass 3	155	1	Reggae 2	15
P:495	Brass 4	110	2	Salsa	12
P:496	Brass 5	110	2	Salsa	13
P:497	E.Piano Lead 1	80	1	HipHop Abstract 1	11
P:498	E.Piano Lead 2	95	1	HipHop Early	12
P:499	E.Piano Chord 1	170	2	Jungle	9
P:500	E.Piano Chord 2	90	1	HipHop East	10
P:501	E.Piano Chord 3	80	1	HipHop Abstract 1	12
P:502	E.Piano Chord 4	70	2	HipHop Abstract 2	9
P:503	E.Piano Chord 5	100	2	HipHop Jazz&Soul	11
P:504	E.Piano Chord 6	120	2	Garage House	12
P:505	E.Piano Chord 7	120	2	Garage House	13
P:506	E.Piano Chord 8	125	2	Jazz Funk 2	11
P:507	SFX 1	140	2	Trance 2	14
P:508	SFX 2	136	1	Minimal Techno	13
P:509	SFX 3	136	1	Minimal Techno	14
P:510	SFX 4	135	1	Detroit Techno	13
P:511	SFX 5	135	1	Detroit Techno	14
P:512	SFX 6	167	2	Hardcore	14
P:513	SFX 7	130	2	Rave	14
P:514	SFX 8	110	1	Rock	14
P:515	SFX 9	130	1	Industrial	12
P:516	SFX 10	130	2	Industrial	13
P:517	SFX 11	130	2	Industrial	14
P:518	SFX 12	125	4	Ambient Techno	13
P:519	SFX 13	125	1	Ambient Techno	14
P:520	SFX 14	170	2	Drum'n' Bass 1	12
P:521	SFX 15	170	2	Drum'n' Bass 1	13
P:522	SFX 16	170	2	Drum'n' Bass 1	14
P:523	SFX 17	170	1	Drum'n' Bass 2	14
P:524	SFX 18	170	4	Drum'n' Bass 3	13
P:525	SFX 19	170	4	Drum'n' Bass 3	14
P:526	SFX 20	80	1	HipHop Abstract 1	14
P:527	SFX 21	70	2	HipHop Abstract 2	12
P:528	SFX 22	70	2	HipHop Abstract 2	13
P:529	SFX 23	70	2	HipHop Abstract 2	14
P:530	SFX 24	130	2	Hard House	14
P:531	Guitar Chord 1	90	1	HipHop East	12
P:532	Guitar Chord 2	95	2	HipHop West	9
P:533	Guitar Chord 3	95	1	HipHop Early	9
P:534	Guitar Chord 4	190	4	Reggae 1	13
P:535	Guitar Chord 5	155	2	Reggae 2	12
P:536	Guitar Lead	90	2	HipHop East	13
P:537	Guitar Riff 1	150	2	NU-NRG	11
P:538	Guitar Riff 2	130	2	Rave	10
P:539	Guitar Riff 3	110	2	Rock	9
P:540	Guitar Riff 4	110	1	Rock	10
P:541	Guitar Riff 5	100	1	HipHop Jazz&Soul	14
P:542	Guitar Riff 6	125	2	Jazz Funk 1	10
P:543	Guitar Riff 7	125	2	Jazz Funk 1	11
P:544	Guitar Riff 8	125	2	Jazz Funk 1	12
P:545	Guitar Riff 9	155	2	Reggae 2	13
P:546	Guitar Riff 10	155	2	Reggae 2	14
P:547	G Laughter	95	1	HipHop West	14
P:548	Marimba	110	1	Salsa	14
P:549	Organ Chord 1	90	2	HipHop East	9
P:550	Organ Chord 2	90	2	HipHop East	11
P:551	Organ Chord 3	120	2	Garage House	14
P:552	Organ chord 4	130	2	Hard House	9
P:553	Organ Chord 5	125	2	Jazz Funk 1	9

	Nom	Tempo	Mesures	Ens. RPS	Pad de clavier
P:554	Organ Chord 6	125	2	Jazz Funk 2	10
P:555	Organ Chord 7	190	4	Reggae 1	11
P:556	Organ Chord 8	190	4	Reggae 1	12
P:557	Organ Chord 9	155	2	Reggae 2	10
P:558	Organ Chord 10	155	2	Reggae 2	11
P:559	Organ Lead 1	170	2	Jungle	14
P:560	Organ Lead 2	95	2	HipHop West	11
P:561	Organ Lead 3	120	1	House	14
P:562	Piano Chord 1	170	2	Drum'n' Bass 2	9
P:563	Piano Chord 2	170	2	Jungle	10
P:564	Piano Chord 3	95	2	HipHop Early	11
P:565	Piano Chord 4	100	2	HipHop Jazz&Soul	12
P:566	Piano Chord 5	120	2	House	10
P:567	Piano Chord 6	120	4	House	11
P:568	Piano Chord 7	120	2	Garage House	11
P:569	Piano Chord 8	130	2	Hard House	10
P:570	Piano Chord 9	130	2	Happy Handbag	9
P:571	Piano Chord 10	125	2	Jazz Funk 2	9
P:572	Piano Chord 11	190	2	Reggae 1	9
P:573	Piano Chord 12	190	4	Reggae 1	10
P:574	Piano Chord 13	155	2	Reggae 2	9
P:575	Piano Chord 14	110	4	Salsa	9
P:576	Piano Chord 15	110	2	Salsa	10
P:577	Piano Chord 16	110	2	Salsa	11
P:578	Phono Noise	90	1	HipHop East	16
P:579	Piano Seq	167	1	Hardcore	9
P:580	Synth Lead 1	170	4	Drum'n' Bass 1	11
P:581	Synth Lead 2	170	4	Jungle	13
P:582	Synth Lead 3	95	2	HipHop West	12
P:583	Synth Lead 4	70	2	HipHop Abstract 2	11
P:584	Synth Lead 5	95	2	HipHop Early	13
P:585	Synth Lead 6	95	1	HipHop Early	14
P:586	Synth Lead 7	100	2	HipHop Jazz&Soul	13
P:587	Synth Lead 8	125	2	Samba	11
P:588	Str.Obligato 1	95	4	HipHop West	10
P:589	Str.Obligato 2	80	2	HipHop Abstract 1	10
P:590	Str.Obligato 3	130	4	Hard House	13
P:591	Synth Pad 1	135	4	Trance 1	9
P:592	Synth Pad 2	140	4	Trance 2	9
P:593	Synth Pad 3	150	4	NU-NRG	9
P:594	Synth Pad 4	135	4	Detroit Techno	9
P:595	Synth Pad 5	130	2	Rave	9
P:596	Synth Pad 6	125	4	Ambient Techno	9
P:597	Synth Pad 7	170	4	Drum'n' Bass 1	9
P:598	Synth Pad 8	170	2	Drum'n' Bass 1	10
P:599	Synth Pad 9	170	2	Drum'n' Bass 3	9
P:600	Synth Pad 10	70	2	HipHop Abstract 2	10
P:601	Synth Pad 11	100	2	HipHop Jazz&Soul	9
P:602	Synth Pad 12	100	4	HipHop Jazz&Soul	10
P:603	Synth Pad 13	120	2	Garage House	9
P:604	Synth Pad 14	120	2	Garage House	10
P:605	Synth Pad 15	125	4	Jazz Funk 2	12
P:606	Synth Pad 16	125	2	Samba	9
P:607	Synth Pad 17	125	2	Samba	10
P:608	Synth Riff 1	135	2	Trance 1	10
P:609	Synth Riff 2	135	2	Trance 1	12
P:610	Synth Riff 3	135	2	Trance 1	14
P:611	Synth Riff 4	140	2	Trance 2	10
P:612	Synth Riff 5	140	2	Trance 2	11
P:613	Synth Riff 6	140	2	Trance 2	12
P:614	Synth Riff 7	150	2	NU-NRG	10
P:615	Synth Riff 8	150	2	NU-NRG	12

	Nom	Tempo	Mesures	Ens. RPS	Pad de clavier
P:616	Synth Riff 9	150	2	NU-NRG	13
P:617	Synth Riff 10	136	1	Minimal Techno	9
P:618	Synth Riff 11	167	2	Hardcore	10
P:619	Synth Riff 12	167	2	Hardcore	11
P:620	Synth Riff 13	167	2	Hardcore	12
P:621	Synth Riff 14	167	2	Hardcore	13
P:622	Synth Riff 15	130	2	Rave	11
P:623	Synth Riff 16	130	1	Rave	12
P:624	Synth Riff 17	130	1	Rave	13
P:625	Synth Riff 18	110	1	Rock	13
P:626	Synth Riff 19	125	2	Ambient Techno	10
P:627	Synth Riff 20	170	2	Drum'n' Bass 2	11
P:628	Synth Riff 21	170	2	Drum'n' Bass 2	12
P:629	Synth Riff 22	170	2	Drum'n' Bass 3	10
P:630	Synth Riff 23	95	1	HipHop West	13
P:631	Synth Riff 24	80	2	HipHop Abstract 1	9
P:632	Synth Riff 25	95	1	HipHop Early	10
P:633	Synth Riff 26	120	1	House	9
P:634	Synth Riff 27	130	2	Hard House	11
P:635	Synth Riff 28	136	2	Hard House	12
P:636	Synth Riff 29	130	2	Happy Handbag	10
P:637	Synth Riff 30	130	2	Happy Handbag	11
P:638	Synth Riff 31	130	2	Happy Handbag	12
P:639	Synth Riff 32	130	2	Happy Handbag	13
P:640	Synth Riff 33	130	2	Happy Handbag	14
P:641	Synth Seq 1	135	1	Trance 1	13
P:642	Synth Seq 2	140	2	Trance 2	13
P:643	Synth Seq 3	136	1	Minimal Techno	10
P:644	Synth Seq 4	150	2	NU-NRG	14
P:645	Synth Seq 5	136	1	Minimal Techno	11
P:646	Synth Seq 6	136	1	Minimal Techno	12
P:647	Synth Seq 7	135	2	Detroit Techno	10
P:648	Synth Seq 8	135	1	Detroit Techno	11
P:649	Synth Seq 9	135	1	Detroit Techno	12
P:650	Synth Seq 10	110	1	Rock	11
P:651	Synth Seq 11	130	2	Industrial	9
P:652	Synth Seq 12	130	2	Industrial	10
P:653	Synth Seq 13	130	1	Industrial	11
P:654	Synth Seq 14	125	1	Ambient Techno	11
P:655	Synth Seq 15	125	1	Ambient Techno	12
P:656	Synth Seq 16	170	1	Drum'n' Bass 2	13
P:657	Synth Seq 17	170	1	Jungle	11
P:658	Synth Seq 18	170	4	Jungle	12
P:659	Synth Seq 19	120	2	House	13
P:660	Synth Seq 20	125	1	Jazz Funk 1	13
P:661	Synth Seq 21	125	2	Samba	12
P:662	Vibe Lead	90	2	HipHop East	14
P:663	Vox 1	135	2	Trance 1	11
P:664	Vox 2	110	2	Rock	12
P:665	Vox 3	170	2	Drum'n' Bass 2	10
P:666	Vox 4	170	2	Drum'n' Bass 3	11
P:667	Vox 5	170	4	Drum'n' Bass 3	12
P:668	Vox 6	80	2	HipHop Abstract 1	13
P:669	Vox 7	120	2	House	12
P:670	Voice Riff	125	1	Jazz Funk 2	14

RPS Hit (utilise la partie 1)

	Nom	Tempo	Mesures	Ens. RPS	Pad de clavier
P:671	Bird	125	1	Ambient Techno	16
P:672	Brass Fall 1	170	1	Jungle	15
P:673	Brass Fall 2	110	1	Salsa	15
P:674	Brass Hit	95	2	Reggae 1	14
P:675	Blip Hit 1	135	1	Trance 1	16
P:676	Blip Hit 2	190	1	Reggae 1	15
P:677	Crash Cymbal	150	1	NU-NRG	16
P:678	SFX Hit 1	140	1	Trance 2	16
P:679	SFX Hit 2	136	1	Minimal Techno	15
P:680	SFX Hit 3	136	1	Minimal Techno	16
P:681	SFX Hit 4	135	1	Detroit Techno	15
P:682	SFX Hit 5	135	1	Detroit Techno	16
P:683	SFX Hit 7	170	1	Drum'n' Bass 1	15
P:684	SFX Hit 8	70	1	HipHop Abstract 2	16
P:685	SFX Hit 9	130	1	Hard House	15
P:686	SFX Hit 10	155	1	Reggae 2	16
P:687	HipHop Hit 1	90	2	HipHop East	15
P:688	HipHop Hit 2	95	1	HipHop West	15
P:689	HipHop Hit 3	95	1	HipHop Early	15
P:690	Happy Hit	150	2	NU-NRG	15
P:691	Industry Hit 1	135	1	Trance 1	15
P:692	Industry Hit 2	110	1	Rock	15
P:693	Industry Hit 3	130	1	Industrial	16
P:694	Industry Hit 4	170	1	Drum'n' Bass 1	16
P:695	Industry Hit 5	170	1	Drum'n' Bass 2	16
P:696	Industry Hit 6	170	1	Drum'n' Bass 3	15
P:697	Industry Hit 7	170	1	Drum'n' Bass 3	16
P:698	Industry Hit 8	130	1	Hard House	16
P:699	Orchestra Hit 1	167	1	Hardcore	16
P:700	Orchestra Hit 2	130	1	Rave	15
P:701	Orchestra Hit 3	170	2	Drum'n' Bass 2	15
P:702	Orchestra Hit 4	120	1	Garage House	16
P:703	Orchestra Hit 5	95	1	Happy Handbag	15
P:704	Piano Delay	125	2	Ambient Techno	15
P:705	Voice Hit 1	130	1	Rave	16
P:706	Voice Hit 2	110	1	Rock	16
P:707	Voice Hit 3	95	1	HipHop West	16
P:708	Voice Hit 4	95	1	HipHop Early	16
P:709	Voice Hit 5	100	1	HipHop Jazz&Soul	15
P:710	Voice Hit 6	120	1	House	15
P:711	Voice Hit 7	130	1	Happy Handbag	16
P:712	Voice Hit 8	125	1	Jazz Funk 1	15
P:713	Whistle Hit 1	170	1	Jungle	16
P:714	Whistle Hit 2	125	1	Samba	15

Liste des ensembles RPS

* U:31–U:60 ont le même contenu que U:01–U:30.

* Le numéro à droite de chaque ensemble RPS correspond au tempo recommandé lorsque vous utilisez l'ensemble.

U:01 Trance1 (BPM=135)

1	Techno Drums 1	P:249
2	Techno Drums 2	P:250
3	Techno Bass 1	P:309
4	Techno Bass 2	P:310
5	Snare Fill 1	P:403
6	Bell Fill	P:465
7	Snare Fill 2	P:404
8	Crash Loop 1	P:401
9	Synth Pad 1	P:591
10	Synth Riff 1	P:608
11	Vox 1	P:663
12	Synth Riff 2	P:609
13	Synth Seq 1	P:641
14	Synth Riff 3	P:610
15	Industry Hit 1	P:691
16	Blip Hit 1	P:675

U:04 Minimal Techno (BPM=136)

1	Techno Drums 7	P:255
2	Techno Drums 8	P:256
3	Techno Bass 7	P:315
4	Techno Bass 8	P:316
5	Snare Fill 7	P:409
6	Cowbell Loop 1	P:467
7	RideCym Loop 1	P:387
8	BD Fill 2	P:370
9	Synth Riff 10	P:617
10	Synth Seq 3	P:643
11	Synth Seq 5	P:645
12	Synth Seq 6	P:646
13	SFX 2	P:508
14	SFX 3	P:509
15	SFX Hit 2	P:679
16	SFX Hit 3	P:680

U:07 Rave (BPM=130)

1	Techno Drums 13	P:261
2	Techno Drums 14	P:262
3	Techno Bass 13	P:321
4	Techno Bass 14	P:322
5	Snare Fill 11	P:413
6	Tom Fill 1	P:454
7	Snare Fill 12	P:414
8	Snare Fill 13	P:415
9	Synth Pad 5	P:595
10	Guitar Riff 2	P:538
11	Synth Riff 15	P:622
12	Synth Riff 16	P:623
13	Synth Riff 17	P:624
14	SFX 7	P:513
15	Orchestra Hit 2	P:700
16	Voice Hit 1	P:705

U:02 Trance2 (BPM=140)

1	Techno Drums 3	P:251
2	Techno Drums 4	P:252
3	Techno Bass 3	P:311
4	Techno Bass 4	P:312
5	Snare Fill 3	P:405
6	Perc Fill 1	P:472
7	CHH Fill 1	P:379
8	Snare Fill 4	P:406
9	Synth Pad 2	P:592
10	Synth Riff 4	P:611
11	Synth Riff 5	P:612
12	Synth Riff 6	P:613
13	Synth Seq 2	P:642
14	SFX 1	P:507
15	Industry Hit 1	P:691
16	SFX Hit 1	P:678

U:05 Detroit Techno (BPM=135)

1	Techno Drums 9	P:257
2	Techno Drums 10	P:258
3	Techno Bass 9	P:317
4	Techno Bass 10	P:318
5	Snare Fill 8	P:410
6	Perc Loop 1	P:478
7	Snare Fill 9	P:411
8	LowCHH Loop 1	P:383
9	Synth Pad 4	P:594
10	Synth Seq 7	P:647
11	Synth Seq 8	P:648
12	Synth Seq 9	P:649
13	SFX 4	P:510
14	SFX 5	P:511
15	SFX Hit 4	P:681
16	SFX Hit 5	P:682

U:08 Rock (BPM=110)

1	Techno Drums 15	P:263
2	Techno Drums 16	P:264
3	Techno Bass 15	P:323
4	Techno Bass 16	P:324
5	Snare Fill 14	P:416
6	Tom Fill 2	P:455
7	Snare Fill 15	P:417
8	Snare Fill 16	P:418
9	Guitar Riff 3	P:539
10	Guitar Riff 4	P:540
11	Synth Seq 10	P:650
12	Vox 2	P:664
13	Synth Riff 18	P:625
14	SFX 8	P:514
15	Industry Hit 2	P:692
16	Voice Hit 2	P:706

U:03 NU-NRG (BPM=150)

1	Techno Drums 5	P:253
2	Techno Drums 6	P:254
3	Techno Bass 5	P:313
4	Techno Bass 6	P:314
5	Snare Fill 5	P:407
6	Snare Fill 6	P:408
7	Clap Fill 1	P:393
8	BD Fill 1	P:369
9	Synth Pad 3	P:593
10	Synth Riff 7	P:614
11	Guitar Riff 1	P:537
12	Synth Riff 8	P:615
13	Synth Riff 9	P:616
14	Synth Seq 4	P:644
15	Happy Hit	P:690
16	Crash Cymbal	P:677

U:06 Hardcore (BPM=167)

1	Techno Drums 11	P:259
2	Techno Drums 12	P:260
3	Techno Bass 11	P:319
4	Techno Bass 12	P:320
5	Crash Loop 2	P:402
6	Clap Fill 2	P:394
7	BD Fill 3	P:371
8	Snare Fill 10	P:412
9	Piano Seq	P:579
10	Synth Riff 11	P:618
11	Synth Riff 12	P:619
12	Synth Riff 13	P:620
13	Synth Riff 14	P:621
14	SFX 6	P:512
15	Whistle Loop	P:491
16	Orchestra Hit 1	P:699

U:09 Industrial (BPM=130)

1	Techno Drums 17	P:265
2	Techno Drums 18	P:266
3	Techno Bass 17	P:325
4	Techno Bass 18	P:326
5	Industry Fill 1	P:470
6	BD Fill 4	P:372
7	Industry Fill 2	P:471
8	Tom Fill 3	P:456
9	Synth Seq 11	P:651
10	Synth Seq 12	P:652
11	Synth Seq 13	P:653
12	SFX 9	P:515
13	SFX 10	P:516
14	SFX 11	P:517
15	Industry Hit 1	P:691
16	Industry Hit 3	P:693

U:10 Ambient Techno (BPM=125)

