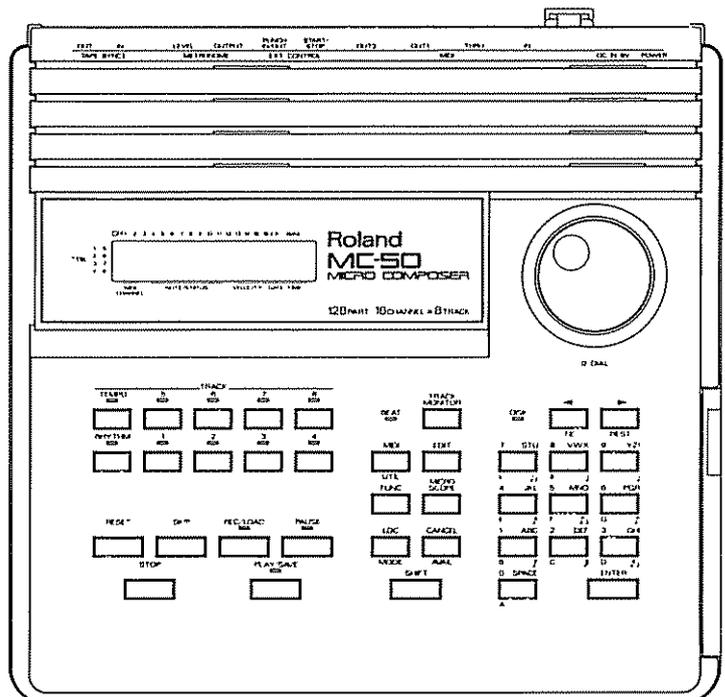


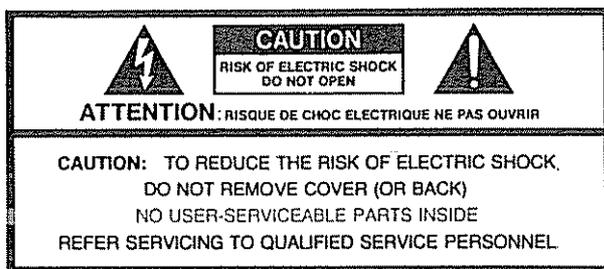
# Roland

## MICRO COMPOSER

# MC-50 MKII

## MODE D'EMPLOI





Le symbole de l'éclair dans un triangle équilatéral est destiné à prévenir l'utilisateur de la présence d'une tension dangereuse à l'intérieur du boîtier du produit. Cette tension est d'une intensité suffisante pour risquer de créer un choc électrique à l'individu.



Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à avertir l'utilisateur de la présence d'instructions importantes de fonctionnement et de maintenance dans le mode d'emploi accompagnant le produit.

## INSTRUCTIONS CONCERNANT UN RISQUE D'INCENDIE, DE CHOC ELECTRIQUE OU DE BLESSURES.

### INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES

Attention – Lorsque vous utilisez des produits électriques, des précautions de base doivent toujours être suivies y compris les suivantes:

1. Lisez toutes ces instructions avant d'utiliser le produit
2. N'utilisez pas ce produit dans un milieu humide – par exemple près d'une baignoire, d'une douche, d'un évier ou d'une piscine ou similaire
3. Ce produit ne doit être utilisé qu'avec un stand préconisé par le fabricant.
4. Ce produit, seul ou en combinaison avec un amplificateur et un casque ou des haut-parleurs, peut produire des niveaux sonores risquant de causer des pertes auditives permanentes. Ne l'utilisez pas durant une longue période à un haut niveau de volume ou un niveau inconfortable. Si vous ressentez toute perte ou altération auditive, vous devez consulter un spécialiste de l'audition.
5. Le produit doit être situé dans un emplacement n'interférant pas avec sa propre ventilation
6. Le produit doit être éloigné de sources de chaleur telles que radiateurs ou autres équipements générateurs de chaleur.
7. Protégez le produit de la poussière
8. Cet appareil ne peut être alimenté qu'avec la tension indiquée dans ce manuel ou inscrite sur l'appareil lui-même.
9. Débranchez l'appareil si le produit reste inutilisé durant une grande période
10. Ne marchez pas sur le cordon d'alimentation
11. Débranchez le cordon d'alimentation en tirant sur la fiche et non pas sur le cordon.
12. Lors d'une installation avec d'autres appareils, suivez les instructions du mode d'emploi.
13. Faites attention à ce qu'aucun objet liquide ou solide ne pénètre dans l'appareil par ses ouvertures
14. L'appareil doit être réparé par un personnel qualifié quand:
  - A Le cordon d'alimentation ou la fiche est endommagé.
  - B Des objets, liquides ou solides, ont pénétré dans l'appareil.
  - C Le produit a été exposé sous la pluie; ou
  - D Le produit ne semble pas fonctionner normalement ou bien présente un changement important dans ses performances.
  - E On a laissé tomber l'appareil, ou le coffret est endommagé.
15. N'effectuez pas vous-même de réparations non décrites dans le mode l'emploi. Toute intervention doit être effectuée par un technicien compétent