1	Techno Drums 19	P:267
2	Techno Drums 20	P:268
3	Techno Bass 19	P:327
4	Techno Bass 20	P:328
5	Snare Fill 17	P:419
6	BD Fill 5	P:373
7	Perc Fill 2	P:473
8	Perc Loop 2	P:479
9	Synth Pad 6	P:596
10	Synth Riff 19	P:626
11	Synth Seq 14	P:654
12	Synth Seq 15	P:655
13	SFX 12	P:518
14	SFX 13	P:519
15	Piano Delay	P:704
16	Bird	P:671

U:13 Drum'n' Bass 3 (BPM=170)

1	D-Bass Drums 5	P:273
2	D-Bass Drums 6	P:274
3	D-Bass Bass 5	P:333
4	D-Bass Bass 6	P:334
5	Snare Fill 24	P:426
6	Snare Fill 25	P:427
7	BD Fill 7	P:375
8	Snare Fill 26	P:428
9	Synth Pad 9	P:599
10	Synth Riff 22	P:629
11	Vox 4	P:666
12	Vox 5	P:667
13	SFX 18	P:524
14	SFX 19	P:525
15	Industry Hit 6	P:696
16	Industry Hit 7	P:697

U:16 HipHop West (BPM=95)

1	HipHop Drums 3	P:279
2	HipHop Drums 4	P:280
3	HipHop Bass 3	P:339
4	HipHop Bass 4	P:340
5	Scratch 4	P:484
6	Tambourine 3	P:453
7	Gunshot	P:469
8	Tom Fill 4	P:457
9	Guitar Chord 2	P:532
10	Str.Obligato 1	P:588
11	Organ Lead 2	P:560
12	Synth Lead 3	P:582
13	Synth Riff 23	P:630
14	G Laughter	P:547
15	HipHop Hit 2	P:688
16	Voice Hit 3	P:707

U:11 Drum'n' Bass 1 (BPM=170)

1	D-Bass Drums 1	P:269
2	D-Bass Drums 2	P:270
3	D-Bass Bass 1	P:329
4	D-Bass Bass 2	P:330
5	Snare Fill 18	P:420
6	Snare Fill 19	P:421
7	Snare Fill 20	P:422
8	Tambourine 1	P:451
9	Synth Pad 7	P:597
10	Synth Pad 8	P:598
11	Synth Lead 1	P:580
12	SFX 14	P:520
13	SFX 15	P:521
14	SFX 16	P:522
15	SFX Hit 7	P:683
16	Industry Hit 4	P:694

U:14 Jungle (BPM=170)

1	D-Bass Drums 7	P:275
2	D-Bass Drums 8	P:276
3	D-Bass Bass 7	P:335
4	D-Bass Bass 8	P:336
5	Snare Fill 27	P:429
6	Snare Fill 28	P:430
7	RideCym Loop 2	P:388
8	BD Fill 8	P:376
9	E.Piano Chord 1	P:499
10	Piano Chord 2	P:563
11	Synth Seq 17	P:657
12	Synth Seq 18	P:658
13	Synth Lead 2	P:581
14	Organ Lead 1	P:559
15	Brass Fall 1	P:672
16	Whistle Hit 1	P:713

U:17 HipHop Abstract1 (BPM=80)

1	HipHop Drums 5	P:281
2	HipHop Drums 6	P:282
3	HipHop Bass 5	P:341
4	HipHop Bass 6	P:342
5	Snare Fill 29	P:431
6	Clap Fill 3	P:395
7	Scratch 5	P:485
8	LowCHH Loop 2	P:384
9	Synth Riff 24	P:631
10	Str.Obligato 2	P:589
11	E.Piano Lead 1	P:497
12	E.Piano Chord 3	P:501
13	Vox 6	P:668
14	SFX 20	P:526
15	Phono Noise	P:578
16	Piano Delay	P:704

U:12 Drum'n' Bass 2 (BPM=170)

1	D-Bass Drums 3	P:271
2	D-Bass Drums 4	P:272
3	D-Bass Bass 3	P:331
4	D-Bass Bass 4	P:332
5	Snare Fill 21	P:423
6	BD Fill 6	P:374
7	Snare Fill 22	P:424
8	Snare Fill 23	P:425
9	Piano Chord 1	P:562
10	Vox 3	P:665
11	Synth Riff 20	P:627
12	Synth Riff 21	P:628
13	Synth Seq 16	P:656
14	SFX 17	P:523
15	Orchestra Hit 3	P:701
16	Industry Hit 5	P:695

U:15 HipHop East (BPM=90)

1	HipHop Drums 1	P:277
2	HipHop Drums 2	P:278
3	HipHop Bass 1	P:337
4	HipHop Bass 2	P:338
5	Tambourine 2	P:452
6	Scratch 1	P:481
7	Scratch 2	P:482
8	Scratch 3	P:483
9	Organ Chord 1	P:549
10	E.Piano Chord 2	P:500
11	Organ Chord 2	P:550
12	Guitar Chord 1	P:531
13	Guitar Lead	P:536
14	Vibe Lead	P:662
15	HipHop Hit 1	P:687
16	Phono Noise	P:578

U:18 HipHop Abstract2 (BPM=70)

1	HipHop Drums 7	P:283
2	HipHop Drums 8	P:284
3	HipHop Bass 7	P:343
4	HipHop Bass 8	P:344
5	RideCym Fill	P:386
6	Perc Fill 3	P:474
7	Perc Loop 3	P:480
8	Perc Fill 4	P:475
9	E.Piano Chord 4	P:502
10	Synth Pad 10	P:600
11	Synth Lead 4	P:583
12	SFX 21	P:527
13	SFX 22	P:528
14	SFX 23	P:529
15	Piano Delay	P:704
16	SFX Hit 8	P:684

U:19 HipHop Early (BPM=95)

1	HipHop Drums 9	P:285
2	HipHop Drums 10	P:286
3	HipHop Bass 9	P:345
4	HipHop Bass 10	P:346
5	Clap Fill 4	P:396
6	Tom Fill 5	P:458
7	Tom Fill 6	P:459
8	Scratch 6	P:486
9	Guitar Chord 3	P:533
10	Synth Riff 25	P:632
11	Piano Chord 3	P:564
12	E.Piano Lead 2	P:498
13	Synth Lead 5	P:584
14	Synth Lead 6	P:585
15	HipHop Hit 3	P:689
16	Voice Hit 4	P:708

U:22 Garage House (BPM=120)

1	House Drums 3	P:291
2	House Drums 4	P:292
3	House Bass 3	P:351
4	House Bass 4	P:352
5	Snare Fill 33	P:435
6	Perc Fill 6	P:477
7	Clap Fill 7	P:399
8	BD Loop 1	P:377
9	Synth Pad 13	P:603
10	Synth Pad 14	P:604
11	Piano Chord 7	P:568
12	E.Piano Chord 6	P:504
13	E.Piano Chord 7	P:505
14	Organ Chord 3	P:551
15	Crash Cymbal	P:677
16	Orchestra Hit 4	P:702

U:25 Jazz Funk 1 (BPM=125)

1	Jazz Drums 1	P:297
2	Jazz Drums 2	P:298
3	Jazz Bass 1	P:357
4	Jazz Bass 2	P:358
5	Snare Fill 38	P:440
6	Snare Fill 39	P:441
7	RideCym Loop 5	P:391
8	Snare Fill 40	P:442
9	Organ Chord 5	P:553
10	Guitar Riff 6	P:542
11	Guitar Riff 7	P:543
12	Guitar Riff 8	P:544
13	Synth Seq 20	P:660
14	Brass 1	P:492
15	Voice Hit 8	P:712
16	Brass Fall 1	P:672

U:20 HipHop Jazz&Soul (BPM=100)

1	HipHop Drums 11	P:287
2	HipHop Drums 12	P:288
3	HipHop Bass 11	P:347
4	HipHop Bass 12	P:348
5	Perc Fill 5	P:476
6	Clap Fill 5	P:397
7	CHH Fill 2	P:380
8	RideCym Loop 3	P:389
9	Synth Pad 11	P:601
10	Synth Pad 12	P:602
11	E.Piano Chord 5	P:503
12	Piano Chord 4	P:565
13	Synth Lead 7	P:586
14	Guitar Riff 5	P:541
15	Voice Hit 5	P:709
15	Brass Fall 1	P:672

U:23 Hard House (BPM=130)

1	House Drums 5	P:293
2	House Drums 6	P:294
3	House Bass 5	P:353
4	House Bass 6	P:354
5	Snare Fill 34	P:436
6	LowCHH Loop 3	P:385
7	BD Loop 2	P:378
8	Clap Fill 8	P:400
9	Organ chord 4	P:552
10	Piano Chord 8	P:569
11	Synth Riff 27	P:634
12	Synth Riff 28	P:635
13	Str.Obligato 3	P:590
14	SFX 24	P:530
15	SFX Hit 9	P:685
16	Industry Hit 8	P:698

U:26 Jazz Funk 2 (BPM=125)

1	Jazz Drums 3	P:299
2	Jazz Drums 4	P:300
3	Jazz Bass 3	P:359
4	Jazz Bass 4	P:360
5	RideCym Loop 6	P:392
6	Snare Fill 41	P:443
7	Snare Fill 42	P:444
8	Snare Fill 43	P:445
9	Piano Chord 10	P:571
10	Organ Chord 6	P:554
11	E.Piano Chord 8	P:506
12	Synth Pad 15	P:605
13	Brass 2	P:493
14	Voice Riff	P:670
15	Brass Fall 1	P:672
16	Voice Hit 5	P:709

U:21 House (BPM=120)

1	House Drums 1	P:289
2	House Drums 2	P:290
3	House Bass 1	P:349
4	House Bass 2	P:350
5	Snare Fill 30	P:432
6	Clap Fill 6	P:398
7	Snare Fill 31	P:433
8	Snare Fill 32	P:434
9	Synth Riff 26	P:633
10	Piano Chord 5	P:566
11	Piano Chord 6	P:567
12	Vox 7	P:669
13	Synth Seq 19	P:659
14	Organ Lead 3	P:561
15	Voice Hit 6	P:710
16	Crash Cymbal	P:677

U:24 Happy Handbag (BPM=130)

1	House Drums 7	P:295
2	House Drums 8	P:296
3	House Bass 7	P:355
4	House Bass 8	P:356
5	Snare Fill 35	P:437
6	Snare Fill 36	P:438
7	Snare Fill 37	P:439
8	RideCym Loop 4	P:390
9	Piano Chord 9	P:570
10	Synth Riff 29	P:636
11	Synth Riff 30	P:637
12	Synth Riff 31	P:638
13	Synth Riff 32	P:639
14	Synth Riff 33	P:640
15	Orchestra Hit 5	P:703
16	Voice Hit 7	P:711

U:27 Reggae 1 (BPM=190)

1	Reggae Drums 1	P:301
2	Reggae Drums 2	P:302
3	Reggae Bass 1	P:361
4	Reggae Bass 2	P:362
5	Tom Fill 7	P:460
6	Snare Fill 44	P:446
7	Tom Fill 8	P:461
8	CHH Fill 3	P:381
9	Piano Chord 11	P:572
10	Piano Chord 12	P:573
11	Organ Chord 7	P:555
12	Organ Chord 8	P:556
13	Guitar Chord 4	P:534
14	Brass Hit	P:674
15	Blip Hit 2	P:676
16	Orchestra Hit 5	P:703

U:28 Reggae 2 (BPM=155)

1	Reggae Drums 3	P:303
2	Reggae Drums 4	P:304
3	Reggae Bass 3	P:363
4	Reggae Bass 4	P:364
5	Tom Fill 9	P:462
6	Snare Fill 45	P:447
7	Snare Fill 46	P:448
8	CHH Fill 4	P:382
9	Piano Chord 13	P:574
10	Organ Chord 9	P:557
11	Organ Chord 10	P:558
12	Guitar Chord 5	P:535
13	Guitar Riff 9	P:545
14	Guitar Riff 10	P:546
15	Brass 3	P:494
16	SFX Hit 10	P:686

U:29 Salsa (BPM=110)

1	Latin Drums 1	P:305
2	Latin Drums 2	P:306
3	Latin Bass 1	P:365
4	Latin Bass 2	P:366
5	Timbales Fill 1	P:489
6	Timbales Fill 2	P:490
7	Cowbell Loop 2	P:468
8	Agogo Loop 1	P:463
9	Piano Chord 14	P:575
10	Piano Chord 15	P:576
11	Piano Chord 16	P:577
12	Brass 4	P:495
13	Brass 5	P:496
14	Marimba	P:548
15	Brass Fall 2	P:673
16	Crash Cymbal	P:677

U:30 Samba (BPM=125)

1	Latin Drums 3	P:307
2	Latin Drums 4	P:308
3	Latin Bass 3	P:367
4	Latin Bass 4	P:368
5	Surdo Loop 1	P:487
6	Surdo Loop 2	P:488
7	Snare Fill 47	P:449
8	Snare Fill 48	P:450
9	Synth Pad 16	P:606
10	Synth Pad 17	P:607
11	Synth Lead 8	P:587
12	Synth Seq 21	P:661
13	Bongo	P:466
14	Agogo Loop 2	P:464
15	Whistle Hit 2	P:714
15	Brass Fall 1	P:672

Liste des paramètres

Paramètres de patch

#: Paramètres qui peuvent être édités également à partir des boutons et potentiomètres de la façade.

Section WAVE/FXM	[EDIT] + KEY PAD [1] (p. 35)	
WAVE: Tone SW #	Commutateur de tone	OFF, ON
WAVE: Wave Select #	Sélection d'onde	A001–B251
WAVE: Wave Gain	Gain d'onde	-6, 0, +6, +12
FXM: FXM SW	Commutateur FXM	OFF, ON
FXM: FXM Color	Couleur de FXM	1–4
FXM: FXM Depth	Amplitude de FXM	1–16

Section PITCH	[EDIT] + KEY PAD [2] (p. 36)	
PITCH: CoarseTune #	Accord grossier	-48–+48
PITCH: Fine Tune #	Accord fin	-50–+50
PITCH: Rnd Pitch	Ampl. de var. de haut. aléatoire	1*
PITCH: Key Follow	Ass. de la haut. au clavier	2*

1*: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

2*: -100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200

Section P-ENV	[EDIT] + KEY PAD [3] (p. 38)	
P-ENV: ENV Depth #	Amplitude	-12–+12
P-ENV: Velo Sens	Sens. à la dynamique	-100–+150
P-ENV: Velo Time1	Sens. à la dynamique de T1	1*
P-ENV: Velo Time4	Sens. à la dynamique de T4	1*
P-ENV: Time KF	Asserv. au clav. de la durée d'env.	1*
P-ENV: [A]Time1 #	Durée du seg.1 (attaque)	0–127
P-ENV: Time2	Durée du seg.2	0–127
P-ENV: [D]Time3 #	Durée du seg.3 (chute)	0–127
P-ENV: [R]Time4 #	Durée du seg.4 (relâchement)	0–127
P-ENV: Level1	Niveau 1	-63–+63
P-ENV: Level2	Niveau 2	-63–+63
P-ENV: [S]Level3 #	Niveau 3 (Sustain)	-63–+63
P-ENV: Level4	Niveau 4	-63–+63

1*: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

Section FILTER	[EDIT] + KEY PAD [4] (p. 42)	
FILTER: Type #	Type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
FILTER: Cutoff #	Fréquence de coupure	0–127
FILTER: Cutoff KF	Ass. au clav. de la fréq. de coup.	1*
FILTER: Resonance #	Résonance	0–127
FILTER: Reso Velo	Sens. de la réso. à la dynamique	-100–+150

1*: -100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200

Section F-ENV	[EDIT] + KEY PAD [5] (p. 44)	
F-ENV: ENV Depth #	Amplitude	-63—+63
F-ENV: Velo Curve	Courbe de dynamique	1–7
F-ENV: Velo Sens	Sens. à la dynamique	-100—+150
F-ENV: Velo Time1	Sens. à la dynamique de T1	1*
F-ENV: Velo Time4	Sens. à la dynamique de T4	1*
F-ENV: Time KF	Asserv. au clav. de la durée d'env.	1*
F-ENV: [A]Time1 #	Durée du seg.1 (attaque)	0–127
F-ENV: Time2	Durée du seg.2	0–127
F-ENV: [D]Time3 #	Durée du seg.3 (chute)	0–127
F-ENV: [R]Time4 #	Durée du seg.4 (relâchement)	0–127
F-ENV: Level1	Niveau 1	0–127
F-ENV: Level2	Niveau 2	0–127
F-ENV: [S]Level3 #	Niveau 3 (Sustain)	0–127
F-ENV: Level4	Niveau 4	0–127

1*: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

Section AMPLIFIER/LEVEL	[EDIT] + KEY PAD [6] (p. 46)	
LEVEL: Tone Level #	Niveau du tone	0–127
LEVEL: Bias Dir	Direction de Bias	LWR, UPR, L&U, ALL
LEVEL: Bias Point	Point Bias	C-1–G9
LEVEL: Bias Level	Niveau de Bias	1*

1*: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

Section AMPLIFIER/PAN	[EDIT] + KEY PAD [7] (p. 47)	
PAN: Tone Pan #	Panoramique	L64–63R
PAN: Pan KF	Asser. au clav. du panoramique	1*
PAN: Rnd Pan Sw #	Comm. du panor. aléatoire	OFF, ON
PAN: Alt Pan Dpth	Amplit. du panor. alterné	L63–63R

1*: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

Section A-ENV	[EDIT] + KEY PAD [8] (p. 49)	
A-ENV: Velo Curve	Courbe de dynamique	1–7
A-ENV: Velo Sens	Sens. à la dynamique	-100—+150
A-ENV: Velo Time1	Sens. à la dynamique de T1	1*
A-ENV: Velo Time4	Sens. à la dynamique de T4	1*
A-ENV: Time KF	Asserv. au clav. de la durée d'env.	1*
A-ENV: [A]Time1 #	Durée du seg.1 (attaque)	0–127
A-ENV: Time2	Durée du seg.2	0–127
A-ENV: [D]Time3 #	Durée du seg.3 (chute)	0–127
A-ENV: [R]Time4 #	Durée du seg.4 (relâchement)	0–127
A-ENV: Level1	Niveau 1	0–127
A-ENV: Level2	Niveau 2	0–127
A-ENV: [S]Level3 #	Niveau 3 (Sustain)	0–127

1*: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

Section LFO1	[EDIT] + KEY PAD [9] (p. 52)	
LFO1: Waveform #	Forme d'onde	TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, S&H, RND, CHS
LFO1: Rate #	Vitesse	0–127, 1*
LFO1: Tempo Sync	Synchronisation	OFF, ON
LFO1: Key Sync	Synchr. du clavier	OFF, ON
LFO1: Fade Mode	Mode de fondu	OnI, OnO, OfI, OfO
LFO1: Delay Time	Temps de retard	0–127
LFO1: Fade Time	Durée de fondu	0–127
LFO1: Offset	Décalage	-100, -50, 0, +50, +100
LFO1: Pitch Depth #	Action du LFO sur la hauteur	-63–+63
LFO1: FilterDepth #	Act. du LFO sur le filtre	-63–+63
LFO1: Amp Depth #	Act. du LFO sur l'amplitude	-63–+63
LFO1: Pan Depth	Action du LFO sur le panoramique	-63–+63

1*: Note

Section LFO2	[EDIT] + KEY PAD [10] (p. 52)	
LFO2: Waveform	Forme d'onde	TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, S&H, RND, CHS
LFO2: Rate	Vitesse	0–127, 1*
LFO2: Tempo Sync	Synchronisation	OFF, ON
LFO2: Key Sync	Synchronisation du clavier	OFF, ON
LFO2: Fade Mode	Mode de fondu	OnI, OnO, OfI, OfO
LFO2: Delay Time	Temps de retard	0–127
LFO2: Fade Time	Durée de fondu	0–127
LFO2: Offset	Décalage	-100, -50, 0, +50, +100
LFO2: Pitch Depth	Action du LFO sur la hauteur	-63–+63
LFO2: FilterDepth	Act. du LFO sur le filtre	-63–+63
LFO2: Amp Depth	Act. du LFO sur l'amplitude	-63–+63
LFO2: Pan Depth	Action du LFO sur le panoramique	-63–+63