**CLASSE B**

**AVIS**

Cet appareil numérique ne dépasse pas les limites de la classe B au niveau des émissions de bruits radio-électriques fixées dans le règlement des signaux parasites par le ministère canadien des Communications.

# Information

- Veuillez n'utiliser cet adaptateur secteur qu'avec l'appareil spécifié.
- Veuillez utiliser l'adaptateur secteur ayant le voltage utilisé dans votre pays (120, 220 ou 240V).
- Quand l'appareil reste inutilisé durant une longue période, n'oubliez pas de déconnecter l'adaptateur du secteur.
- Si votre appareil nécessite une réparation, contactez votre revendeur Roland local ou le distributeur Roland de votre pays (voir ci-dessous).

## U.S.A.

Roland Corp US  
7200 Dominion Circle  
Los Angeles, CA. 90040-3647  
U.S.A.  
☎ (213) 685 - 5141

## CANADA

Roland Canada Music Ltd.  
(Head Office)  
13880 Mayfield Place  
Richmond B.C., V6V 2E4  
CANADA  
☎ (604) 270-6626

Roland Canada Music Ltd.  
9425 Trans-canadienne  
Chemin de service Nord  
St Laurent  
Québec H4S 1V3  
CANADA  
☎ (514) 335 - 2009

Roland Canada Music Ltd.  
346 Watline ave.  
Mississauga, Ontario L4W 2P5  
CANADA  
☎ (416) 625-4880

## AUSTRALIA

Roland Corporation  
(Australia) Pty. Ltd.  
(Head Office)  
50 Garden Street  
South Yarra, Victoria 3141  
AUSTRALIA  
☎ (03) 241 - 1254

## NEW ZEALAND

Roland Corporation (NZ) Ltd.  
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,  
Auckland 3  
NEW ZEALAND  
☎ (09) 398 - 715

## UNITED KINGDOM

Roland (UK) Ltd.  
Amalgamated Drive  
West Cross Centre, Brentford,  
Middlesex TW8 9EZ,  
UNITED KINGDOM  
☎ (01) 568 - 4578

## WEST GERMANY

Roland Elektronische  
Musikinstrumente  
Handelsgesellschaft mbH.  
Oststrasse 96,  
2000 Norderstedt  
WEST GERMANY  
☎ 040/52 60 09 25

## BELGIUM/HOLLAND/ LUXEMBOURG

Roland Benelux N.V.  
Houtstraat 1  
B - 2431 Oevel - Westerlo  
BELGIUM  
☎ 014 - 58 45 39

## DENMARK

Roland Scandinavia A/S  
Langebrogade 6, 1937  
DK-1023 Copenhagen K  
DENMARK  
☎ (01) 95 31 11

## SWEDEN

Roland Scandinavia A/S  
Swedish Sales Office  
DanvikCenter 28A, 2tr.  
S - 131 30 Nacka,  
SWEDEN  
☎ 08 - 702 00 20

## NORWAY

Benum Music A/S  
Haakon den godes Vei 14  
N - 0319 Oslo 3,  
NORWAY  
(Box 145 Vindern, N - 0319  
Oslo 3 NORWAY)  
☎ 02 141266

## FINLAND

OY Musiikki Fazer Musik AB  
Takomotie 3  
00380 Helsinki 38,  
FINLAND  
☎ 05 56551