1*: Note

Section COMMON	[EDIT] + KEY PAD [11] (p. 54)	
COM: Struct 1&2 *	Type de structure 1&2	1–10
COM: Struct 3&4 *	Type de structure 3&4	1–10
COM: Booster 1&2 *	Gain du booster 1&2	0, +6, +12, +18
COM: Booster 3&4 *	Gain du booster 3&4	0, +6, +12, +18
COM: Stretch Tune *	Courbe d'accord	OFF, 1–3
COM: V-Priority *	Priorité des voix	LAST, LOUDEST
COM: Key Range L *	Tessiture basse	C-1–UPR
COM: Key Range U *	Tessiture haute	LWR–G9
COM: Velo Range *	Comm. de dynamique	OFF, ON
COM: Velo Range L	Plage de dynamique basse	1–UPR
COM: Velo Range U	Plage de dynamique haute	LWR–127
COM: Velo X-Fade	Fondu dynamique	0–127

*: Réglages commun pour chaque tone

Section SOLO/PORTA	[EDIT] + KEY PAD [12] (p. 58)	
SOLO: Solo SW #*	Commutateur	OFF, ON
SOLO: Solo Legato *	Comm. de solo legato	OFF, ON
PORTAMENTO: SW #*	Commutateur de portamento	OFF, ON
PORTAMENTO: Mode *	Mode de portamento	NORMAL, LEGATO
PORTAMENTO: Type *	Type de portamento	RATE, TIME
PORTAMENTO: Start *	Haut. de début du portamento	PITCH, NOTE
PORTAMENTO: Time #*	Durée de portamento	0-127

*: Réglages communs pour chaque tone

Section CONTROL/MODULATION	[EDIT] + KEY PAD [13] (p. 60)	
MOD: Control 1	Destination de commande 1	1*
MOD: Ctrl1 Depth	Amplitude de commande 1	-63--+63
MOD: Control 2	Destination de commande 2	1*
MOD: Ctrl2 Depth	Amplitude de commande 2	-63--+63
MOD: Control 3	Destination de commande 3	1*
MOD: Ctrl3 Depth	Amplitude de commande 3	-63--+63
MOD: Control 4	Destination de commande 4	1*
MOD: Ctrl4 Depth	Amplitude de commande 4	-63--+63

1*: OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, L1P, L2P, L1F, L2F, L1A, L2A, L1p, L2p, L1R, L2R

Section CONTROL/PITCH BEND	[EDIT] + KEY PAD [14] (p. 60)	
BEND: Bend Up *	Plage d'act. sup. du pitch bend	0--+12
BEND: Bend Down *	Plage d'act. inf. du pitch bend	0--48
BEND: Control 1	Destination de commande 1	1*
BEND: Ctrl1 Depth	Amplitude de commande 1	-63--+63
BEND: Control 2	Destination de commande 2	1*
BEND: Ctrl2 Depth	Amplitude de commande 2	-63--+63
BEND: Control 3	Destination de commande 3	1*
BEND: Ctrl3 Depth	Amplitude de commande 3	-63--+63
BEND: Control 4	Destination de commande 4	1*
BEND: Ctrl4 Depth	Amplitude de commande 4	-63--+63

*: Réglages communs pour chaque tone

1*: OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, L1P, L2P, L1F, L2F, L1A, L2A, L1p, L2p, L1R, L2R

Section CONTROL/AFTER TOUCH	[EDIT] + KEY PAD [15] (p. 60)	
AFT: Control 1	Destination de commande 1	1*
AFT: Ctrl1 Depth	Amplitude de commande 1	-63--+63
AFT: Control 2	Destination de commande 2	1*
AFT: Ctrl2 Depth	Amplitude de commande 2	-63--+63
AFT: Control 3	Destination de commande 3	1*
AFT: Ctrl3 Depth	Amplitude de commande 3	-63--+63
AFT: Control 4	Destination de commande 4	1*
AFT: Ctrl4 Depth	Amplitude de commande 4	-63--+63

1*: OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, L1P, L2P, L1F, L2F, L1A, L2A, L1p, L2p, L1R, L2R

Paramètres de kit rythmique

#: Paramètres qui peuvent être édités également à partir des boutons et potentiomètres de la façade.

Section WAVE	[EDIT] + KEY PAD [1] (p. 64)	
WAVE: Tone SW	Commutateur de tone rythmique	OFF, ON
WAVE: C#4(61) #	Sélection d'onde	A001–B251
WAVE: Wave Gain	Gain d'onde	-6, 0, +6, +12
KEY: Env Mode	Mode d'enveloppe	SUSTAIN, NO-SUS
KEY: Mute Group	Groupe Mute	OFF, 1–31

Section PITCH	[EDIT] + KEY PAD [2] (p. 65)	
PITCH: CoarseTune #	Accord grossier	-48–+48
PITCH: Fine Tune #	Accord fin	-50–+50
PITCH: Rnd Pitch	Ampl. de variat. de haut. aléatoire	1*

1*: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

Section P-ENV	[EDIT] + KEY PAD [3] (p. 66)	
P-ENV: ENV Depth #	Amplitude	-12–+12
P-ENV: Velo Sens	Sens. à la dynamique	-100–+150
P-ENV: Velo Time	Sen. de la durée à la dynamique	1*
P-ENV: [A]Time1 #	Durée du seg.1 (attaque)	0–127
P-ENV: Time2	Durée du seg.2	0–127
P-ENV: [D]Time3 #	Durée du seg.3 (chute)	0–127
P-ENV: [R]Time4 #	Durée du seg.4 (relâchement)	0–127
P-ENV: Level1	Niveau 1	-63–+63
P-ENV: Level2	Niveau 2	-63–+63
P-ENV: [S]Level3 #	Niveau 3 (Sustain)	-63–+63
P-ENV: Level4	Niveau 4	-63–+63

1*: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

Section FILTER	[EDIT] + KEY PAD [4] (p. 69)	
FILTER: Type	Type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
FILTER: Cutoff	Fréquence de coupure	0–127
FILTER: Resonance	Résonance	0–127
FILTER: Reso Velo	Sens. de la réso. à la dynamique	-100–+150

Section F-ENV	[EDIT] + KEY PAD [5] (p. 71)	
F-ENV: ENV Depth #	Amplitude	-63–+63
F-ENV: Velo Sens	Sensibilité à la dynamique	-100–+150
F-ENV: Velo Time	Sen. de la durée à la dynamique	1*
F-ENV: [A]Time1 #	Durée du seg.1 (attaque)	0–127
F-ENV: Time2	Durée du seg.2	0–127
F-ENV: [D]Time3 #	Durée du seg.3 (chute)	0–127
F-ENV: [R]Time4 #	Durée du seg.4 (relâchement)	0–127
F-ENV: Level1	Niveau 1	0–127
F-ENV: Level2	Niveau 2	0–127
F-ENV: [S]Level3 #	Niveau 3 (Sustain)	0–127
F-ENV: Level4	Niveau 4	0–127

1*: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

Section AMPLIFIER/LEVEL [EDIT] + KEY PAD [6] (p. 73)		
AMP: Tone Level #	Niveau du tone rythmique	0–127

Section AMPLIFIER/PAN [EDIT] + KEY PAD [7] (p. 73)		
AMP: Tone Pan	Panoramique	L64–63R
AMP: Rnd Pan Sw	Comm. de pan. aléatoire	OFF, ON
AMP: Alt Pan Dpth	Amplitude du pan. alterné	L63–63R

Section A-ENV [EDIT] + KEY PAD [8] (p. 74)		
A-ENV: Velo Sens	Sensibilité à la dynamique	-100–+150
A-ENV: Velo Time	Sens. de la durée à la dynamique	1*
A-ENV: [A]Time1 #	Durée du seg.1 (attaque)	0–127
A-ENV: Time2	Durée du seg.2	0–127
A-ENV: [D]Time3 #	Durée du seg.3 (chute)	0–127
A-ENV: [R]Time4 #	Durée du seg.4 (relâchement)	0–127
A-ENV: Level1	Niveau 1	0–127
A-ENV: Level2	Niveau 2	0–127
A-ENV: [S]Level3 #	Niveau 3 (Sustain)	0–127

1*: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

Section CONTROL/PITCH BEND [EDIT] + KEY PAD [14] (p. 75)		
BEND: Bend Range	Action du pitch bend	0–+12

Section RHY TONE [EDIT] + KEY PAD [16] (p. 76)		
R.TONE REV Level	Niveau de reverb	0–127
R.TONE DLY Level	Niveau de delay	0–127
R.TONE EFX / Out	EFX / Assignment de sortie	DRY, EFX, DIR1, DIR2

Paramètres de configuraion

#: Paramètres qui peuvent être édités également à partir des boutons et potentiomètres de la façade.

P: Paramètres qui sont réglés indépendamment pour chaque partie

Section PART MIXER (p. 24)		
Part Level #P	Niveau de la partie	0–127
Part Pan #P	Panoramique	L64–63R
Part K-Shift #P	Transposition	-24–+24
Part Reverb #P	Niveau de reverb	0–127
Part Delay #P	Niveau de delay	0–127
Part EFX / Out #P	EFX / Assignment de sortie	DRY, EFX, DIR1, DIR2, RHY

Section REVERB [SHIFT] + KEY PAD [5] (p. 81)		
Type#	Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2
Reverb Time#	Durée	0–127
HF Damp#	Attén. des hautes fréq.	1*
EFX->Rev Lvl#	EFX -> Niveau de reverb	0–127
Reverb Level#	Niveau de reverb	0–127

1*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

Section DELAY	[SHIFT] + KEY PAD [6] (p. 85)	
Type #	Type	SHORT, LONG
Delay Time #	Durée	S:0.1–275, L:200–1000, 1*
Feedback #	Niveau de ré-injection	0–+98
HF Damp	Atténuat. des htes fréq.	2*
Output	Assign. de sortie	MIX, REV, MIX+REV
EFX->Dly Lvl #	EFX -> Niveau de delay	0–127
Delay Level #	Niveau de delay	0–127

1*: Note, 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2

2*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

Section EFX	[SHIFT] + KEY PAD [7] (p. 87)	
Type= 4-BAND-EQ #		
Low Freq	Fréquence basse	200, 400
Low Gain #	Gain des basses	-15--+15
High Freq	Fréquence aigüe	4000, 8000
High Gain #	Gain des aigus	-15--+15
Peak1 Freq	Fréquence de crête 1	1*
Peak1 Q	Q de crête 1	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Peak1 Gain #	Gain de crête 1	-15--+15
Peak2 Freq	Fréquence de crête 2	1*
Peak2 Q	Q de crête 2	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Peak2 Gain	Gain de crête 2	-15--+15
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

1*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000

Type= SPECTRUM #		
Low-High #	Gain des basses-aigus	-15–+15
Middle Gain #	Gain des médiums	-15–+15
Width #	Largeur de banse	1–5
Output Pan	Panoramique de sortie	L64–63R
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

Type= ENHANCER #		
Sens #	Sensibilité	0–127
Mix #	Niveau de mixage	0–127
Low Gain	Gain des basses	-15–+15
High Gain #	Gain des aigus	-15–+15
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

Type= OVERDRIVE #		
Input Level	Niveau d'entrée	0–127
Drive #	Drive	0–127
AMP Type #	Type d'amplification	SMALL, BUILTIN, 2STACK, 3STACK
Output Pan #	Panoramique de sortie	L64–R63
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

Type= DISTORTION #		
Input Level	Niveau d'entrée	0–127
Drive #	Drive	0–127
AMP Type #	Type d'amplification	SMALL, BUILTIN, 2STACK, 3STACK
Output Pan #	Panoramique de sortie	L64–63R
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

Type= Lo-Fi #		
Bit Down #	Bit Down	0–7
S-Rate Down #	Sample Rate Down	32, 16, 8, 4
Post Gain #	Post Gain	0, +6, +12, +18
Low Gain	Gain des basses	-15–+15
High Gain	Gain des aigus	-15–+15
Output	Sortie	MONO, STEREO
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

Type= NOISE #		
Noise Type	Type de bruit	1–8
Noise Level #	Niveau de bruit	0–127
N Filter #	Filtre	1*
Lo-Fi Level #	Niveau Lo-Fi	0–127
Output Pan	Panoramique de sortie	L64–63R
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

1*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

Type= RADIO-TUNG #		
Radio Detune #	Désaccord	0–127
Noise Level #	Niveau de bruit	0–127
Low Gain	Gain des basses	-15–+15
High Gain #	Gain des aigus	-15–+15
Output	Sortie	MONO, STEREO
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

Type= PHONOGRAPH #		
Disc Type	Type	LP, EP, SP
D NoiseLevel #	Niveau de bruit	0–127
Depth #	Amplitude	0–+20
Output Pan #	Panoramique de sortie	L64–63R
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

Type= COMPRESSOR #		
Attack #	Attaque	0–127
Sustain #	Sustain	0–127
Post Gain	Post Gain	0, +6, +12, +18
Low Gain	Gain des basses	-15–+15
High Gain #	Gain des aigus	-15–+15
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

Type= LIMITER #		
Threshold #	Niveau seuil	0–127
Ratio #	Rapport de compression	1.5:1, 2:1, 4:1,100:1
Release #	Temps de relâchement	0–127
Post Gain	Post Gain	0, +6, +12, +18
Output Pan	Panoramique de sortie	L64–63R
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

Type= SLICER #		
Timing PTN #	Tempo	1–34
Rate #	Vitesse	1 / 4, 1 / 2, 1 / 1
Accent PTN #	Accentuation	1–16
Accent Level	Niveau d'accentuation	0–127
Attack	Attaque	1–10
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

Type= TREMOLO #		
LFO Type #	Type de LFO	TRI, TRP, SIN, SAW1, SAW2, SQR
Rate #	Vitesse	0.1–10.0, 1*
Depth #	Amplitude	0–127
Low Gain	Gain des basses	-15–+15
High Gain	Gain des aigus	-15–+15
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

1*: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

Type= PHASER #		
Manual	Manuel	100–8000
Rate #	Vitesse	0.1–10.0, 1*
Depth #	Amplitude	0–127
Resonance #	Résonance	0–127
Mix	Niveau de mixage	0–127
Output Pan	Panoramique de sortie	L64–63R
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

1*: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

Type= CHORUS #		
Pre Delay	Pre-delay	0.0–100
Rate #	Vitesse	0.1–10.0, 1*
Depth #	Amplitude	0–127
Phase #	Phase	0–180
Filter Type	Type de filtre	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Fréquence de coupure	2*
Balance	Balance d'effet	D100:0E–D0:100E
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

1*: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

2*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000

Type= SPACE-D #

Pre Delay	Pre-Delay	0.0–100
Rate #	Vitesse	0.1–10.0, 1*
Depth #	Amplitude	0–127
Phase #	Phase	0–180
Low Gain	Gain des basses	-15–+15
High Gain	Gain des aigus	-15–+15
Balance	Balance d'effet	D100:0E–D0:100E
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

1*: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

Type= TETRA-CHORS #

Pre Delay	Pre-Delay	0.0–100
Rate #	Vitesse	0.1–10.0, 1*
Depth #	Amplitude	0–127
Pre Dly Devi	Déiation du pre-delay	0–20
Depth Devi	Déviation d'amplitude	-20–+20
Pan Devi #	Déviation du panoramique	0–20
Balance	Balance d'effet	D100:0E–D0:100E
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

1*: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

Type= FLANGER #

Pre Delay	Pre-Delay	0.0–100
Rate #	Vitesse	0.1–10.0, 1*
Depth #	Amplitude	0–127
Feedback #	Niveau de ré-injection	0–+98
Phase	Phase	0–180
Filter Type	Type de filtre	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Fréquence de coupure	2*
Balance	Balance d'effet	D100:0E–D0:100E
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

1*: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

2*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000

Type= ST-FLANGER #

Pre Delay	Pre-Delay	0.0–100
Rate #	Vitesse	0.1–10.0, 1*
Depth #	Amplitude	0–127
Feedback	Niveau de ré-injection	0–+98
Phase	Phase	0–180
Step Rate #	Fréquence de palier	0.05–10.0, 2*
Balance	Balance d'effet	D100:0E–D0:100E
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

1*: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

2*: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2

Type= SHORT-DELAY #		
Time L #	Retard gauche	0.1–190
Time R #	Retard droit	0.1–190
HF Damp	Atténuat. des htes fréq.	1*
Feedback #	Niveau de ré-injection	0–+98
Auto Pan	Auto Pan	OFF, 2*
Low Gain	Gain des basses	-15–+15
High Gain	Gain des aigus	-15–+15
Balance	Balance d'effet	D100:0E–D0:100E
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

1*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

2*: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

Type= AUTO-PAN #		
LFO Type	Type de LFO	TRI, TRP, SIN, SAW1, SAW2, SQR
Rate #	Vitesse	0.1–10.0, 1*
Bass Sence #	Sensibilité des basses	OFF, MODE1, MODE2
Depth #	Amplitude	0–127
Low Gain	Gain des basses	-15–+15
High Gain	Gain des aigus	-15–+15
Output Level	Niveau de sortie	0–127

1*: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 16MES

Type= FB-P-SHIFT #		
Coarse #	Accord grossier	-24–+12
Fine	Accord fin	-100–+100
Output Pan #	Panoramique de sortie	L64–63R
Pre Delay	Pre-Delay	0.0–100
Mode	Mode	1–5
Feedback #	Niveau de ré-injection	0–+98
Low Gain	Gain des basses	-15–+15
High Gain	Gain des aigus	-15–+15
Balance	Balance d'effet	D100:0E–D0:100E
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

Type= REVERB #		
Rev Type	Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2
Time #	Durée	0–127
HF Damp #	Atténua. des htes fréq.	1*
Balance #	Balance d'effet	D100:0E–D0:100E
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

1*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

Type= GATE-REVERB #		
Gate Type #	Type	NORMAL, REVRSE, SWEEP1, SWEEP2
Gate Time #	Durée	5–330
Balance #	Balance d'effet	D100:0E–D0:100E
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

Section SEQ OUT	[SHIFT]+ KEY PAD [8] (p. 25)	
SEQ Out P	Assignation de sortie du séquenceur	INT, EXT, BOTH

Paramètres d'arpégiateur

#: Paramètres qui peuvent être édités également à partir des boutons et potentiomètres de la façade.

Section ARPEGGIO	[SHIFT] + KEY PAD [1] (p. 107)	
ARP: Style #	Style d'arpège	1*
ARP: Accent Rate	Tonique	0–127
ARP: Octave Range #	Tessiture	-3–+3
ARP: Motif	Motif	2*
ARP: Beat Pattern	Tempo	3*
ARP: Shuffle Rate	Shuffle Rate	50–90%

1*: 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32, PORTAMENTO A–B, GRISSANDO, SEQUENCE A–D, ECHO, SYNTH BASS, HEAVY SLAP, LIGHT SLAP, WALK BASS, RHYTHM GTR 1–5, 3 FINGER, STRUMMING GTR, PIANO BACKING, CLAVI CHORD, WALTZ, SWING WALTZ, REGGAE, PERCUSSION, HARP, SHAMISEN, BOUND BALL, RANDOM, BOSSA NOVA, SALSA, MAMBO, LATIN PERCUSSION, SAMBA, TANGO, HOUSE, LIMITLESS, USER TYPE 1–20

2*: SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, TRIPLE UP, TRIPLE DOWN, TRIPLE UP&DOWN, TRIPLE RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO, CHORD, BASS+CHORD 1–5, BASS+UP 1–8, BASS+RND 1–3, TOP+UP 1–6, BASS+UP+TOP

3*: 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16 1–3, 1/32 1–3, PORTA-A 1–11, PORTA-B 1–15, SEQ-A 1–7, SEQ-B 1–5, SEQ-C 1–2, SEQ-D 1–8, ECHO 1–3, MUTE 1–16, STRUM 1–8, REGGAE 1–2, REF 1–2, PERC 1–4, WALKBS, HARP, BOUND, RANDOM, BOSSA NOVA, SALSA 1–4, MAMBO 1–2, CLAVE, REV CLA, GUILO, AGOGO, SAMBA, TANGO 1–4, HOUSE 1–2

Paramètres de quantification

#: Paramètres qui peuvent être édités également à partir des boutons et potentiomètres de la façade.