## ITALY

Roland Italy S.P.A.  
Via Gallarate 58  
20151 Milano  
ITALY  
☎ 02 - 3086849

## SWITZERLAND

Musitronic AG.  
Gerberstrasse 5, CH - 4410  
Liestal  
SWITZERLAND  
☎ 061/921 16 15

## FRANCE

Musikengro  
102, Avenue Jean Jaurès  
69367 Lyon Cedex 07  
FRANCE  
☎ 78 58 54 60

Musikengro  
(Paris Office)  
41, rue Charles Fournier  
94400 Vitry sur Seine  
FRANCE  
☎ (1) 46 80 86 62

## SPAIN

Vietronic S.A.  
Bolivia 239  
08020 Barcelona  
SPAIN  
☎ 34 - 307 47 12

## AUSTRIA

E. Dematte & Co.  
Nue - Rum Siemens - Strasse 4  
A - 6021 Innsbruck box 591  
AUSTRIA  
☎ 43 (05222) 63 4510

## GREECE

A. ANDREADES & Co. Ltd.  
Fidiou Str., 106 78  
Athens  
GREECE  
☎ 3620130

# ■ FUNC 1: Synchronisation (Sync clock)

## □ Explication

Lorsque vous faites une reproduction ou un enregistrement en synchronisation avec un autre séquenceur ou magnétophone multi-piste, vous devez faire le réglage de synchronisation approprié:

Touche numérique	Valeur	Fonctionnement
1	INTERNAL	Sélectionnez ce réglage quand vous utilisez l'horloge du MC-50 MK II pour asservir des instruments externes (synchroniser un autre séquenceur, etc.)
2	MIDI	Le MC-50 MKII se synchronisera avec les messages d'horloge MIDI venant d'un appareil MIDI externe. Il peut également être piloté par message Start/Continue/Stop, et répondra aux messages de position dans le morceau (Song position pointer) et de sélection de morceau (Song select)
3	TAPE	Le MC-50 MKII se synchronisera avec un signal de synchronisation sur bande (type FSK) enregistré sur un magnétophone multi-piste.
4	REMOTE	Dans la plupart des circonstances, l'unité fonctionnera de la même façon qu'avec "INTERNAL". Avec ce réglage, le MC-50 MKII peut cependant être lancé/arrêté par message Start/Continue/Stop venant d'un appareil externe. Notez toutefois que le tempo sera en accord avec le réglage fait sur le MC-50 MKII. Utilisez ce réglage lorsque vous désirez qu'un appareil MIDI externe pilote les fonctions start/stop

Si la synchro a été réglée sur MIDI, TAPE, ou REMOTE, l'indication de tempo dans l'affichage d'attente sera la suivante:

Sync clock : MIDI

```
SONG 1 Spring Song
M= 1 MIDI REAL
```

Sync clock : TAPE

```
SONG 1 Spring Song
M= 1 TAPE REAL
```

Sync clock : REMOTE

```
SONG 1 Spring Song
M= 1 ♩=120R REAL
```

\* Si vous ne synchronisez pas le MC-50 MKII à un appareil externe, sélectionnez "INTERNAL" ou "REMOTE". Si "MIDI" ou "TAPE" est sélectionné, le MC-50 MKII ne pourra pas fonctionner par lui-même.

## □ Procédure

● L'écran d'attente du Mode 1:

① Accédez à l'affichage Sync clock (synchronisation)

[FUNC] → (Touche numérique [1] / Alpha-dial) → [ENTER]

Numéro de fonction  
↓  
Nom de fonction

```
FUNC 1 SYNC CLOCK
INTERNAL
```

② Sélectionnez le réglage d'horloge de synchronisation (Sync clock).

Alpha-dial / Touches numériques (pour modifier le réglage)  
[ENTER] (pour entériner le réglage)

```
FUNC 1 SYNC CLOCK
INTERNAL
```

● Pressez [STOP] pour terminer les réglages.

Horloge de synchronisation

### Addition à l'équipement MIDI (p. 193)

1.3. Messages reconnus pour la synchronisation

Ces messages sont reconnus quand FUNC 1 SYNC CLOCK est réglé sur MIDI. Les messages sont reconnus (exceptés l'horloge de synchronisation) quand FUNC 1 SYNC CLOCK est réglé sur REMOTE.

# 6: Chargement d'un fichier standard MIDI File

## Explication

La fonction ci-dessous permet aux fichiers standard MIDI File (que nous appellerons ensuite "SMF") contenus par une disquette d'être converti au format SUPER MRC durant le chargement dans l'unité.

\* Tous les SMF ne sont pas compatibles avec le MC-50 MKII. Certaines restrictions s'appliquent. Veuillez vous référer à "A propos des morceaux au standard MIDI Files" (p.VIII).

## Procédure

● Depuis l'écran d'attente du Mode 1:

- ① Insérez la disquette (avec la languette en position <PROTECT>).

```
MODE 2 DISK
& LOAD [MIDI FILE]
```

Fonction Load (chargement)

- ② Passez à l'affichage Load SMF du Mode 2.

Tenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** →

(Touche numérique **2** / Alpha-dial) → **ENTER** →

(Touche numérique **6** / Alpha-dial) → **ENTER**

```
LOAD SMF FROM DISK
SELECT SONG▶****5...
```

- ③ Sélectionnez le numéro de morceau que vous désirez charger

Touche numérique → **ENTER**

La ligne inférieure indique le statut de chaque numéro de morceau

La signification des symboles est la suivante:

```
LOAD SMF FROM DISK
SELECT SONG▶****5...
```

Numéro de morceau à charger

Affichage	Signification
Numéro	sera chargé
*	ne sera pas chargé (le MC-50 MKII contient des données de morceau)
.	ne sera pas chargé (le MC-50 MKII ne contient pas de données de morceau)

\* Un seul numéro de morceau peut être sélectionné.

- ④ Pour chaque numéro de morceau, sélectionnez un SMF à charger et exécutez la procédure.

Alpha-dial (sélectionne un SMF)

**ENTER** / **□** (entérine le SMF)

**□** (retourne à l'affichage de sélection de SMF)

**LOAD** (exécute le chargement)

\* Si vous pressez **LOAD** sans être en affichage d'exécution de fonction, le SMF sélectionné sera chargé.

\* Pendant le chargement, les boutons de piste (Track) clignotent dans l'ordre.

\* Par rapport à des données de SUPER-MRC, un SMF est plus long à charger. (Pour un SMF de format 0, il faut environ 30 secondes pour 10 Koctets).

Numéro de morceau dans lequel se fait le chargement

```
LOAD ****5...◀ DISK
SONG 54SPRING.MID
```

Nom du SMF

↑  
Numéro de morceau

Affichage de l'exécution

```
LOAD ****5...◀ DISK
Sure? >> Press LOAD
```

● Lorsque le chargement est terminé, vous retournez à l'affichage de menu du Mode 2.

Pour retourner en Mode 1: tenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** → (Touche numérique **1** / Alpha-dial) → **ENTER**

\* Le titre d'un morceau est constitué du nom du SMF diminué de l'extension ".MID".

\* La fonction Song Log peut être utilisée pour des SMF ayant des noms de séquences ou des informations de copyright avec eux. (voir page II-77). Si vous chargez un SMF avec des informations de copyright, vous ne pourrez pas sauvegarder ce morceau en tant que SMF (mais au format SUPER-MRC)

## Messages d'erreur

```
Attn! Wrong SMF
Press STOP
```

Raison: Soit le SMF est incompatible avec le MC-50 MKII, soit ses données ont été altérées et le résultat est que le chargement est impossible.

Action: Pressez **STOP**

```
Attn! too Large SMF
Press STOP
```

Raison: Le SMF contient une quantité excessive de données et ne peut être chargé.

Action: Pressez **STOP**

# 7: Sauvegarde d'un morceau au format SMF

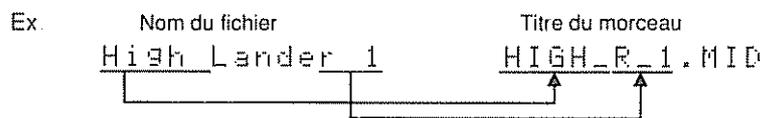
## Explication

Ce qui suit explique comment vous pouvez sauvegarder des données de morceau SUPER-MRC au format SMF sur disquette.