Section GRID	[SHIFT] + KEY PAD [2] (p. 113)	
Resolution #	Résolution	1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32
Strength #	Force	0–100%

Section GROOVE	[SHIFT] + KEY PAD [3] (p. 115)	
Groove Template #	Modèle	01–71
Strength #	Force	0–100%
Velocity #	Dynamique	0–100%

SHUFFLE section	[SHIFT] + KEY PAD [4] (p. 114)	
Resolution #	Résolution	1/12, 1/24
ShuffleRate #	Décalage ternaire	0–100%

Paramètres de système

P: Paramètres réglés indépendamment pour chaque partie.

Section TUNE/SOUND	[SHIFT] + KEY PAD [9] (p. 163)	
MasterTune	Accord général	427.4–452.6
ScaleTune SW	Comm. de tempérament	OFF, ON
ScaleTune C–B	Tempérament C–B	-64–+63
Patch Remain	Changement de patch	OFF, ON
V-Reserve P	Réserve de voix	0–64
Reso Limit-R	Variation de résonance R	50–127
Reso Limit-N	Variation de résonance N	50–127

Section CONTROLLER	[SHIFT] + KEY PAD [10] (p. 164)	
LCD Contrast	Contraste de l'afficheur	1–16
Pad Velocity	Dynamique des pads	1–127
Pdl Assign	Assignation d'une pédale	HOLD, SHIFT, FUNC, PTN-I, TAP, R-TPS, PLAY, BEAM, SOSTE
Pdl Pol	Polarité de la pédale	STANDARD, REVERSE
BeamPol	Polarité du DBeam	STANDARD, REVERSE
Beam Assign1	Assignation 1 du DBeam	01–28
Beam Assign2	Assignation 2 du DBeam	01–28
Beam Assign3	Assignation 3 du DBeam	01–28
Beam Range L	Limite basse du DBeam	0–UPR
Beam Range U	Limite haute du DBeam	LWR–127

Section SEQUENCER	[SHIFT] + KEY PAD [11] (p. 166)	
Sync Mode	Mode de synchronisation	INT, REMOTE, SLAVE
Sync Out	Transmission de syncho.	OFF, ON
Thru	Thru	OFF, ON
Loop Mode	Mode Loop	OFF, LOOP1, LOOP2
Metro Level	Niveau du métronome	0–127
RPS T-QTZ	Décl. de reprod. RPS	REAL, 16, 8, 4, MES
ARPG Sync	Synchro. des arpèges	OFF, ON
AutoCheckSum	Checksum automatique	OFF, ON
Tap SW	Commut. de tap tempo	OFF, ON
Tap Resolution	Résolution du tap tempo	1/4, 1/8

Section MIDI	[SHIFT] + KEY PAD [12] (p. 168)	
Remote Kbd	Commutateur	OFF, ON
Device ID	Numéro d'identification d'unité	17–32
MIDI Rx SW P	Commutateur MIDI Rx	OFF, ON
LocalTx P	Commutateur LocalTx	INT, EXT, BOTH
Arpg Ctrl Ch	Canal de commande des arpèges	OFF, 1–16
RPS Ctrl Ch	Canal de commande de RPS	OFF, 1–16
Edit TxRx	Mode Edit TxRx	MODE1, MODE2
Rx.PG	Comm. de récept. de chang. de prog.	OFF, ON
Rx.Bank Sel	Comm. de récept. de sélection de banq.	OFF, ON
Rx.Sys-Ex	Comm. de récept. de messages exclusifs	OFF, ON
Tx.PG	Comm. de transm. de chang. de prog.	OFF, ON
Tx.Bank Sel	Comm. de transm. de sélection de banq.	OFF, ON
Tx.A-Sens	Comm. de récept. d'active sensing	OFF, ON

Liste de réglages pour la transmission/réception

	Paramètre	MODE1 (Rég. d'usine)	MODE2	Valeur
PITCH	COARSE TUNE	EXCLUSIVE	CC#21	16–112 (Centre=64) *1
	FINE TUNE	CC#77	CC#77	14–114 (Centre=64) *1
Section FILTER	FILTER TYPE	EXCLUSIVE	CC#34	0–4 *1
	CUTOFF	CC#74	CC#74	0–127 *1
	RESONANCE	CC#71	CC#71	0–127 *1
Section AMPLIFIER	TONE LEVEL	EXCLUSIVE	CC#36	0–127 *1
	TONE PAN	EXCLUSIVE	CC#35	0–127 (Centre=64) *1
	RND PAN	EXCLUSIVE	CC#37	0 (OFF), 63 (ON) *1
Section P-ENVELOPE	DEPTH	EXCLUSIVE	CC#25	52–76 (Centre=64) *1
	A	EXCLUSIVE	CC#26	0–127 *1
	D	EXCLUSIVE	CC#27	0–127 *1
	S	EXCLUSIVE	CC#39	0–127 (Centre=64) *1
	R	EXCLUSIVE	CC#40	0–127 *1
Section F-ENVELOPE	DEPTH	CC#81	CC#81	1–127 (Centre=64) *1
	A	CC#82	CC#82	0–127 *1
	D	CC#83	CC#83	0–127 *1
	S	EXCLUSIVE	CC#28	0–127 *1
	R	EXCLUSIVE	CC#29	0–127 *1
Section A-ENVELOPE	A	CC#73	CC#73	0–127 *1
	D	CC#75	CC#75	0–127 *1
	S	EXCLUSIVE	CC#31	0–127 *1
	R	CC#72	CC#72	0–127 *1
Section LFO1	WAVEFORM	EXCLUSIVE	CC#15	0–7 *1
	RATE	CC#16	CC#16	0–127 *1
	P-DEPTH	CC#18	CC#18	1–127 (Center=64) *1
	F-DEPTH	CC#19	CC#19	1–127 (Center=64) *1
	A-DEPTH	CC#80	CC#80	1–127 (Center=64) *1
Section PORTAMENTO	ON	CC#65	CC#65	0–63 (OFF), 64 –127 (ON)
	TIME	CC#5	CC#5	0–127
	SOLO	CC#126/127	CC#126/127	126=1 (ON), 127=0 (OFF)
Section PART MIXER	LEVEL	CC#7	CC#7	0–127
	PAN	CC#10	CC#10	0–127 (Center=64)
	KEY SHIFT	EXCLUSIVE	CC#85	16–112 (Center=64)
	REVERB	CC#91	CC#91	0–127
	DELAY	CC#94	CC#94	0–127
	EFX/OUT	EXCLUSIVE	CC#86	0–4

*1 Quand [TONE SELECT] est allumé alors que des valeurs de paramètre sont transmises pour chaque tone, le système exclusif est utilisé quel que soit le mode.

* Les paramètres pour chaque bouton des sections Reverb, Delay et EFX sont transmis et reçus comme message exclusif quel que soit le mode.

Equipement MIDI

Modèle: MC-505 (Groove Box)
Date : 30 octobre 1997
Version : 1.00

Symbole	Description	Plage
n	Canal MIDI	0H–FH (can.1–can.16)
vv	Valeur de commande	00H–7FH (0–127)
kk	Numéro de note	00H–7FH (0–127)
xx	ON / OFF	00H–3FH (0–63:OFF), 40H–7FH (64–127:ON)

1. Messages MIDI utilisés par la section source sonore

■ Messages de voix par canal

● Note Off (Relâchement)

statut	2ème octet	3ème octet
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

- * Non reçu quand le paramètre Rx SW est sur OFF.
- * Non reçu par la partie rythmique quand le paramètre Envelope Mode est NO-SUS.

● Note On (Enfoncement)

statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH

- * Non reçu quand le paramètre Rx SW est sur OFF.

● Aftertouch polyphonique

statut	2ème octet	3ème octet
AnH	kkH	vvH

- * Non reçu quand le paramètre Rx SW est sur OFF.

● Changement de commande

- * Non reçu quand le paramètre Rx SW est sur OFF.

○ Sélection de banque (Commande numéro 0,32)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH
mm,ll=N° de banque: 00 00H–7F 7FH (banque.1–banque.16384)		

- * Non reçu quand le paramètre Rx Program Change ou Rx Bank Select est sur OFF.
- * Les patches correspondant à chaque sélection de banque se présentent comme suit.

Sél. banque		N° de prog.	Groupe	N° Patch
MSB	LSB			
81	0	1 - 128	Preset-A	001 - 128
81	1	1 - 128	Preset-B	001 - 128
81	2	1 - 128	Preset-C	001 - 128
81	3	1 - 128	Preset-D	001 - 128
85	0	1 - 128	User-A	001 - 128
85	1	1 - 128	User-B	001 - 128
86	0	1 - 128	Card-A	001 - 128
86	1	1 - 128	Card-B	001 - 128
86	2	1 - 128	Card-C	001 - 128
86	3	1 - 128	Card-D	001 - 128

- * Les kits rythmiques correspondant à chaque sélection de banque se présentent comme suit.

Sél. banque		N° de prog.	Groupe	N° Patch
MSB	LSB			
81	0	1 - 26	Preset	01 - 26
85	0	1 - 20	User	01 - 20
86	0	1 - 20	Card	01 - 20

○ Modulation (commande numéro 1)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	01H	vvH

○ Type de souffle (commande numéro 2)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	02H	vvH

○ Commande de pédale (commande numéro 4)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	04H	vvH

○ Durée de portamento (commande numéro 5)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	05H	vvH

- * La paramètre Portamento Time changera.

○ Entrée de données (commande numéro 6,38)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH
mm,ll= valeur du paramètre spécifié par RPN mm=MSB, ll=LSB		

○ Volume (commande numéro 7)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	07H	vvH

○ Balance (commande numéro 8)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	08H	vvH

○ Panoramique (commande numéro 10)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0AH	vvH

- * Règle la position stéréo en 128 paliers : 0 est l'extrême gauche, 64 est le centre, et 127 est l'extrême droite.

○ Expression (commande numéro 11)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0BH	vvH

○ Commande polyvalente 1 – 4 (commande numéro 16–19)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	10H-13H	vvH

○ Hold 1 (sustain) (commande numéro 64)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	40H	xxH

○ Portamento (commande numéro 65)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	41H	xxH

○ Sostenuo (commande numéro 66)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	42H	xxH

○ Sourdine (Controller number 67)

statut	2nd byte	3rd byte
BnH	43H	xxH

○ Commande de son 1–10 (commande numéro 70–79)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	46-4FH	vvH

○ Commande polyvalente 5–8 (commande numéro 80–83)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	50H-53H	vvH

○ Commande de portamento (commande numéro 84)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	54H	kkH

- * Un message Note On reçu immédiatement après un message de portamento change la hauteur en continu, depuis la hauteur de la note source. Si un numéro de note identique à celui de la note source est déjà en cours de production, elle continue (legato) et changera progressivement de hauteur quand le prochain message Note On sera reçu.
- * La vitesse du changement de hauteur causé par la commande de portamento est déterminée par la valeur de durée de portamento.

○ Effet 1 (Niveau d'envoi à la reverb) (commande numéro 91)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5BH	vvH

○ Effet 4 (Niveau d'envoi à la reverb)(commande numéro 94)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5EH	vvH

○ MSB/LSB de RPN (commande numéro 100,101)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

mm= octet de poids fort (MSB) spécifiant le paramètre RPN

ll= octet de poids fort (MSB) spécifiant le paramètre RPN

<<< RPN >>

Les changements de commande comprennent les RPN (numéro de paramètre référencé) qui sont des extensions dont la fonction est définie par la norme MIDI..

Quand vous utilisez des RPN, en premier, le RPN (Commandes numéro 100 et 101, ils peuvent être envoyés dans n'importe quel ordre) est transmis pour spécifier le paramètre que vous désirez modifier. Puis, des messages d'entrée de donnée (commandes numéro 6 et 38) servent à fixer la valeur du paramètre ainsi spécifié. Une fois qu'un paramètre RPN a été spécifié, tous les messages d'entrée de donnée suivant sur ce canal s'appliqueront à ce paramètre. Pour éviter les manipulations involontaires, lorsque le réglage désiré a été fait pour le paramètre, il est recommandé d'annuler la sélection de RPN.

Cet appareil reçoit les RPN suivant :

RPN	Entrée de donnée	
MSB LSB	MSB LSB	Notes
00H 00H	mmH —	Sensibilité au pitch bend mm : 00H - 0CH (0 - 12 demi-tons) ll : ignoré (traité comme 00H) jusqu'à une octave peut être spécifiée par demi-ton * Les paramètres Bend Range up et Bend Range Down changeront également. * Non reçus par la partie rythmique
00H 01H	mmH llH	Accord général fin mm, ll: 20 00H - 40 00H - 60 00H (-8192 *50 / 8192 - 0 - +8192 * 50 / 8192 centième) * Le paramètre Fine Tune de chaque partie changera.
00H 02H	mmH —	Accord général mm : 10H-40H-70H (-48-0-+48 demi) ll : ignored (processed as 00H) * Le paramètre Coarse Tune de chaque partie changera.
7FH 7FH	— —	annulation de RPN RPN et NRPN seront considérés comme non spécifiés, une fois ce réglage fait, les messages d'entrée de donnée suivants sont ignorés (il n'est pas nécessaire de transmettre de message d'entrée de donnée pour annuler la sélection de RPN). Les valeurs de paramètres préalablement réglées ne changeront pas. mm, ll: ignoré

● Changement de programme

statut	2ème octet	3ème octet
CnH	ppH	

pp=N° de programme : 00H-7FH (prog.1-prog.128)

- * Non reçu quand Rx Program Change est sur OFF.
- * Non reçu quand Rx SW est sur OFF.

● Channel Aftertouch

statut	2ème octet
DnH	vvH

- * Non reçu quand Rx SW est sur OFF.

● Pitch Bend Change

statut	2ème octet	3ème octet
EnH	llH	mmH

mm,ll=valeur de pitch bend: 00 00H-40 00H-7F 7FH (-8192-0-+8191)

- * Non reçu quand Rx SW est sur OFF.

■ Messages de mode par canal

● All Sound Off (Commande numéro 120)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	78H	00H

- * Quand ce message est reçu, toutes les notes en cours sur le canal visé sont immédiatement coupées.
- * Non reçu quand Rx SW est sur OFF.

● Initialisation des commandes (Commande numéro 121)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	79H	00H

- * Non reçu quand Rx SW est sur OFF.
- * Quand ce message est reçu, les commandes suivantes reviennent à leur valeur d'initialisation.

Commande	Valeur d'initialisation
Pitch Bend	±0 (centre)
Pression polyphonique	0 (off)
Pression par canal	0 (off)
Modulation	0 (off)
Souffle	0 (minimum)
Expression	127 (maximum)
	Toutefois, la commande sera au minimum.
Hold 1(sustain)	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Sourdine	0 (off)
Hold 2	0 (off)
RPN	non fixé; une valeur déjà fixée ne change pas.
NRPN	non fixé; une valeur déjà fixée ne change pas.
Commande de système polyvalente 1	0 (minimum)
Commande de système polyvalente 2	0 (minimum)

● All Note Off (Commande numéro 123)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7BH	00H

- * Quand All Note Off est reçu, toutes les notes actuellement produites sur le canal correspondant sont interrompues. Toutefois si Hold 1 ou Sostenuto est sur on, le son est maintenu jusqu'à ce qu'il soit sur off.
- * Non reçu quand Rx SW est sur OFF.

● Omni Off (Commande numéro 124)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7CH	00H

- * Le traitement est le même que lorsque All Note Off est reçu.
- * Non reçu quand Rx SW est sur OFF.

● Omni On (Commande numéro 125)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7DH	00H

- * Le traitement est le même que lorsque All Note Off est reçu. L'instrument ne sera pas réglé sur OMNI ON.
- * Non reçu quand Rx SW est sur OFF.

● Mono (Controller number 126)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7EH	mmH
mm=canaux mono:	00H-10H (0-16)	

- * Le traitement est le même que lorsque All Note Off est reçu, et le paramètre Key Assign est réglé sur SOLO.
- * Non reçu quand Rx SW est sur OFF.

● Poly (Controller number 127)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7FH	00H

- * Le traitement est le même que lorsque All Note Off est reçu, et le paramètre Key Assign est réglé sur POLY.
- * Non reçu quand Rx SW est sur OFF.

■ Messages de système en temps réel

● Horloge de synchronisation

statut
F8H

* Ce message est reçu quand Sync Mode est sur SLAVE. Des réglages peuvent être faits pour synchroniser la vitesse de l'effet ou du LFO.

● Active Sensing

statut
FEH

* Quand un message d'Active Sensing est reçu, l'unité commence à contrôler l'intervalle qui sépare deux messages MIDI consécutifs. Durant ce contrôle, si plus de 420 ms s'écoulent sans réception d'un message, cela déclenche la même procédure que si les messages All Sound Off, All Note Off, et Initialisation des commandes étaient reçus. Le contrôle d'intervalle est alors interrompu.

■ Messages exclusifs

statut	octets de données	statut
F0H	iiH, ddH,, eeH	F7H

F0H: Statut de message exclusif
ii = ID number: C'est le numéro d'identification du fabricant qui détermine quel fabricant est à l'origine du message. L'identification de Roland est 41H. Les numéros d'identification 7EH et 7FH sont définis comme une extension du standard MIDI : messages universels autres qu'en temps réels (7EH) et messages universels en temps réel (7FH).
dd, ..., ee = données: 00H - 7FH (0 - 127)
F7H: EOX (End Of Exclusive ou fin de message exclusif)

● Messages exclusifs universels autres qu'en temps réel

○ Message de demande d'information (Inquiry Request)

statut	octets de données	statut
F0H	7FH, dev, 06H, 01H	F7H

octet	explication
FOH	statut de message exclusif
7FH	Numéro d'identification (message universel autre qu'en temps réel)
dev	Device ID / identification d'unité (dev:10H(17)-1FH(32))
06H	Sous-identification n°1 (Information générale)
01H	Sous-identification n°2 (demande d'information)
F7H	EOX (End Of Exclusive / fin de message exclusif)

* "dev" est le numéro de l'unité ou 7FH (Broadcast)
* Quand un message Inquiry Request est reçu, un message Inquiry Reply est transmis.

○ Réponse à une demande d'information (Inquiry Reply)

Statut	octets de données	Statut
F0H	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 0BH, 01H, 00H, 00H, 00H, 03H, 00H, 00H	F7H

octet	explication
FOH	statut de message exclusif
7FH	Numéro d'identification (message universel autre qu'en temps réel)
dev	Device ID / identification d'unité (dev:10H(17)-1FH(32))
06H	Sous-identification n°1 (Information générale)
01H	Sous-identification n°2 (réponse d'information)
41H	Numéro d'identification (Roland)
0BH 01H	Code de famille de l'unité
00H 00H	Code du numéro de famille de l'unité
00H 03H 00H 00H	Version du logiciel
F7H	EOX (End of Exclusive / fin de message exclusif)

* Répond à ce message par le numéro d'unité (dev) quand l'unité a reçu le message "Inquiry Request" avec l'identification Broadcast.

● Demande de données ou Request Data 1

Ce message demande à un autre appareil de transmettre des données. L'adresse et la taille indiquent le type et la quantité de données demandées.
Quand un message RQ1 est reçu, et si l'instrument à un statut lui permettant de transmettre des données et si l'adresse et la taille demandées sont appropriées, les données demandées sont transmises sous forme d'un message d'envoi de données ou "Data Set 1" (DT1). Si ces conditions ne sont pas satisfaites, rien n'est transmis..
Le numéro d'identification de modèle utilisé par cet instrument est 00 0BH.

statut	octet de donnée	statut
F0H	41H, dev, 00H, 0BH, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, sum	F7H

octet	remarques
F0H	Satut de message exclusif
41H	Identification du fabricant (Roland)
dev	Identification de l'unité (dev: 10H-1FH)
00H	Identification de modèle (MC-505)
0BH	Identification de modèle (MC-505)
11H	Identification de la commande (RQ1)
aaH	adresse MSB
bbH	adresse
ccH	adresse
ddH	adresse LSB
ssH	taille MSB
ttH	taille
uuH	taille
vvH	taille LSB
sum	checksum (octet de vérification)
F7H	EOX (End Of Exclusive / fin de message exclusif)

* En ce qui concerne les adresses, tailles et checksum, référez-vous à "Exemples de messages exclusifs et calcul du checksum" (p. 249).
* Ce message n'est pas reçu si Rx.Sys-Ex est sur OFF.