### <A propos du nom de fichier>

- Les titres de morceau SUPER-MRC peuvent contenir jusqu'à 13 caractères. Par contre, un nom de SMF ne peut dépasser 8 caractères.

Si vos morceaux ont déjà des titres, ceux-ci seront automatiquement utilisés pour construire les nouveaux noms de fichiers. Si vos titres ont moins de huit caractères, seule l'extension ".MID" s'ajoutera pour former le nom de SMF. Si le titre d'origine dépasse les huit caractères, le nouveau nom de fichier est formé de la combinaison des 5 premiers et des 3 derniers caractères du titre d'origine, auxquels sera attaché l'extension ".MID". Toutes les minuscules sont changées en majuscules, et les espaces et les symboles (excepté pour certains) sont remplacés par des traits de soulignement. Si le morceau n'a pas encore été intitulé, seule l'extension ".MID" vient s'ajouter; vous devez alors écrire le reste du nom du fichier.



- Deux fichiers portant le même nom ne peuvent être stockés sur une même disquette. S'il y a déjà sur la disquette un SMF ayant le nom du fichier que vous êtes en train de sauvegarder, le fichier de la disquette sera remplacé par le nouveau.

### <Nom de séquence et informations de copyright>

Le MC-50 MKII vous permet de stocker des noms de séquence et des informations de copyright pour les SMF que vous sauvegardez sur disquette.

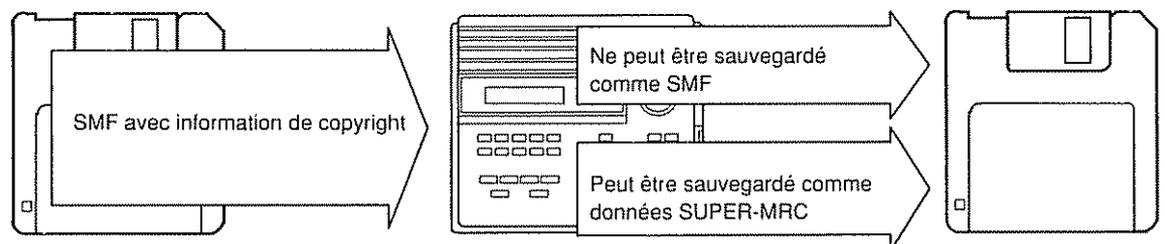
#### ● Nom de séquence

Le nom de séquence est une zone de données du SMF dans lequel vous pouvez placer le nom du morceau ou d'autres remarques.

Vous devez insérer le nom de séquence avant de sauvegarder les données sous forme SMF. Pour cela, utilisez la fonction "Song log" (voir page II-77). En incluant le nom de séquence de cette façon, vous pouvez utiliser la fonction "Song log" pour vous référer à certaines remarques qui apparaîtront quand vous chargerez les données dans le MC-50 MKII.

#### ● Informations de copyright

Lorsque vous chargez un morceau SMF qui contient des instructions de copyright dans le MC-50 MKII, vous ne pourrez pas sauvegarder ce morceau au format SMF. (Il peut cependant l'être comme données SUPER-MRC). Cela sert à prévenir toute copie illégale des données de morceau.



Si vous le désirez, vous pouvez inclure des informations de copyright avant de sauvegarder les données en tant que SMF, pour cela, utilisez la fonction "Song log" (voir page II-77). En incluant des informations de copyright dans un morceau, vous pouvez utiliser la fonction "Song log" pour vous y référer après coup lorsque vous chargez le morceau dans le MC-50 MKII.

\* Les informations de copyright sont incluses comme partie des données musicales SMF Roland (vendues séparément).

## Comment programmer des noms de séquence et des informations de copyright

\* Vous ne devez jamais utiliser le symbole "←" comme partie d'un nom de séquence ou d'information de copyright.