● En voi de donnée ou Data Set 1 DT1

Ce message assure la transmission réelle des données. et sert donc à régler les paramètres de l'appareil récepteur.

statut	octet de donnée	statut
F0H	41H, dev, 00H, 0BH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

octet	remarques
F0H	Satut de message exclusif
41H	Identification du fabricant (Roland)
dev	Identification de l'unité (dev: 10H-1FH)
00H	Identification de modèle (MC-505)
0BH	Identification de modèle (MC-505)
11H	Identification de la commande (DT1)
aaH	adresse MSB
bbH	adresse
ccH	adresse
ddH	adresse LSB
eeH	données: les données réelles à transmettre. Des données à multiples octets sont transmises à la suite en respectant l'ordre des adresses.
:	:
ffH	donnée
sum	checksum (octet de vérification)
F7H	EOX (End Of Exclusive / fin de message exclusif)

* En ce qui concerne les adresses, tailles et checksum, référez-vous à "Exemples de messages exclusifs et calcul du checksum" (p. 249).
* Les données dont la taille dépasse 128 octets doivent être divisées en paquets de 128 octets ou moins puis transmises. Des messages "Data Set" doivent être distants d'au moins 20 ms les uns des autres.
* Ce message n'est pas reçu si Rx.Sys-Ex est sur OFF.

Les seuls messages exclusifs GS reçus par la MC-505 sont les réglages de tempérament (Scale Tuning) (p. 246).

● Envoi de données ou Data Set 1 DT1

statut	octet de donnée	statut
F0H	41H, dev, 42, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H
octet	remarques	
F0H	Satut de message exclusif	
41H	Identification du fabricant (Roland)	
dev	Identification de l'unité (dev: 10H–1FH)	
42H	Identification de modèle (GS)	
12H	Identification de commande (DT1)	
aaH	adresse MSB	
bbH	adresse	
ccH	adresse	
ddH	adresse LSB	
eeH	données: les données réelles à transmettre. Des données à multiples octets sont transmises à la suite en respectant l'ordre des adresses.	
:	:	
ffH	donnée	
sum	checksum (octet de vérification)	
F7H	EOX (End Of Exclusive / fin de message exclusif)	

* En ce qui concerne les adresses, tailles et checksum, référez-vous à "Exemples de messages exclusifs et calcul du checksum" (p. 249).

* Les données dont la taille dépasse 128 octets doivent être divisées en paquets de 128 octets ou moins puis transmises. Des messages "Data Set" doivent être distants d'au moins 20 ms les uns des autres.

En plus des messages exclusifs conventionnels, la MC-505 utilise aussi des messages exclusifs spéciaux pour les opérations qui nécessitent un maniement en temps réel, comme l'utilisation des potentiomètres.

● Envoi des données ou Data Set 1 DT1

statut	octet de donnée	statut
F0H	41H, dev, 42, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H
octet	remarques	
F0H	Satut de message exclusif	
41H	Identification du fabricant (Roland)	
dev	Identification de l'unité (dev: 10H–1FH)	
42H	Identification de modèle (MC-505 Quick)	
12H	Identification de commande (DT1)	
aaH	adresse (Statut / canal)	
bbH	adresse / donnée H	
ccH	Donnée L	
ddH	Donnée E	
sum	checksum (octet de vérification)	
F7H	EOX (End Of Exclusive / fin de message exclusif)	

* En ce qui concerne les adresses, tailles et checksum, référez-vous à "Exemples de messages exclusifs et calcul du checksum" (p. 249).

* La transmission d'adresses consécutives n'est pas possible.

2. Messages MIDI utilisés par la section séquenceur

2.1 Messages enregistrés durant l'enregistrement

■ Messages de voix par canal

● Note Off

statut	2ème octet	3ème octet
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

● Note On

statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH

● Aftertouch polyphonique

statut	2ème octet	3ème octet
AnH	kkH	vvH

● Changement de commande

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	kkH	vvH
kk=numéro de commande : 00H–78H (0–120)		

● Changement de programme

statut	2ème octet	
CnH	ppH	
pp=Numéro de programme : 00H–7FH (prog.1–prog.128)		

● Aftertouch par canal

statut	2ème octet	
DnH	vvH	

● Pitch Bend

statut	2ème octet	3ème octet
EnH	llH	mmH
mm,ll=Pitch Bend value: 00 00H–40 00H–7F 7FH (-8192–0–+8191)		

■ Messages de mode par canal

● All Sound Off (Commande numéro 120)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	78H	00H

● Initialisation des commandes (Commande numéro 121)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	79H	00H

● Omni Off (Commande numéro 124)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7CH	00H

* Le traitement est le même que lorsque All Note Off est reçu.

● Omni On (Commande numéro 125)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7DH	00H

* Le traitement est le même que lorsque All Note Off est reçu.

● Mono (Commande numéro 126)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7EH	mmH
mm=canaux mono : 00H–10H (0–16)		

* Le traitement est le même que lorsque All Note Off est reçu.

● Poly (Commande numéro 127)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7FH	00H

■ Messages exclusifs

statut	octet de donné	statut
F0H	iiH, ddH,, eeH	F7H

statut	octets de donnée	statut
F0H	iiH, ddH,, eeH	F7H

F0H: Statut de message exclusif

ii = ID number: C'est le numéro d'identification du fabricant qui détermine quel fabricant est à l'origine du message. L'identification de Roland est 41H. Les numéros d'identification 7EH et 7FH sont définis comme une extension du standard MIDI : messages universels autres qu'en temps réels (7EH) et messages universels en temps réel (7FH).

dd, ..., ee = données: 00H - 7FH (0 - 127)

F7H: EOX (End Of Exclusive ou fin de message exclusif)

2.2 Messages non enregistrés durant l'enregistrement

■ Messages de mode par canal

● Local On/Off (Commande numéro 122)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7AH	00H

vv=valeur: 00H, 7FH (Local off, Local on)

● All Note Off (Commande numéro 123)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7BH	00H

* Quand All Note Off est reçu, toutes les notes actuellement produites sur le canal correspondant seront interrompues et le message All Note Off résultant sera enregistré

2.3 Messages acceptés pour la synchronisation

■ Messages communs

● Position dans le morceau

statut	2ème octet	3ème octet
F2H	mmH	llH

mm, ll=valeur: 00 00H-7F 7FH (0-16383)

■ Messages de système en temps réel

● Horloge de synchronisation

statut
F8H

* Ce message sera reçu si le paramètre Sync Mode est sur SLAVE.

● Démarrage (Start)

statut
FAH

* Ce message sera reçu si le paramètre Sync Mode est sur SLAVE ou REMOTE.

● Reprise (Continue)

statut
FBH

* Ce message sera reçu si le paramètre Sync Mode est sur SLAVE ou REMOTE.

● Arrêt (Stop)

statut
FCH

* Ce message sera reçu si le paramètre Sync Mode est sur SLAVE ou REMOTE.

2.4 Transmission de données (section Sequencer)

2.4.1 Des messages enregistrés sont transmis durant la reproduction

2.4.2 Si le paramètre Through est sur ON, les messages reçus (exceptés les messages communs de système et les messages de système en temps réel) sont transmis.

2.4.3 Messages générés et transmis

2.4.3.1 Messages automatiquement générés par le système

■ Messages de mode par canal

● Omni Off (Commande numéro 124)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7CH	00H

* Au démarrage, ce message est transmis à tous les canaux.

● Poly (Commande numéro 127)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7FH	00H

* Au démarrage, ce message est transmis à tous les canaux.

2.4.3.2 Messages générés et transmis quand Sync Out est sur ON

■ Messages communs de système

● Position dans le morceau

statut	2ème octet	3ème octet
F2H	mmH	llH

mm, ll=valeur: 00 00H-7F 7FH (0-16383)

■ Messages de système en temps réel

● Horloge de synchronisation

statut
F8H

● Démarrage (Start)

statut
FAH

● Reprise (Continue)

statut
FBH

● Arrêt (Stop)

statut
FCH

3. Tableau des adresses des paramètres

1.MC-505 (Modèle ID=00H 0BH)

- * Pour les adresses marquées d'un #, la donnée est transmise en deux parties. Par exemple, la donnée hexadécimale ABH sera divisée en 0AH et 0BH, et transmise dans cet ordre.
- * Les adresses pour lesquelles la description est "Réservé" n'ont aucune signification pour la MC-505. Elles seront ignorées.

Adresse de départ	Description	
00 00 00 00	Système	1-1
01 00 00 00	Information de partie	1-2
02 00 00 00	Patch temporaire (partie 1)	1-3
02 01 00 00	Patch temporaire (partie 2)	
:		
02 06 00 00	Patch temporaire (partie 7)	
02 09 00 00	Configuration rythmique temporaire	1-4
30 00 00 00	Configuration de pattern temporaire	
40 00 00 00	Pattern temporaire	

■ 1-1.Système

Adresse offset	Description	
00 00	Paramètres communs de système	1-1-1
10 00	Partie 1 Scale Tune	1-1-2
11 00	Partie 2 Scale Tune	
:		
16 00	Partie 7 Scale Tune	
19 00	Partie R Scale Tune	

■ 1-1-1.Paramètres communs du système

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00-00 05	0aaa aaaa	Réservé	--
00 06	0aaa aaaa	Accord général	0 - 126 *1
00 07	0000 000a	Scale Tune (commutateur)	0 - 1 (OFF, ON)
00 08	0000 000a	EFX (commutateur)	0 - 1 (OFF, ON)
00 09	0000 000a	Delay (commutateur)	0 - 1 (OFF, ON)
00 0A	0000 000a	Reverb (commutateur)	0 - 1 (OFF, ON)
00 0B	0000 000a	Maintien de patch	0 - 1 (OFF, ON)
00 0C	0000 000a	Source d'horloge	0 - 1 (INT, MIDI)
00 0D-00 13	0aaa aaaa	Réservé	--
00 14	0000 000a	Réception de chang. de progr.	0 - 1 (OFF, ON)
00 15	0000 000a	Réception sél. de banque	0 - 1 (OFF, ON)
00 16	0000 000a	Réception de chang. de comm.	0 - 1 (OFF, ON)
00 17	0000 000a	Réception de modulation	0 - 1 (OFF, ON)
00 18	0000 000a	Réception de volume	0 - 1 (OFF, ON)
00 19	0000 000a	Réception Hold-1	0 - 1 (OFF, ON)
00 1A	0000 000a	Réception Pitch Bend	0 - 1 (OFF, ON)
00 1B	0000 000a	Réception Aftertouch	0 - 1 (OFF, ON)
00 1C-00 27	0aaa aaaa	Réservé	--
00 28	0000 000a	Transmission chang. de progr	0 - 1 (<OFF, ON>)
00 29	0000 000a	Transmiss. de sél. de banque	0 - 1 (<OFF, ON>)
00 2A-00 5F	0aaa aaaa	Réservé	--
# 00 60	0000 aaaa 0000 bbbb	Tempo	20 - 250
Taille totale 00 00 00 62			

*1: 427.4-452.6

■ 1-1-2.Scale Tune (Tempérament)

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00	0aaa aaaa	Hauteur du do	0 - 127 (-64 - +63)
00 01	0aaa aaaa	Hauteur du do#	0 - 127 (-64 - +63)
00 02	0aaa aaaa	Hauteur du ré	0 - 127 (-64 - +63)
00 03	0aaa aaaa	Hauteur du mib	0 - 127 (-64 - +63)
00 04	0aaa aaaa	Hauteur du mi	0 - 127 (-64 - +63)
00 05	0aaa aaaa	Hauteur du fa	0 - 127 (-64 - +63)
00 06	0aaa aaaa	Hauteur du fa#	0 - 127 (-64 - +63)
00 07	0aaa aaaa	Hauteur du sol	0 - 127 (-64 - +63)
00 08	0aaa aaaa	Hauteur du sol#	0 - 127 (-64 - +63)
00 09	0aaa aaaa	Hauteur du la	0 - 127 (-64 - +63)
00 0A	0aaa aaaa	Hauteur du la#	0 - 127 (-64 - +63)
00 0B	0aaa aaaa	Hauteur du si	0 - 127 (-64 - +63)
Taille totale 00 00 00 0C			

■ 1-2.Partie

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00		Paramètres communs de partie	1-2-1
10 00		Info Partie 1	1-2-2
11 00		Info Partie 2	
:			
19 00		Info Partie R	

■ 1-2-1.Paramètres communs de partie

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00-00 0C	0aaa aaaa	Réservé	--
00 0D	00aa aaaa	EFX Type	0 - 23
00 0E	0aaa aaaa	EFX Paramètre 1	0 - 127
00 0F	0aaa aaaa	EFX Paramètre 2	0 - 127
00 10	0aaa aaaa	EFX Paramètre 3	0 - 127
00 11	0aaa aaaa	EFX Paramètre 4	0 - 127
00 12	0aaa aaaa	EFX Paramètre 5	0 - 127
00 13	0aaa aaaa	EFX Paramètre 6	0 - 127
00 14	0aaa aaaa	EFX Paramètre 7	0 - 127
00 15	0aaa aaaa	EFX Paramètre 8	0 - 127
00 16	0aaa aaaa	EFX Paramètre 9	0 - 127
00 17	0aaa aaaa	EFX Paramètre 10	0 - 127
00 18	0aaa aaaa	EFX Paramètre 11	0 - 127
00 19	0aaa aaaa	EFX Paramètre 12	0 - 127
00 1A	0000 00aa	Réservé	--
00 1B	0aaa aaaa	Réservé	--
00 1C	0aaa aaaa	EFX Niveau d'envoi au delay	0 - 127
00 1D	0aaa aaaa	EFX Niveau d'envoi à la reverb	0 - 127
00 1E-00 21	0aaa aaaa	Réservé	--
00 22	0aaa aaaa	Delay Niveau	0 - 127
00 23	0000 000a	Delay Type	0 - 1 *1
00 24	0aaa aaaa	Delay Atténuat. des htes fréq.	0 - 17
00 25	0aaa aaaa	Delay Pre-Delay	0 - 120
00 26	0aaa aaaa	Delay ré-injection	0 - 98
00 27	0000 00aa	Delay Sortie	0 - 2 *2
00 28	0000 0aaa	Reverb Type	0 - 7 *3
00 29	0aaa aaaa	Reverb Niveau	0 - 127
00 2A	0aaa aaaa	Reverb Durée	0 - 127
00 2B	000a aaaa	Reverb Atténuat. des htes fréq.	0 - 17 *4
00 2C	0aaa aaaa	Réservé	--
# 00 2D	0000 aaaa	Tempo de la partie	20 - 250
00 2F	0000 bbbb 0000 000a	Tessiture (commutateur)	0 - 1 (OFF,ON)
00 30	0aaa aaaa	Réserve de voix 1	0 - 64
00 31	0aaa aaaa	Réserve de voix 2	0 - 64
00 32	0aaa aaaa	Réserve de voix 3	0 - 64
00 33	0aaa aaaa	Réserve de voix 4	0 - 64
00 34	0aaa aaaa	Réserve de voix 5	0 - 64
00 35	0aaa aaaa	Réserve de voix 6	0 - 64
00 36	0aaa aaaa	Réserve de voix 7	0 - 64
00 37-00 38	0aaa aaaa	Réservé	--
00 39	0aaa aaaa	Réserve de voix 10	0 - 64
00 3A-00 43	0aaa aaaa	Réservé	--
Taille totale 00 00 00 44			

*1: SHORT, LONG
*2: EFX, REVERB, EFX+REV
*3: ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2
*4: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

Paramètre d'EFX	Valeur	disp
Type 0: 4-BAND-EQ		
prm1 Low Freq	0 - 1	200,400
prm2 Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm3 High Freq	0 - 1	4000,8000
prm4 High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm5 Peak1 Freq	0 - 16	(freq)
prm6 Peak1 Q	0 - 4	0.5,1.0,2.0,4.0,8.0
prm7 Peak1 Gain	0 - 30	-15 - +15
prm8 Peak2 Freq	0 - 16	(freq)
prm9 Peak2 Q	0 - 4	0.5,1.0,2.0,4.0,8.0
prm10 Peak2 Gain	0 - 30	-15 - +15
prm11 Output Level	0 - 127	
Type 1: SPECTRUM		
prm1 Low-High	0 - 30	-15 - +15
prm2 Middle Gain	0 - 30	-15 - +15
prm3 Width	0 - 4	1 - 5
prm4 Output Pan	0 - 127	L64 - R63
prm5 Output Level	0 - 127	
Type 2: ENHANCER		
prm1 Sens	0 - 127	
prm2 Mix	0 - 127	
prm3 Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm4 High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm5 Output Level	0 - 127	
Type 3: OVERDRIVE		
prm1 Input Level	0 - 127	
prm2 Drive	0 - 127	
prm3 AMP Type	0 - 3	SMALL, BUILTIN, 2STACK, 3STACK
prm4 Output Pan	0 - 127	L64 - R63
prm5 Output Level	0 - 127	
Type 4: DISTORTION		
prm1 Input Level	0 - 127	
prm2 Drive	0 - 127	
prm3 AMP Type	0 - 3	SMALL, BUILTIN, 2STACK, 3STACK
prm4 Output Pan	0 - 127	L64 - R63
prm5 Output Level	0 - 127	
Type 5: Lo-Fi		
prm1 BitDown	0 - 7	
prm2 S-Rate Down	0 - 3	32,16,8,4
prm3 Post Gain	0 - 3	0,+6,+12,+18
prm4 Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm5 High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm6 Output	0 - 1	Mono, Stereo
prm7 Output Level	0 - 127	
Type 6: NOISE		
prm1 Noise Type	0 - 17	1 - 18
prm2 Noise Level	0 - 127	

prm3	N Filter	0 - 17	(freq),BYPASS
prm4	Lo-Fi Level	0 - 127	
prm5	Output Pan	0 - 127	L64 - R63
prm6	Output Level	0 - 127	
Type 7: RADIO-TUNG			
prm1	Radio Detune	0 - 127	
prm2	Noise Level	0 - 127	
prm3	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm4	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm5	Output	0 - 1	Mono,Stereo
prm6	Output Level	0 - 127	
Type 8: PHONOGRAPH			
prm1	Disc Type	0 - 2	LP,EP,SP
prm2	D Noise Lvl	0 - 127	
prm3	Depth	0 - 20	0 - +20
prm4	Output Pan	0 - 127	L64 - R63
prm5	Output Level	0 - 127	
Type 9: COMPRESSOR			
prm1	Attack	0 - 127	
prm2	Sustain	0 - 127	
prm3	Post Gain	0 - 3	0,+6,+12,+18
prm4	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm5	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm6	Output Level	0 - 127	
Type 10: LIMITER			
prm1	Threshold	0 - 127	
prm2	Ratio	0 - 3	1.5:1,2.0:1,4.0:1,100:1
prm3	Release	0 - 127	
prm4	Post Gain	0 - 3	0,+6,+12,+18
prm5	Output Pan	0 - 127	L64 - R63
prm6	Output Level	0 - 127	
Type 11: SLICER			
prm1	Timing	0 - 33	(pattern)
prm2	Rate	0 - 2	1/4,1/2,1/1
prm3	Accent Pattern	0 - 15	(pattern)
prm4	Accent Level	0 - 127	
prm5	Attack	0 - 9	1 - 10
prm6	Output Level	0 - 127	
Type 12: TREMOLO			
prm1	LFO Type	0 - 5	TRI,TRP,SIN,SAW1,SAW2,SQR
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,(rate)
prm3	Depth	0 - 127	
prm4	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm5	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm6	Output Level	0 - 127	
Type 13: PHASER			
prm1	Manual	0 - 125	100 - 8000
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,(rate)
prm3	Depth	0 - 127	
prm4	Resonance	0 - 127	
prm5	Mix	0 - 127	
prm6	Output Pan	0 - 127	L64 - R63
prm7	Output Level	0 - 127	
Type 14: CHORUS			
prm1	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,(rate)
prm3	Depth	0 - 127	
prm4	Phase	0 - 90	0 - 180
prm5	Filter Type	0 - 2	OFF,LPF,HPF
prm6	Cutoff	0 - 16	(freq)
prm7	Balance	0 - 100	D100:0E - D0:100E
prm8	Output Level	0 - 127	
Type 15: SPACE-D			
prm1	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,(rate)
prm3	Depth	0 - 127	
prm4	Phase	0 - 90	0 - 180
prm5	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm6	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm7	Balance	0 - 100	D100:0E - D0:100E
prm8	Output Level	0 - 127	
Type 16: TETRA-CHORUS			
prm1	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,(rate)
prm3	Depth	0 - 127	
prm4	Pre Dly Devi	0 - 20	
prm5	Depth Devi	0 - 40	-20 - +20
prm6	Pan Devi	0 - 20	
prm7	Balance	0 - 100	D100:0E - D0:100E
prm8	Output Level	0 - 127	
Type 17: FLANGER			
prm1	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,(rate)
prm3	Depth	0 - 127	
prm4	Feedback	0 - 98	0 - +98
prm5	Phase	0 - 90	0 - 180
prm6	Filter Type	0 - 2	OFF,LPF,HPF
prm7	Cutoff	0 - 16	(freq)
prm8	Balance	0 - 100	D100:0E - D0:100E
prm9	Output Level	0 - 127	
Type 18: ST-FLANGER			
prm1	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,(rate)
prm3	Depth	0 - 127	
prm4	Feedback	0 - 98	0 - +98
prm5	Step Rate	0 - 125	0.05 - 10.00,(rate)
prm6	Phase	0 - 90	0 - 180
prm7	Balance	0 - 100	D100:0E - D0:100E
prm8	Output Level	0 - 127	
Type 19: SHORT-DELAY			
prm1	Time L	0 - 103	0.1 - 190
prm2	Time R	0 - 103	0.1 - 190
prm3	HF Damp	0 - 17	(freq),BYPASS
prm4	Feedback	0 - 98	0 - +98
prm5	Auto Pan	0 - 18	(rate)

prm6	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm7	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm8	Balance	0 - 100	D100:0E - D0:100E
prm9	Output Level	0 - 127	

Type 20: AUTO-PAN			
prm1	LFO type	0 - 5	TRI, TRP, SIN, SAW1, SAW2, SQR
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00, (rate)
prm3	Bass Sense	0 - 2	OFF, MODE1, MODE2
prm4	Depth	0 - 127	
prm5	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm6	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm7	Output Level	0 - 127	

Type 21: FB-P-SHIFT			
prm1	Coarse	0 - 36	-24 - +12
prm2	Fine	0 - 100	-100 - +100
prm3	Output Pan	0 - 127	
prm4	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
prm5	Mode	0 - 4	1 - 5
prm6	Feedback	0 - 98	0 - +98
prm7	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm8	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm9	Balance	0 - 100	D100:0E - D0:100E
prm10	Output Level	0 - 127	

Type 22: REVERB			
prm1	Rev Type	0 - 5	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2
prm2	Time	0 - 127	
prm3	HF Damp	0 - 17	(freq), BYPASS
prm4	Balance	0 - 100	D100:0E - D0:100E
prm5	Output Level	0 - 127	

Type 23: GATE-REVERB			
prm1	Gate Type	0 - 3	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2
prm2	Gate Time	0 - 65	5 - 330
prm3	Balance	0 - 100	D100:0E - D0:100E
prm4	Output Level	0 - 127	

■ 1-2.2.Partie

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00	0000 000a	Commutateur de réception	0 - 1 (OFF,ON)
00 01	0aaa aaaa	Réservé	--
#	00 02	0000 00aa	Patch Type de groupe 0 - 2 *1
	00 03	0aaa aaaa	Patch Identification de groupe 0 - 127
	00 04	0000 aaaa	Patch Numéro 0 - 254
		0000 bbbb	(001 - 255)
	00 06	0aaa aaaa	Partie Niveau 0 - 127
	00 07	0aaa aaaa	Partie Panoramique 0 - 127 (L64 - 63R)
	00 08	0aaa aaaa	Partie Accord grossier 0 - 96 (-48 - +48)
	00 09	0aaa aaaa	Partie Accord fin 0 - 100 (-50 - +50)
	00 0A	0000 0aaa	EFX/Assignation de sortie 0 - 4 *2
	00 0B	0aaa aaaa	Niveau d'envoi Mix/EFX 0 - 127
	00 0C	0aaa aaaa	Niveau d'envoi au delay 0 - 127
	00 0D	0aaa aaaa	Niveau d'envoi à la reverb 0 - 127
	00 0E	0000 000a	Comm. de récept. chang. prog. 0 - 1 (OFF,ON)
	00 0F	0000 000a	Comm. de récept. de volume 0 - 1 (OFF,ON)
	00 10	0000 000a	Comm. de récept. de Hold 1 0 - 1 (OFF,ON)
	00 11	0aaa aaaa	Tessiture basse du clavier 0 - 127 *3
	00 12	0aaa aaaa	Tessiture haute du clavier 0 - 127 *4
00 13-00 19	00 13	0000 0aaa	Réservé --
	00 14	0000 000a	Réservé --
	00 15	0000 000a	Réservé --
	00 16-00 19	0aaa aaaa	Réservé --
Taille totale		00 00 00 1A	

*1: Réservé, PRESET, USER&CARD

*2: DRY, EFX, DIR1, DIR2, RHY

*3: C-1-Upper

*4: Lower-G9

■ 1-3.Patch

Adresse Offset	Description
00 00	Patch Paramètres communs 1-3-1
10 00	Patch Tone 1 1-3-2
12 00	Patch Tone 2
14 00	Patch Tone 3
16 00	Patch Tone 4

■ 1-3-1.Paramètres communs de patch

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00	0aaa aaaa	Patch Nom - Lettre 1	32 - 125
00 01	0aaa aaaa	Patch Nom - Lettre 2	32 - 125
00 02	0aaa aaaa	Patch Nom - Lettre 3	32 - 125
00 03	0aaa aaaa	Patch Nom - Lettre 4	32 - 125
00 04	0aaa aaaa	Patch Nom - Lettre 5	32 - 125
00 05	0aaa aaaa	Patch Nom - Lettre 6	32 - 125
00 06	0aaa aaaa	Patch Nom - Lettre 7	32 - 125
00 07	0aaa aaaa	Patch Nom - Lettre 8	32 - 125
00 08	0aaa aaaa	Patch Nom - Lettre 9	32 - 125
00 09	0aaa aaaa	Patch Nom - Lettre 10	32 - 125
00 0A	0aaa aaaa	Patch Nom - Lettre 11	32 - 125
00 0B	0aaa aaaa	Patch Nom - Lettre 12	32 - 125
00 0C-00 2B	0aaa aaaa	Reserve	--

#	00 2C	0000 aaaa	Patch Tempo	20 - 250
		0000 bbbb		
	00 2E	0aaa aaaa	Patch Niveau	0 - 127
	00 2F	0aaa aaaa	Patch Panoramique	0 - 127 (L64 - 63R)
	00 30	0aaa aaaa	Simulation analogique	0 - 127
	00 31	0000 aaaa	Variation du pitch bend (haut)	0 - 12
	00 32	00aa aaaa	Variation du pitch bend (bas)	0 - 48 (0 - -48)
	00 33	0000 000a	Mode d'assignation du clavier	0 - 1 (POLY, SOLO)
	00 34	0000 000a	Solo Legato	0 - 1 (OFF, ON)
	00 35	0000 000a	Portamento Commutateur	0 - 1 (OFF, ON)
	00 36	0000 000a	Portamento Mode	0 - 1 *1
	00 37	0000 000a	Portamento Type	0 - 1 (RATE, TIME)
	00 38	0000 000a	Portamento Début	0 - 1 (PITCH, NOTE)
	00 39	0aaa aaaa	Portamento Durée	0 - 127
	00 3A	0000 aaaa	Patch Source de commande 2	0 - 15 *2
	00 3B	0000 aaaa	Patch Source de commande 3	0 - 15 *2
	00 3C	0000 00aa	EFX Commande Hold/Peak	0 - 2 *3
	00 3D	0000 00aa	Commande 1 Hold/Peak	0 - 2 *3
	00 3E	0000 00aa	Commande 2 Hold/Peak	0 - 2 *3
	00 3F	0000 00aa	Commande 3 Hold/Peak	0 - 2 *3
	00 40	0000 000a	Plage de dynamique	0 - 1 (OFF, ON)
	00 41	0000 0aaa	Octave Shift	0 - 6 (-3 - +3)
	00 42	0000 00aa	Courbe d'accord	0 - 3 (OFF, 1 - 3)
	00 43	0000 000a	Priorité des voix	0 - 1 *4
	00 44	0000 aaaa	Type de structure 1&2	0 - 9 (1 - 10)
	00 45	0000 00aa	Booster 1&2	0 - 3 *5
	00 46	0000 aaaa	Type de structure 3&4	0 - 9 (1 - 10)
	00 47	0000 00aa	Booster 3&4	0 - 3 *5
	00 48	0000 000a	Source d'horloge	0 - 1 *6
	00 49	0aaa aaaa	Réservé	--
Taille totale 00 00 00 4A				

*1: NORMAL, LEGATO

*2: OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, PITCH BEND, AFTERTOUCH, LFO1, LFO2, VELOCITY, KEYFOLLOW, PLAYMATE

*3: OFF, HOLD, PEAK

*4: LAST, LOUDEST

*5: 0, +6, +12, +18

*6: PATCH, SYSTEM

■ 1-3-2.Patch (Tone)

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
# 00 00	0000 000a	Tone (commutateur)	0 - 1 (OFF, ON)
00 01	0aaa aaaa	Réservé	--
00 02	0aaa aaaa	Identification de gr. d'ondes	0 - 127
00 03	0000 aaaa	Número d'onde	0 - 254
	0000 bbbb		(001 - 255)
00 05	0000 00aa	Gain d'onde	0 - 3 *1
00 06	0000 000a	FXM Commutateur	0 - 1 (OFF, ON)
00 07	0000 00aa	FXM Couleur	0 - 3 (1 - 4)
00 08	0000 aaaa	FXM Amplitude	0 - 15 (1 - 16)
00 09-00 0A	0aaa aaaa	Reserve	--
00 0B	0aaa aaaa	Fondu dynamique	0 - 127
00 0C	0aaa aaaa	Limite basse de dynamique	1 - 127 *2
00 0D	0aaa aaaa	Limite haute de dynamique	1 - 127 *3
00 0E	0aaa aaaa	Limite basse de tessiture	0 - 127 *4
00 0F	0aaa aaaa	Limite haute de tessiture	0 - 127 *5
00 10-00 14	0aaa aaaa	Reserve	--
00 15	000a aaaa	Modulation Destination 1	0 - 15 *6
00 16	0aaa aaaa	Modulation Amplitude 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 17	000a aaaa	Modulation Destination 2	0 - 15 *6
00 18	0aaa aaaa	Modulation Amplitude 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 19	000a aaaa	Modulation Destination 3	0 - 15 *6
00 1A	0aaa aaaa	Modulation Amplitude 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 1B	0aaa aaaa	Modulation Destination 4	0 - 15 *6
00 1C	0aaa aaaa	Modulation Amplitude 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 1D	000a aaaa	Pitch Bend Destination 1	0 - 15 *6
00 1E	0aaa aaaa	Pitch Bend Amplitude 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 1F	000a aaaa	Pitch Bend Destination 2	0 - 15 *6
00 20	0aaa aaaa	Pitch Bend Amplitude 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 21	000a aaaa	Pitch Bend Destination 3	0 - 15 *6
00 22	0aaa aaaa	Pitch Bend Amplitude 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 23	000a aaaa	Pitch Bend Destination 4	0 - 15 *6
00 24	0aaa aaaa	Pitch Bend Amplitude 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 25	000a aaaa	After Touch Destination 1	0 - 15 *6
00 26	0aaa aaaa	After Touch Amplitude 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 27	000a aaaa	After Touch Destination 2	0 - 15 *6
00 28	0aaa aaaa	After Touch Amplitude 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 29	000a aaaa	After Touch Destination 3	0 - 15 *6
00 2A	0aaa aaaa	After Touch Amplitude 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 2B	000a aaaa	After Touch Destination 4	0 - 15 *6
00 2C	0aaa aaaa	After Touch Amplitude 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 2D	0000 0aaa	LF01 Forme d'onde	0 - 7 *7
00 2E	0000 000a	LF01 Synchron. à la touche	0 - 1 (OFF, ON)
00 2F	0aaa aaaa	LF01 Vitesse	0 - 127
00 30	0000 0aaa	LF01 Offset	0 - 4 *8
00 31	0aaa aaaa	LF01 Retard	0 - 127
00 32	0000 00aa	LF01 Mode de fondu	0 - 3 *9
00 33	0aaa aaaa	LF01 Durée de fondu	0 - 127
00 34	0000 00aa	LF01 Synchronisation externe	0 - 2 *10
00 35	0000 0aaa	LF02 Forme d'onde	0 - 7 *7
00 36	0000 000a	LF02 Synchron. à la touche	0 - 1 (OFF, ON)
00 37	0aaa aaaa	LF02 Vitesse	0 - 127
00 38	0000 0aaa	LF02 Offset	0 - 4 *8
00 39	0aaa aaaa	LF02 Retard	0 - 127
00 3A	0000 00aa	LF02 Mode de fondu	0 - 3 *9
00 3B	0aaa aaaa	LF02 Durée de fondu	0 - 127
00 3C	0000 00aa	LF02 Synchronisation externe	0 - 2 *10
00 3D	0aaa aaaa	Accord grossier	0 - 96 (-48 - +48)
00 3E	0aaa aaaa	Accord fin	0 - 100 (-50 - +50)
00 3F	000a aaaa	Ampl. var. aléatoire de hauteur	0 - 30 *11
00 40	0000 aaaa	Asserv. de la haut. au clavier	0 - 15 *12
00 41	000a aaaa	Env. hauteur - Amplitude	0 - 24 (-12 - +12)
00 42	0aaa aaaa	Env. hauteur - Sens. à la dyna.	0 - 125 *13

00 43	0000 aaaa	Env. de haut. Act. dyn. sur T1	0 - 14	*14
00 44	0000 aaaa	Env. de haut. Act. dyn. sur T4	0 - 14	*14
00 45	0000 aaaa	Env. de haut. Ass. dur au clav.	0 - 14	*14
00 46	0aaa aaaa	Env. de haut. Durée 1	0 - 127	
00 47	0aaa aaaa	Env. de haut. Durée 2	0 - 127	
00 48	0aaa aaaa	Env. de haut. Durée 3	0 - 127	
00 49	0aaa aaaa	Env. de haut. Durée 4	0 - 127	
00 4A	0aaa aaaa	Env. de haut. Niveau 1	0 - 126	(-63 - +63)
00 4B	0aaa aaaa	Env. de haut. Niveau 2	0 - 126	(-63 - +63)
00 4C	0aaa aaaa	Env. de haut. Niveau 3	0 - 126	(-63 - +63)
00 4D	0aaa aaaa	Env. de haut. Niveau 4	0 - 126	(-63 - +63)
00 4E	0aaa aaaa	Ampl. action LF01 sur hauteur	0 - 126	(-63 - +63)
00 4F	0aaa aaaa	Ampl. action LF02 sur hauteur	0 - 126	(-63 - +63)
00 50	0000 0aaa	Filtre Type	0 - 4	*15
00 51	0aaa aaaa	Fréquence de coupure	0 - 127	
00 52	0000 aaaa	Ass. au clav. de fréq. de coup.	0 - 15	*12
00 53	0aaa aaaa	Résonance	0 - 127	
00 54	0aaa aaaa	Résonance Sens. à la dynamique	0 - 125	*13
00 55	0aaa aaaa	Env. filtre Depth	0 - 126	(-63 - +63)
00 56	0000 0aaa	Env. filtre Courbe de dyn.	0 - 6	(1 - 7)
00 57	0aaa aaaa	Env. filtre Sens. à la dyn.	0 - 125	*13
00 58	0000 aaaa	Env. filtre Act. dyn. sur T1	0 - 14	*14
00 59	0000 aaaa	Env. filtre Act. dyn. sur T4	0 - 14	*14
00 5A	0000 aaaa	Env. filtre Ass. dur au clav.	0 - 14	*14
00 5B	0aaa aaaa	Env. filtre Durée 1	0 - 127	
00 5C	0aaa aaaa	Env. filtre Durée 2	0 - 127	
00 5D	0aaa aaaa	Env. filtre Durée 3	0 - 127	
00 5E	0aaa aaaa	Env. filtre Durée 4	0 - 127	
00 5F	0aaa aaaa	Env. filtre Niveau 1	0 - 127	
00 60	0aaa aaaa	Env. filtre Niveau 2	0 - 127	
00 61	0aaa aaaa	Env. filtre Niveau 3	0 - 127	
00 62	0aaa aaaa	Env. filtre Niveau 4	0 - 127	
00 63	0aaa aaaa	Ampl. action LF01 sur filtre	0 - 126	(-63 - +63)
00 64	0aaa aaaa	Ampl. action LF02 sur filtre	0 - 126	(-63 - +63)
00 65	0aaa aaaa	Niveau du tone	0 - 127	
00 66	0000 00aa	Bias Direction	0 - 3	*16
00 67	0aaa aaaa	Bias Position	0 - 127	(C-1 - G9)
00 68	0000 aaaa	Bias Niveau	0 - 14	*14
00 69	0000 0aaa	Env. niveau Courbe de dyn.	0 - 6	(1 - 7)
00 6A	0aaa aaaa	Env. niveau Sens. à la dyn.	0 - 125	*13
00 6B	0000 aaaa	Env. niveau Act. dyn. sur T1	0 - 14	*14
00 6C	0000 aaaa	Env. niveau Act. dyn. sur T4	0 - 14	*14
00 6D	0000 aaaa	Env. niveau Ass. dur au clav.	0 - 14	*14
00 6E	0aaa aaaa	Env. niveau Durée 1	0 - 127	
00 6F	0aaa aaaa	Env. niveau Durée 2	0 - 127	
00 70	0aaa aaaa	Env. niveau Durée 3	0 - 127	
00 71	0aaa aaaa	Env. niveau Durée 4	0 - 127	
00 72	0aaa aaaa	Env. niveau Niveau 1	0 - 127	
00 73	0aaa aaaa	Env. niveau Niveau 2	0 - 127	
00 74	0aaa aaaa	Env. niveau Niveau 3	0 - 127	
00 75	0aaa aaaa	Ampl. action LF01 sur niveau	0 - 126	(-63 - +63)
00 76	0aaa aaaa	Ampl. action LF02 sur niveau	0 - 126	(-63 - +63)
00 77	0aaa aaaa	Panoramique du tone	0 - 127	(L64 - 63R)
00 78	0000 aaaa	Asserv. du panoramique au clav.	0 - 14	*14
00 79	00aa aaaa	Amplitude de pan. aléatoire	0 - 63	
00 7A	0aaa aaaa	Amplitude de pan. alterné	1 - 127	(L63 - 63R)
00 7B	0aaa aaaa	Ampl. action LF01 sur sur pan.	0 - 126	(L63 - 63R)
00 7C	0aaa aaaa	Ampl. action LF02 sur sur pan.	0 - 126	(L63 - 63R)
00 7D-01 00	0aaa aaaa	Reserve	--	
Taille totale		00 00 01 01		

*1: -6, 0, +6, +12

*2: 1-Upper

*3: Lower-127

*4: C-1-Upper

*5: Lower-G9

*6: OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, L1P, L2P, L1F, L2F, L1A, L2A, L1p, L2p, L1R, L2R

*7: TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, S&H, RND, CHS

*8: -100, -50, 0, +50, +100

*9: ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT

*10: OFF, CLOCK

*11: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80,

*12: -100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200

*13: -100-+150

*14: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

*15: OFF, LPF, BPF, HPF, PKG

*16: LOWER, UPPER, LOW&UP, ALL

■ 1-4.Configuration rythmique

Adresse Offset	Description	
00 00	Paramètres communs d'ens. rythmique	1-4-1
23 00	Ens. rythmique - note pour la touche 35	1-4-2
24 00	Ens. rythmique - note pour la touche 36	
:		
62 00	Ens. rythmique - note pour la touche 98	