● Pour n'écrire qu'un nom de séquence

Commencez par programmer la première lettre du nom de séquence (premier caractère, ligne 1) et lorsque vous avez terminé avec le nom, programmez un symbole "←"

```
Func14 SONG LOG
1: Spring Song←
```

● Programmation d'informations de copyright

Commencez par programmer un symbole "←" puis écrivez le texte de copyright. Une fois terminé, programmez à nouveau un symbole "←"

```
Func14 SONG LOG
1: ←Copyright(c)Rol
2: and←
```

● Programmation d'un nom de séquence et d'informations de copyright

Commencez par programmer la première lettre du nom de séquence. Lorsque le nom est terminé, programmez un symbole "←". Après ce symbole, programmez les informations de copyright. A la fin de celles-ci, programmez à nouveau un symbole "←".

```
Func14 SONG LOG
1: Spring Song←Copy
2: right(c)Roland←
```

### □ Procédure

● Depuis l'écran d'attente du Mode 1:

① Insérez la disquette (avec sa languette de protection en position OFF <WRITE>)

② Passez à l'écran de sauvegarde SMF du Mode 2 (Save).

Tenez enfoncé **[SHIFT]** et pressez **[MODE]** →  
 (Touche numérique **[2]** / Alpha-dial) → **[ENTER]** →  
 (Touche numérique **[7]** / Alpha-dial) → **[ENTER]**

```
MODE 2 DISK
7 SAVE [MIDI FILE]
```

Fonction sauvegarde

③ Sélectionnez le numéro de morceau correspondant aux données de morceau que vous désirez sauvegarder, puis choisissez si vous faites la sauvegarde au format 0 ou au format 1.

Touche numérique (sélection d'un numéro de morceau)  
 Tenez enfoncé **[SHIFT]** et pressez **[0]** (pour le format 0)  
 Tenez enfoncé **[SHIFT]** et pressez **[1]** (pour le format 1)  
 → **[ENTER]** (entérez la valeur)

```
SAVE SMF0 ONTO DISK
SELECT SONG▶***4....
```

Format SMF

```
SAVE SMF0 ONTO DISK
SELECT SONG▶***4....
```

Numéro de morceau à sauvegarder

La ligne inférieure de l'afficheur indiquera le statut spécifique de chaque numéro de morceau. La signification de cet affichage est la suivante.

Affichage	Signification
Numéro	sera sauvegardé
∴	ne sera pas sauvegardé (le MC-50 MKII contient des données de morceau)
.	ne sera pas sauvegardé (le MC-50 MKII ne contient pas de données de morceau)

\* Un seul numéro de morceau peut être sélectionné.

④ Déterminez le nom de fichier.

Alpha-dial / Touche numérique (sélectionne les caractères)  
 [←] [→] (déplace le curseur)

```
SAVE ***4...▶ DISK
SONG 4▶SPRING.MID
```

Nom de morceau

<Fonctions des touches>

Insère un espace à la position du curseur	Tenez enfoncé [PAUSE] et pressez [→]
Supprime le caractère à la position du curseur	Tenez enfoncé [PAUSE] et pressez [←]
Supprime tous les caractères après la position du curseur	Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [SKIP]

- \* Seuls des chiffres et les lettres de l'alphabet (majuscules) peuvent être programmés.
- \* Si vous n'assignez pas de nom de fichier (que des espaces), vous ne pouvez pas sauvegarder le morceau sur disquette.

⑤ Entérez le nom du fichier et sauvegardez.

[ENTER] → [SAVE]

```
SAVE ***4...▶ DISK
Sure? >> Press SAVE
```

- \* S'il y a déjà sur la disquette un SMF portant le même nom que le fichier que vous essayez de sauvegarder, l'écran ci-dessous apparaîtra lorsque vous presserez [ENTER]. Si vous désirez que le fichier de la disquette soit remplacé par celui que vous sauvegardez, pressez [ENTER] à nouveau. Autrement, si vous désirez conserver le fichier existant déjà sur la disquette, vous pouvez modifier le nom de celui, que vous sauvegardez dans cet écran, avant de presser [ENTER].

```
Same Name on DISK
Renew?▶SPRING.MID
```

- \* Durant la procédure de sauvegarde, les boutons de piste (track) clignoteront dans l'ordre.
- \* Par rapport aux données de SUPER-MRC, un SMF est plus long à sauvegarder. (Pour un SMF format 0, il faut environ trente secondes pour chaque 10 Koctets.)