■ 1-4-1.Paramètres communs de kit rythmique

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00	0aaa aaaa	Ens. rythmique - nom - lettre 1	32 - 125
00 01	0aaa aaaa	Ens. rythmique - nom - lettre 2	32 - 125
00 02	0aaa aaaa	Ens. rythmique - nom - lettre 3	32 - 125
00 03	0aaa aaaa	Ens. rythmique - nom - lettre 4	32 - 125
00 04	0aaa aaaa	Ens. rythmique - nom - lettre 5	32 - 125
00 05	0aaa aaaa	Ens. rythmique - nom - lettre 6	32 - 125
00 06	0aaa aaaa	Ens. rythmique - nom - lettre 7	32 - 125
00 07	0aaa aaaa	Ens. rythmique - nom - lettre 8	32 - 125
00 08	0aaa aaaa	Ens. rythmique - nom - lettre 9	32 - 125
00 09	0aaa aaaa	Ens. rythmique - nom - lettre 10	32 - 125
00 0A	0aaa aaaa	Ens. rythmique - nom - lettre 11	32 - 125
00 0B	0aaa aaaa	Ens. rythmique - nom - lettre 12	32 - 125
Taille totale		00 00 00 0C	

■ 1-4-2.Note rythmique

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
#	00 00	0000 000a	Commutateur de tone 0 - 1 (OFF,ON)
	00 01	0000 00aa	Type de groupe d'ondes 0 - 2 *1
	00 02	0aaa aaaa	Identif. de groupe d'ondes 0 - 127
	00 03	0000 aaaa	Numéro d'onde 0 - 254
		0000 bbbb	(001 - 255)
	00 05	0000 00aa	Gain d'onde 0 - 3 *2
	00 06	0000 aaaa	Plage d'action du bender 0 - 12
	00 07	000a aaaa	Groupe d'exclusion 0 - 31 (OFF,1 - 31)
	00 08	0000 000a	Mode d'enveloppe 0 - 1 *3
	00 09	0000 000a	Commande de volume 0 - 1 (OFF,ON)
	00 0A	0000 000a	Commande Hold 1 (sustain) 0 - 1 (OFF,ON)
	00 0B	0000 00aa	Commande de panoramique 0 - 2 *4
	00 0C	0aaa aaaa	Note source 0 - 127 (C-1 - G9)
	00 0D	0aaa aaaa	Accord fin 0 - 100 (-50 - +50)
	00 0E	000a aaaa	Ampl. de var. aléatoire de haut. 0 - 30 *5
	00 0F	000a aaaa	Env. hauteur Amplitude 0 - 24 (-12 - +12)
	00 10	0aaa aaaa	Env. hauteur Sens. à la dyn. 0 - 125 *6
	00 11	0000 aaaa	Env. haut. Act. dyn. sur temps 0 - 14 *7
	00 12	0aaa aaaa	Env. hauteur Durée 1 0 - 127
	00 13	0aaa aaaa	Env. hauteur Durée 2 0 - 127
	00 14	0aaa aaaa	Env. hauteur Durée 3 0 - 127
	00 15	0aaa aaaa	Env. hauteur Durée 4 0 - 127
	00 16	0aaa aaaa	Env. hauteur Niveau 1 0 - 126 (-63 - +63)
	00 17	0aaa aaaa	Env. hauteur Niveau 2 0 - 126 (-63 - +63)
	00 18	0aaa aaaa	Env. hauteur Niveau 3 0 - 126 (-63 - +63)
	00 19	0aaa aaaa	Env. hauteur Niveau 4 0 - 126 (-63 - +63)
	00 1A	0000 0aaa	Type de filtre 0 - 4 *8
	00 1B	0aaa aaaa	Fréquence de coupure 0 - 127
	00 1C	0aaa aaaa	Résonance 0 - 127
	00 1D	0aaa aaaa	Résonance Sens. à la dynamique 0 - 125 *6
	00 1E	0aaa aaaa	Env. filtre Amplitude 0 - 126 (-63 - +63)
	00 1F	0aaa aaaa	Env. filtre Sens. à la dyn. 0 - 125 *6
	00 20	0000 aaaa	Env. filtre Act. dyn. sur temps 0 - 14 *7
	00 21	0aaa aaaa	Env. filtre Durée 1 0 - 127
	00 22	0aaa aaaa	Env. filtre Durée 2 0 - 127
	00 23	0aaa aaaa	Env. filtre Durée 3 0 - 127
	00 24	0aaa aaaa	Env. filtre Durée 4 0 - 127
	00 25	0aaa aaaa	Env. filtre Niveau 1 0 - 127
	00 26	0aaa aaaa	Env. filtre Niveau 2 0 - 127
	00 27	0aaa aaaa	Env. filtre Niveau 3 0 - 127
	00 28	0aaa aaaa	Env. filtre Niveau 4 0 - 127
	00 29	0aaa aaaa	Niveau de tone 0 - 127
	00 2A	0aaa aaaa	Env. niveau Sens. à la dyn. 0 - 125 *6
	00 2B	0000 aaaa	Env. niveau Act. dyn. sur temps 0 - 14 *7
	00 2C	0aaa aaaa	Env. niveau Durée 1 0 - 127
	00 2D	0aaa aaaa	Env. niveau Durée 2 0 - 127
	00 2E	0aaa aaaa	Env. niveau Durée 3 0 - 127
	00 2F	0aaa aaaa	Env. niveau Durée 4 0 - 127
	00 30	0aaa aaaa	Env. niveau Niveau 1 0 - 127
	00 31	0aaa aaaa	Env. niveau Niveau 2 0 - 127
	00 32	0aaa aaaa	Env. niveau Niveau 3 0 - 127
	00 33	0aaa aaaa	Panoramique du tone 0 - 127 (L64 - 63R)
	00 34	00aa aaaa	Ampl. de panoramique aléatoire 0 - 63
	00 35	0aaa aaaa	Ampl. de panoramique alterné 1 - 127 (L63 - 63R)
	00 36	0000 00aa	Attribution de sortie 0 - 3 *9
	00 37	0aaa aaaa	Niveau d'envoi à EFX 0 - 127
	00 38	0aaa aaaa	Niveau d'envoi au delay 0 - 127
	00 39	0aaa aaaa	Niveau d'envoi à la reverb 0 - 127
Taille totale		00 00 00 3A	

*1: INT, <PCM>, EXP

*2: -6, 0, +6, +12

*3: NO-SUS, SUSTAIN

*4: OFF, CONTINUOUS, KEY-ON

*5: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

*6: -100-+150

*7: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

*8: OFF, LPF, BPF, HPF, PKG

*9: MIX, EFX, DIR1, DIR2

■ 1-5. Configuration du pattern temporaire

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00 :	0aaa aaaa :	Pattern temporaire :	0 - 127
Taille totale	0F 7F 7F 7F		

■ 1-6. Corps du pattern temporaire

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00 :	0aaa aaaa :	Corps du pattern temporaire :	0 - 127
Taille totale	7F 7F 7F 7F		

■ 2. GS (Modèle ID=42H)

Start address	Description
40 10 00	Tempérament Partie R 2-1
40 11 00	:
40 12 00	:
40 13 00	:
40 14 00	:
40 15 00	:
40 16 00	:
40 17 00	:

■ 2-1. Scale Tune (Tempérament)

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
40	0aaa aaaa	Hauteur pour do	0 - 127 (-64 - +63)
41	0aaa aaaa	Hauteur pour do#	0 - 127 (-64 - +63)
42	0aaa aaaa	Hauteur pour ré	0 - 127 (-64 - +63)
43	0aaa aaaa	Hauteur pour mib	0 - 127 (-64 - +63)
44	0aaa aaaa	Hauteur pour mi	0 - 127 (-64 - +63)
45	0aaa aaaa	Hauteur pour fa	0 - 127 (-64 - +63)
46	0aaa aaaa	Hauteur pour fa#	0 - 127 (-64 - +63)
47	0aaa aaaa	Hauteur pour sol	0 - 127 (-64 - +63)
48	0aaa aaaa	Hauteur pour sol#	0 - 127 (-64 - +63)
49	0aaa aaaa	Hauteur pour la	0 - 127 (-64 - +63)
4A	0aaa aaaa	Hauteur pour la#	0 - 127 (-64 - +63)
4B	0aaa aaaa	Hauteur pour si	0 - 127 (-64 - +63)

Note) Pour que les messages exclusifs GS soient reçus correctement par la MC-505, l'adresse de départ du message doit être l'adresse de départ de chaque partie (adresse de la hauteur pour do par exemple, offset 40).

■ 3. Système exclusif rapide (Modèle =3AH)

Start address	Description
30 00	Quick SysEx Partie 1 2-1
31 00	:
:	:
36 00	:
39 00	:
70 00	:
	Séquenceur

■ 3-1. Système exclusif rapide pour une partie

Adresse offset	Taille donnéesL	DonnéesE*5	Description	Donnée (Valeur L)
0F	0000 aaaa	0000 0000	Forme d'onde LF01	0 - 7 *1
15	0aaa aaaa	0000 aaaa	Accord grossier	0 - 120 *2
19	0aaa aaaa	0000 aaaa	Ampli. d'env. de haut.	0 - 127 (-63 - +63)
1A	0aaa aaaa	0000 aaaa	Atta. d'env. de haut.	0 - 127
1B	0aaa aaaa	0000 aaaa	Decay d'env. de haut.	0 - 127
1C	0aaa aaaa	0000 aaaa	Sustain d'env. filtre	0 - 127
1D	0aaa aaaa	0000 aaaa	Relâch. d'env. filtre	0 - 127
1F	0aaa aaaa	0000 aaaa	Sustain d'env. d'ampl.	0 - 127
22	0000 0aaa	0000 aaaa	Type de filtre	0 - 4 *3
23	0aaa aaaa	0000 aaaa	Tone Panoramique	0 - 127 (-63 - +63)
24	0aaa aaaa	0000 aaaa	Tone Niveau	0 - 127
25	0aaa aaaa	0000 aaaa	Ampl. de pan. aléat.	0 - 127 (-63 - +63)
27	0aaa aaaa	0000 aaaa	Sustain d'env. haut.	0 - 127
28	0aaa aaaa	0000 aaaa	Relâch. d'env. haut.	0 - 127
55	0aaa aaaa	0000 0000	Transposition part.	16 - 112 (-48 - +48)
56	0000 00aa	0000 0000	EFX/Assign. sortie	0 - 4 *4

*1: TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, S&H, RND, CHS
*2: Partie normale 16-112 (-48-+48), Partie rythmique 0-120
*3: Pass, LPF, HPF, BPF, PKG
*4: DRY, EFX, DIR1, DIR2, RHY
*5: Normal Part=0, Rhythm Part (BD=0, SD=1, HH=2, CLP=3, CYM=4, TOM / PERC=5, HIT=6, OTHERS=7, ALL=9)

Note) Pour que les messages exclusifs rapides soient reçus correctement par la MC-505, l'adresse de départ du message doit être l'adresse de départ de chaque partie .

■ 3-2. Système exclusif rapide pour le séquenceur

Adresse offset	Taille donnéesL	DonnéesE*5	Description	Donnée (Valeur L)
01	0000	aaaa 0000 000a	Coupure de partie	0-6,9 / 0,1
02	0000	aaaa 0000 000a	Coupure de batterie	0-7*1 / 0,1
03	0aaa	aaaa 0aaa aaaa	Tempo	3-93 / 0-128

*1: BD, SD, HH, CLP, CYM, TOM / PEC, HIT, OTHERS

■ Tableau des blocs d'adresse

Voici une cartographie de base des adresses de messages exclusifs.

Adresse(H)	Bloc	Sous Bloc	Référence
00 00 00 00	Système (commun)		1-1-1
	Scale tune	Partie 1	1-1-2
		:	
		Partie 16	
		Patch	
01 00 00 00	Partie (Info) Partie	Commun	1-2-1
		Partie 1	1-2-2
		:	
		Partie R	
02 00 00 00	Patch temporaire	Partie 1	Commun 1-3-1
		:	
		Partie 9	Tone 1 1-3-2
		:	
		Tone 4	
02 09 00 00	Ens. rythmique temporaire	Commun	1-4-1
		Note# 35	1-4-2
		:	
		Note# 98	
30 00 00 00	Ens. rythmique temporaire Séquenceur		1-5-1
:	:		
:	:		
:	:		
:	:		
40 00 00 00	Pattern temporaire		1-6-1
:	:		
:	:		
:	:		
:	:		

4. Informations supplémentaires

■ Tableau de conversion décimal/hexadécimal

Dans la documentation MIDI, les valeurs de données et d'adresse/taille pour les messages exclusifs etc. sont exprimées en hexadécimal sur 7 bits. Le tableau suivant donne la correspondance avec les valeurs décimales.

* Les valeurs hexadécimales sont suivies d'un "H".

Dec.	Hex.	Dec.	Hex.	Dec.	Hex.	Dec.	Hex.
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

* les valeurs décimales telles que canal MIDI, sélection de banque et changement de programme sont référencées avec une valeur majorée de 1 par rapport au tableau ci-dessus (car elle n'ont pas de valeur 0 «officielle»).

* Les 7 bits utilisés dans l'octet peuvent déterminer 128 paliers. Pour des données nécessitant une plus grande précision, il faut utiliser deux octets ou plus. Par exemple, deux valeurs hexadécimales aa bbH exprimant deux octets (2x7 bits) correspondent à une valeur de aa x 128 + bb.

* Dans le cas de valeurs avec un signe ±, 00H = -64, 40H = ±0, et 7FH = +63, aussi l'expression décimale sera inférieure de 64 à la valeur donnée dans le tableau ci-dessus. Dans le cas des deux types, 00 00H = -8192, 40 00H = ±0, et 7F 7FH = +8191. Par exemple, si aa bbH est exprimé en décimal, cela donne aa bbH - 40 00H = aa x 128 + bb - 64 x 128.

* Les données dites en demi-octet ("nibbles") sont exprimées en hexadécimal sur 4-bits. Une valeur exprimée en nibbles sur 2 octets 0a 0bH a la valeur a x 16 + b.

- <Exemple 1>

Quelle est l'expression décimale de 5AH ?
D'après le tableau, 5AH = 90
- <Exemple 2>

Quelle est l'expression décimale de 12 34H considérant qu'il s'agit d'une valeur exprimée en hexadécimal sur 7 bits ?
D'après le tableau, comme 12H = 18 et 34H = 52
18 x 128 + 52 = 2356
- <Exemple 3>

Quelle est l'expression décimale de la valeur en nibbles 0A 03 09 0D ?
D'après le tableau, comme 0AH = 10, 03H = 3,
09H = 9, 0DH = 13
((10 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 13 = 41885
- <Exemple 4>

Quelle est l'expression en nibbles de la valeur décimale 1258?

16) 1258
16) 78 ... 10
16) 4 ... 14
0 ... 4

D'après le tableau, 0=00H, 4=04H, 14=0EH, 10=0AH, la réponse est 00 04 0E 0AH

■ Tableau des codes ASCII

D	H	Char	D	H	Char	D	H	Char
32	20H	SP	64	40H	@	96	60H	`
33	21H	!	65	41H	A	97	61H	a
34	22H	"	66	42H	B	98	62H	b
35	23H	#	67	43H	C	99	63H	c
36	24H	\$	68	44H	D	100	64H	d
37	25H	%	69	45H	E	101	65H	e
38	26H	&	70	46H	F	102	66H	f
39	27H	'	71	47H	G	103	67H	g
40	28H	(	72	48H	H	104	68H	h
41	29H	)	73	49H	I	105	69H	i
42	2AH	*	74	4AH	J	106	6AH	j
43	2BH	+	75	4BH	K	107	6BH	k
44	2CH	,	76	4CH	L	108	6CH	l
45	2DH	-	77	4DH	M	109	6DH	m
46	2EH	.	78	4EH	N	110	6EH	n
47	2FH	/	79	4FH	O	111	6FH	o
48	30H	0	80	50H	P	112	70H	p
49	31H	1	81	51H	Q	113	71H	q
50	32H	2	82	52H	R	114	72H	r
51	33H	3	83	53H	S	115	73H	s
52	34H	4	84	54H	T	116	74H	t
53	35H	5	85	55H	U	117	75H	u
54	36H	6	86	56H	V	118	76H	v
55	37H	7	87	57H	W	119	77H	w
56	38H	8	88	58H	X	120	78H	x
57	39H	9	89	59H	Y	121	79H	y
58	3AH	:	90	5AH	Z	122	7AH	z
59	3BH	;	91	5BH	[	123	7BH	{
60	3CH	<	92	5CH	\	124	7CH	
61	3DH	=	93	5DH	]	125	7DH	}
62	3EH	>	94	5EH	^			
63	3FH	?	95	5FH	_			

D: décimale

H: hexadécimale

Note: SP signifie "espace".

■ Exemples de réels messages MIDI

<Exemple 1> 92 3E 5F

9n est le statut Note On, et n est le numéro de canal MIDI. Comme 2H = 2, 3EH = 62, et 5FH = 95, c'est un message Note-on sur le canal MIDI 3, de numéro de note 62 (le nom de note est ré4), et la dynamique de 95.

<Exemple 2> CE 49

CnH est le statut de changement de programme, et n est le numéro de canal MIDI. Comme EH = 14 et 49H = 73, c'est un message de changement de programme sur le canal MIDI 15, pour le programme 74 (Flûte en GS).

<Exemple 3> EA 00 28

EnH est le statut de changement de Pitch Bend, et n est le numéro de canal MIDI. Le deuxième octet (00H=0) est le LSB et le 3ème (28H=40) le MSB, mais la valeur de Pitch Bend est une valeur avec signe (±) pour laquelle 40 00H (= 64 x 128 + 0 = 8192) vaut 0, aussi cette valeur de Pitch Bend est-elle
28 00H - 40 00H = 40 x 128 + 0 - (64 x 128 + 0) = 5120 - 8192 = -3072

Si la sensibilité au Pitch Bend est réglée à 2 demi-tons, -8192 (00 00H) donne un changement de hauteur de -200 centièmes, aussi dans ce cas -200 x (-3072) ÷ (-8192) = -75 centièmes de Pitch Bend s'applique au canal MIDI 11.

<Exemple 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F

BnH est le statut de changement de commande, et n est le numéro de canal MIDI. Le deuxième octet est le numéro de commande, et le troisième la valeur. Dans le cas où deux messages consécutifs (ou plus) ont le même statut, le MIDI a prévu une simplification nommée "running status" (statut en cours) qui évite la répétition de l'octet de statut pour les messages suivants. Par conséquent, les messages ci-dessus ont la signification suivante.

B3	64 00	Canal MIDI 4, octet faible de RPN	: 00H
(B3)	65 00	Canal MIDI 4, octet fort de RPN	: 00H
(B3)	06 0C	Canal MIDI 4, octet fort de la valeur	: 0CH
(B3)	26 00	Canal MIDI 4, octet faible de la valeur	: 00H
(B3)	64 7F	Canal MIDI 4, octet faible de RPN	: 7FH
(B3)	65 7F	Canal MIDI 4, octet fort de RPN	: 7FH

En d'autres termes, les messages ci-dessus fixent une valeur de 0C 00H pour le RPN 00 00H sur le canal 4, puis ramènent le RPN à 7F 7FH.

Le RPN 00 00H est la sensibilité au Pitch Bend, et le MSB donne la valeur en demi-tons, aussi une valeur 0CH = 12 fixe-t-elle la variation de hauteur maximale à ± 12 demi-tons (1 octave).

Une fois le numéro de RPN ou NRPN spécifié, tous les messages d'entrée de donnée sur le même canal MIDI seront pris en compte, aussi est-il préférable après transmission de la valeur voulue d'envoyer un message 7F 7FH d'annulation de choix de RPN. Cela explique la présence de (B3) 64 7F (B3) 65 7F à la fin.

Il n'est pas souhaitable que des séquences (telles que les données Standard MIDI File) contiennent de nombreuses données avec statut omis comme dans <Exemple 4>. En effet, si la reproduction est interrompue en cours et suivie d'une avance ou d'un retour rapide, le séquenceur peut ne pas être capable de transmettre le statut correct, et la source sonore interprétera mal les données. Veillez à donner un statut à chaque élément.

Il est aussi nécessaire que le réglage de RPN ou NRPN et celui de valeur soient faits dans le bon ordre. Sur certains séquenceurs, les événements placés sur le même coup d'horloge ou «clic» (voire sur deux clics consécutifs) peuvent être émis dans un ordre différent de celui de leur réception. Pour cette raison, il est préférable de légèrement espacer les événements (d'environ 1 clic pour TPQN=96, et 5 clics pour TPQN=480).
* TPQN : Ticks Per Quarter Note ou «clics par noire»

■ Exemples of system exclusive messages and calculating the checksum
Les messages exclusifs Roland (RQ1, DT1) sont transmis avec un octet de vérification (checksum) à la fin (avant F7) pour vérifier que le message a été correctement reçu. La valeur de checksum est déterminée par l'adresse et les données (ou la taille) du message exclusif transmis.

● Comment calculer le checksum
Le checksum est une valeur dérivée de l'addition de l'adresse et des données puis de l'inversion des 7 bits faibles.
Voici un exemple de calcul de checksum. Nous considérerons que dans le message exclusif que nous transmettons, l'adresse est aa bb cc H et les données ou la taille dd ee ffH.
aa + bb + cc + dd + ee + ff = total
total ÷ 128 = quotient ... reste
128 - reste = checksum

<Exemple 1> Réglage de REVERB TYPE sur HALL2 (DT1)
Le tableau d'adressage des paramètres indique que l'adresse de départ de Part Information est 01 00 00 00H, et l'adresse offset de Part Information Common est 00 00H, et l'adresse de REVERB TYPE est 00 28H. Donc l'adresse est :

01 00 00 00H
+) 00 00H
01 00 00 28H

Comme HALL2 est la valeur 05H du paramètre,

F0	41	10	00H	0BH	12	01 00 00 28	05	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	adresse	donnée	checksum	(7)
(1) Statut exclusif			(2) Fabricant (Roland)			(3) Unité (17)			
(4), (5) Modèle (MC-505)			(6) Commande (DT1)			(7) EOX			

Ensuite, nous calculons le checksum.

01H + 00H + 00H + 28H + 05H = 1 + 0 + 0 + 40 + 5 = 46(somme)
46 (total) / 128 = 0 (quotient)...46 (reste)
checksum = 128 - 46 (quotient) = 82 = 52H

Cela signifie que le message transmis est F0 41 10 00 0B 12 01 00 00 28 05 52 F7.

<Exemple 2> Demande de données de partie (RQ1)
Le tableau d'adressage des paramètres indique que l'adresse de départ de Part Information est assignée comme suit.
01 00 00 00H Part Info Common
01 00 10 00H Part Info Partie 1
01 00 11 00H Part Info Partie 2

01 00 16 00H Part Info Partie 7
01 00 19 00H Part Info Partie 10
Comme la taille de Part Information Part est 00 00 00 1AH, cette taille est ajoutée à l'adresse de départ de Part Information Partie 16, pour obtenir :

01 00 1F 00H
+) 00 00 00 1AH
01 00 1F 1AH

Toutefois, la taille des données à obtenir est

01 00 1F 1AH
-) 01 00 00 00H
00 00 1F 1AH

F0	41	10	00	0B	11	01 00 00 00	00 00 1F 1A	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	adresse	donnée	checksum	(7)
(1) Statut exclusif			(2) Fabricant (Roland)			(3) Unité (17)			
(4), (5) Modèle (MC-505)			(6) Commande (DT1)			(7) EOX			

Quand le checksum est calculé de la même façon que dans l'exemple 2 <Exemple 2>, nous avons le message suivant à transmettre : F0 41 10 00 0B 11 01 00 00 00 00 1F 1A 46 F7.

● Fonction Scale Tune ou tempérament (Identification de modèle: 42H (GS), adresse: 40 1x 40H)

Scale Tune est une fonction qui apporte de légers ajustements à la hauteur de chaque note de la gamme do(C) – si(B). Les réglages se font pour une octave et se répercutent sur toutes les octaves. En faisant des réglages de Scale Tune, vous pouvez obtenir des tempéraments autres que le tempérament égal standard. Ici, nous vous donnons trois types de réglages à titre d'exemple.

* Les messages Scale tune pour toutes les parties sont reconnus en mode Patch.

○ **Tempérament égal**
Ce tempérament divise l'octave en douze intervalles égaux, et c'est le tempérament le plus fréquemment utilisé à ce jour, notamment en musique occidentale. Initialement, la fonction Scale Tune de cet instrument est réglée pour un tempérament égal.

○ **Tempérament juste (avec do en tonique)**
Les triades primaires sonnent beaucoup plus joliment dans ce tempérament. Toutefois, cela n'est valable qu'en une tonalité, et les accords seront dissonnants si vous jouez dans une autre tonalité. Les réglages faits ici sont pour une tonalité de do.

○ **Gamme de type arabe**
La fonction Scale Tune vous permet de vous accorder pour différents styles de musiques ethniques. Voici une des gammes arabes.

Note	Temp. égal.	Juste (en do)	Gamme arabe
do	0	0	-6
do#	0	-8	+45
ré	0	+4	-2
mi	0	+16	-12
mi	0	-14	-51
fa	0	-2	-8
fa#	0	-10	+43
sol	0	+2	-4
sol#	0	+14	+47
la	0	-16	0
si	0	+14	-10
si	0	-12	-49

Les valeurs de ce tableau sont en centièmes. Convertissez-les en hexadécimales et transmettez-les sous forme de messages exclusifs. Par exemple, pour régler le tempérament de la partie 1 en gamme arabe, transmettez les données suivantes.
F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 50 F7

Tableau d'équipement MIDI

[illegible]

X : Non

Tableau d'équipement MIDI

Fonction...		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut Modifié	1-7, 10 X	1-7, 10 X	Il n'y a pas de canal de base.
Mode	Par défaut Modifié Altéré	Mode 3 OMNI OFF, POLY * 2 *****	X X	
Numéro de note :	Vraiment jouées	0-127 *****	0-127 0-127	
Dynamique	Enfoncement Relâchement	O O	O O	
After Touch	Polyphonique Par canal	O O	O * 1 O * 1	
Pitch Bend		O	O * 1	
	0-119	O * 1	O * 1	
Changement de commande				
Changement de programme	: N° réels	O * 1 *****	O * 1 0-127	
Système exclusif		O	O * 1	
Système commun	: Pos. ds le morc. : Sél. du morc. : Accord	O X X	O * 3 X X	
Système en temps réel	: Horloge : Commandes	O O	O * 4 O * 3	
Messages auxiliaires	: All sound off : Init. des comm. : Local ON / OFF : All Notes OFF : Active Sensing : Réinitialisation	O O X * 5 O * 6 X * 7 X	O O X O (123-127) * 6 O * 7 X	
Notes	* 1 O X est sélectionnable * 2 Omni Off, Poly sont transmis à tous les canaux au démarrage. * 3 Quand Sync Mode est SLAVE ou REMOTE * 4 Quand Sync Mode est SLAVE * 5 Non stocké, ni transmis même s'il est reçu, mais peut être créé dans le Microscope et transmis. * 6 Les messages de mode (123-127) sont stockés/transmis après qu'un message All Note Off a été transmis. Le message All Note Off n'est pas en lui-même transmis ni stocké mais peut être créé dans le Microscope et transmis. * 7 Transmis / reçu par la section source sonore. La section séquenceur accomplira l'action quand la réception est interrompue.			

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Oui
X : Non

Caractéristiques principales

MC-505: GROOVEBOX

●Parties: 24 (principales: 8 + RPS: 16)

●Polyphonie maximale: 64 voix

●Patches

Preset : 512

User : 256

Carte : 512

●Ensembles rythmiques

Preset : 26

User : 20

Carte : 20

●Effets

Reverb

Delay

EFX (24 types)

●Séquenceur

Pistes : 8 + Mute Ctrl

Résolution : 96 clics par noire

Tempo : 20.0–240.0 (Maximum)

Morceaux : 50

Patterns

Preset : 248

RPS : 466

User : 200 (Maximum)

Carte : 200 (Maximum)

Stockage de notes maximal

Interne : approx. 95 000 Note

Carte (2Mo, option.) : approx. 220 000 Note

Card (4Mo, option.) : approx. 480 000 Note

Quantification

Grid

Groove (71 types)

Shuffle

Arpégiateur : 53 Styles

RPS Sets : 60

Pattern Sets : 30

●DBeam Controller : 28 Types

●Afficheur

LCD : 16 caractères, 2 lignes

LED: 7 segments, 6 caractères

LED : tempo

●Connecteurs

Prise Mix Output (L (MONO), R)

Prise Direct Output 1 (L (MONO), R)

Prise Direct Output 2 (L (MONO), R)

Prise écouteurs

Connecteurs MIDI (IN, OUT)

Prise pour pédale de commande

Fente pour carte mémoire

Prise AC

●Alimentation

CA 117V, CA 230V, CA 240V

●Consommation électrique

12W (CA 117V), 14W (CA 230V), 14W (CA 240V)

●Dimensions

462 (L) x 320 (P) x 110 (H) mm

●Poids

5 kg

●Accessoires

Manuel de prise en main

Mode d'emploi

Cordon d'alimentation

Carte de protection

●Options

SmartMedia : S2M-5 / S4M-5

* Dans l'intérêt de l'évolution de ce produit, caractéristiques et apparence sont sujettes à modification sans préavis.

Index

“Q” représente le manuel de prise en main

A

accent rate.....	106, 108
accord.....	135
accord fin.....	36, 65
accord général.....	163
adlib1.....	125
adlib2.....	126
aftertouch.....	59
aftertouch par canal.....	141
aftertouch polyphonique.....	141
all mute.....	21, 125
alternate pan depth.....	48, 73
amplificateur.....	45, 72
amplificateur (amplitude).....	54
amplificateur (enveloppe).....	48, 74
amplificateur (niveau 1–3 d'enveloppe).....	50, 75
amplificateur (durée 1–4 d'enveloppe).....	49, 75
amplificateur (asservissement au clavier de la durée d'enveloppe d').....	50
amplificateur (sensibilité à la dynamique de l'enveloppe d').....	49, 75
amplificateur (sensibilité à la dynamique du paramètre Time 1 de l'enveloppe d').....	50
amplificateur (sensibilité à la dynamique du paramètre Time 4 de l'enveloppe d').....	50
amplitude de la commande 1/2/3/4.....	60
arpégiateur.....	Q34, 105, 129
arpège.....	105, 173
arpège (canal de commande).....	169
arpège (plage).....	125
arpège (style).....	106, 107
arpège (synchronisation).....	167
arpège (écriture).....	108
assignation de pédale.....	165
auto checksum.....	167
auto pan.....	101

B

backup delete.....	161
banque (sélection de).....	172
beam (assignation 1).....	165
beam (assignation 2).....	165
beam (assignation 3).....	165
beam (polarité).....	165
beam range lower.....	165
beam range upper.....	165
beat.....	128
beat pattern.....	108
bend range.....	60, 75
bend range down.....	60
bend range up.....	60
bias direction.....	46
bias level.....	47

bias point.....	47
booster.....	56
booster gain.....	56
BPM.....	20
bulk dump.....	177

C

catégorie (saut).....	Q11
changement d'événement.....	142
changement de programme.....	141, 172
change gate time.....	151
change velo.....	150
checksum.....	142
chorus.....	96
coarse tune.....	36, 64
communs (réglages).....	54
compresseur.....	93
copie de la configuration.....	27
changement de commande.....	141
copie.....	146
count in.....	128
coupure (mute).....	Q12, 21, 131, 141
contraste de l'afficheur.....	164
cross drum pan.....	124
cross pan.....	124
partie active.....	23
cutoff + resonance 1 all.....	122
cutoff + resonance 1 single.....	122
cutoff + resonance 2 all.....	122
cutoff + resonance 2 single.....	123
cutoff + resonance 3 all.....	123
cutoff + resonance 3 single.....	123
cutoff frequency key follow.....	42

D

data thin.....	152
DBeam Controller.....	Q38, 121
delay.....	Q28, 82
delay (niveau).....	84, 85, 124
delay (assignation de sortie).....	85
démarrage retardé.....	50
delay (durée).....	53, 83, 85
delay (type).....	82, 85
déplacement de données.....	143
destination de commande 1/2/3/4.....	60
donnée de modification.....	30, 130
duplication d'une carte.....	161
distorsion.....	90

E

édition au microscope.....	140
édition rythmique.....	63
effacement de données.....	147
Egaliseur 4 bandes.....	87
EFX.....	Q30, 86

EFX control 1.....	124
EFX control 2.....	125
EFX control 3.....	125
EFX->delay level	84, 85
EFX->reverb level.....	81, 82
enhancer	89
enregistrement de partie	128, 129, 133

F

Filtre passe-bande (BPF)	40, 68
fade (mode)	53
fade (durée).....	53
fast-forward	20, 154
feedback pitch shifter	102
filtre	40
filtre (amplitude).....	54
filtre (enveloppe).....	43, 70
filtre (amplitude d'enveloppe)	43, 44, 71
filtre (niveau 1-4 d'enveloppe)	45, 71
filtre (durée 1-4 d'enveloppe).....	45, 71
filtre (asservissement au clavier de l'enveloppe de).....	45
filtre (courbe de dynamique de l'enveloppe de)	44
filtre (sensibilité à la dynamique de l'enveloppe de)	44, 71
filtre (sensibilité à la dynamique du paramètre Time 1 de l'enveloppe de).....	45
filtre (sensibilité à la dynamique du paramètre Time 4 de l'enveloppe de).....	45
filtre (type).....	40, 42, 68
filtra passe-bas	40, 68
filtre passe haut	40, 68
flanger	98
forme d'onde.....	34, 52, 63
fréquence de coupure	Q22, 40, 42, 68, 69
FXM.....	35
FXM (couleur).....	35
FXM (amplitude).....	35

G

gate reverb.....	103
gate time	134
gate time ratio.....	134, 137
générateur de bruit	91
grid quantize.....	113
groove quantize.....	115

H

hauteur.....	36, 64
hauteur (amplitude).....	54
hauteur (enveloppe)	37, 66
hauteur (amplitude d'enveloppe).....	38, 66
hauteur (niveau 1-4 d'enveloppe).....	39, 67
hauteur (durée 1-4 d'enveloppe).....	39, 67
hauteur (asservissement au clavier	

de la durée d'enveloppe).....	39
hauteur (sensibilité à la dynamique de l'enveloppe).....	38, 67
hauteur (sensibilité à la dynamique du paramètre Time 1 de l'enveloppe)	39
hauteur (sensibilité à la dynamique du paramètre Time 4 de l'enveloppe)	39
hauteur (asservissement au clavier).....	37
HF damp (delay)	85
HF damp (reverb)	80, 82
hold	105, 109

I

input QTZ.....	128
insertion de données musicales	143
insertion de mesure	149
insertion de pattern.....	158

K

key range L.....	56
key range U.....	56
key shift all.....	124
key shift single.....	124
key sync	53
kit rythmique	Q20, 15
kit rythmique (écriture).....	77

L

LFO.....	50
LFO1.....	Q24, 52-54
LFO1 (amplitude de modulation de volume).....	52
LFO1 (amplitude).....	51
LFO1 (amplitude de filtre).....	52
LFO1 (amplitude de hauteur)	51
LFO1 (vitesse)	51
LFO1 (forme d'enveloppe).....	50
limiter.....	93
Lo-Fi	90
local Tx (commutateur)	169
loop (mode).....	166
loop rest	128, 131
low boost	Q9

M

MEGAMIX	Q33, 119
memoire.....	16
mémoire de carte.....	145
mémoire (carte)	17, 159
mémoire preset.....	16
memory info.....	144
métronomie	128
métronomie (niveau du)	166
micro scope	140
MIDI.....	168, 171
MIDI (canal).....	26, 171

MIDI Rx (commutateur).....	169
MIDI update	30
Mode d'édition TxRx	169
mode d'enveloppe.....	64
modulateur en anneau	56
modulation all	121
modulation (levier)	59
modulation single	122
modulation de fréquence croisée.....	35
monitor	21
morceau	Q58, 16, 154
morceau (copie).....	157
morceau (initialisation)	158
morceau (écriture).....	155
motif.....	107
mute exchange.....	21
mute group.....	64

N

niveau de ré-injection	83, 85
no event	142
note.....	141
note + pitch bend	125
numéro d'identification d'unité	168

O

OCTAVE	Q9
octave range	106, 108
octave shift	Q20, 23
offset.....	53
overdrive	89

P

pad (dynamique).....	165
pan (amplitude).....	54
pan key follow	47
paramètres d'enregistrement.....	128
partie	15
partie (niveau de delay)	84
partie (EFX / assignation de sortie)	104
partie (transposition)	25
partie (niveau)	24
partie mixer.....	Q14, 24, 130
partie mute	21
partie (panoramique).....	24
partie pan all	123
partie pan single	124
partie (niveau de reverb).....	80
partie (curseur)	24
patch.....	Q18, 14
patch (édition).....	33
patch (initialisation).....	62
patch (changement)	164
patch (copie de tone)	62
patch écriture).....	61

pattern.....	Q10, 16, 19
pattern (initialisation).....	27
pattern (longueur).....	128
pattern (set).....	31
pattern set (écriture)	32
pattern (écriture)	26
peaking filter.....	40, 68
pédale (polarité)	165
phaser.....	95
phonograph.....	92
pitch bend.....	59, 75, 141
pitch bend all	122
pitch bend (levier).....	59
pitch bend single	122
play quantize	Q16, 113
portamento.....	57
portamento (mode).....	59
portamento (hateur de départ).....	59
portamento (commutateur)	57, 59
portamento (durée).....	58, 59
portamento (type)	59

R

radio tuning	92
random pan switch	46, 72
random pitch depth	36, 65
rate.....	52
Rechargement.....	160
réglage d'usine.....	Q5
Rx. Bank Sel.....	170
Rx. PG	170
Rx. Sys-Ex.....	170
remote kbd	168
résolution.....	113, 114
résonance.....	Q23, 41, 42, 69
resonance limiter	164
resonance velocity sens	42, 69
rest	135
reverb	Q26, 79, 103
reverb (niveau)	80, 82, 124
reverb (durée)	80, 82
reverb (type).....	79, 82
rewind.....	20, 154
rhythm key copy	78
rhythm mute	21

S

suppression de données musicales	143
suppression de mesures	148
suppression de pattern.....	158

T

tone rythmique (niveau de delay)	76
tone rythmique (EFX / assignation de sortie)	76
tone rythmique (initialisation)	78

tone rythmique (niveau)	72
tone rythmique (panoramique).....	72
tone rythmique niveau de reverb).....	76
tone rythmique (commutateur)	64

R

RPS	Q36, 109, 172
RPS (canal de commande)	169
RPS (EFX / assignation de sortie).....	111
RPS (niveau de delay de la partie).....	111
RPS (transposition de partie).....	111
RPS (niveau de partie).....	111
RPS (panoramique de partie).....	111
RPS (niveau de reverb de la partie).....	111
RPS set (écriture).....	112
RPS trigger quantize	167

S

scale tune	163
scale (adlib)	126
scale (enregistrement).....	136
séquenceur	16, 166
séquenceur (assignation de sortie)	25
shift clock.....	151
short delay.....	100
shuffle quantize	114
shuffle rate.....	108, 115
slicer	94
slide	136, 139
solo legato (commutateur).....	58
solo (commutateur).....	58
space-D	97
spectrum	88
staccato	134
start / stop.....	125
step flanger.....	99
step recording.....	133
step recording1.....	134
step recording2.....	136
step time	134
strength.....	114, 117
stretch tune depth	56
stretch tuning.....	56
structure (type).....	54
sync (mode).....	166
sync out.....	166
système exclusif.....	142
mémoire système	16

T

tap (résolution)	167
tap (commutateur)	167
tap tempo	20
template	115
tempo	20, 131

tempo change.....	141
tempo standard	20
tempo sync	53
temporary	17, 145
temps réel (effacement)	132
temps réel (modification).....	28
temps réel (enregistrement).....	127
temps réel (transposition).....	Q17, 22
tenuto	134
tetra chorus	97
thru.....	168
tie	135
tone.....	14
tone (niveau).....	45
tone (panoramique)	46
tone (commutateur)	35
Tx. A-Sens	170
Tx.Bank Sel.....	170
Tx.PG	170
transposition	150
tremolo.....	95
tuning.....	163
turntable	125

U

undo / redo.....	18, 127, 146
user backup.....	160
mémoire User	16, 145
dynamique	134, 137

V

velocity cross fade	57
velocity range lower	57
velocity range switch.....	57
velocity range upper.....	57
velocity strength.....	117
view filter	144
voix (priorité).....	56
voix (réserve)	164

W

wave gain	35, 64
wave select	34, 35, 63, 64