● Lorsque la sauvegarde est terminée, vous retournez à l'affichage du menu de Mode 2

Pour retourner en Mode 1: tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [MODE] → (Touche numérique [1] / Alpha-dial) → [ENTER]

**Message d'erreur**

```
Attn! Protected song
Press STOP
```

**Raison:** Les données de morceau ne peuvent être sauvegardées au format SMF en raison d'informations de copyright, et le traitement de ces données interdit la fabrication de copies illégales (voir page IV)

**Action:** Pressez [STOP]

## ■ 8: Suppression d'un fichier SMF

### □ Explication

Cette fonction vous permet de supprimer un morceau au format SMF sur une disquette.

### □ Procédure

● Depuis l'écran d'attente du Mode 1:

① Insérez la disquette (avec la languette de protection sur OFF <WRITE>)

② Accédez à l'affichage "Delete SMF" du Mode 2.

Tenez enfoncé **[SHIFT]** et pressez **[MODE]** →  
 (Touche numérique **[2]** / Alpha-dial) → **[ENTER]** →  
 (Touche numérique **[8]** / Alpha-dial) → **[ENTER]**

```
MODE 2 DISK
8 DELETE [MIDI FILE]
```

Fonction de suppression

```
DELETE SMF ON DISK
TITLE ▶SPRING.MID
```

③ Sélectionnez le morceau SMF que vous désirez supprimer

Alpha-dial → **[ENTER]**

```
DELETE SMF ON DISK
TITLE ▶SUMMER.MID
```

Nom du SMF

④ Exécutez la fonction de suppression.

**[SAVE]**

```
DELETE▶SUMMER.MID
Sure? >> Press SAVE
```

● Lorsque la suppression est terminée, vous retournez à l'affichage de menu du Mode 2

Pour retourner en Mode 1: tenez enfoncé **[SHIFT]** et pressez **[MODE]** → (Touche numérique **[1]** / Alpha-dial) → **[ENTER]**

# A propos des morceaux SMF

---

Les données de morceau créées sur un ordinateur ou un séquenceur peuvent être de formats différents, formats variant selon l'appareil ou le logiciel particulier utilisé. Les données de morceau qui ont été créées pour un appareil ou un logiciel ne peuvent être utilisées telles quelles avec cette unité. C'est pourquoi les fichiers au format standard MIDI Files ont été créés, puisqu'ils assurent une importante compatibilité par utilisation d'un format de données qui peut être compris par un grand choix d'appareils différents. Avant de faire reproduire des morceaux SMF par le MC-50 MKII, ils doivent être convertis en données de morceau SUPER-MRC durant le chargement. La procédure inverse est également possible, vous pouvez convertir des données de morceau SUPER-MRC en morceau SMF lors de la sauvegarde sur disquette.

## <Morceaux SMF qui peuvent être chargés dans le MC-50 MKII>

● Format SMF 0 ou I

Format 0: Constitué d'une seule piste, qui contient les données pour plusieurs canaux MIDI.

Format I: Autorise plusieurs pistes, dans lesquels les données de plusieurs canaux MIDI peuvent être stockées (232 pistes au maximum).

● Le nom de fichier doit porter le suffixe ".MID"

Le MC-50 MKII (et les autres séquenceurs fabriqués par Roland) ajoutent automatiquement le suffixe ".MID" lors de la sauvegarde d'un fichier au format SMF. Les morceaux SMF créés par d'autres séquenceurs peuvent éventuellement ajouter un suffixe autre que ".MID".

Dans ce cas, vous devez d'abord utiliser ces séquenceurs pour changer le suffixe en ".MID".

● Morceaux SMF qui ont été sauvegardés sur une disquette initialisée par le MC-50 MKII

Dans de nombreux cas, le MC-50 MKII n'acceptera pas les disquettes qui ont été initialisées par d'autres séquenceurs.

\* Toutes les disquettes des séries de données musicales SMF Roland peuvent être chargées telles quelles dans le MC-50 MKII.

## <Précautions concernant les morceaux SMF>

Les disquettes contenant des morceaux SMF ne peuvent être copiées et leurs morceaux ne peuvent être copiés (transférés) d'une disquette à l'autre. Aussi, les disquettes disponibles séparément et contenant les données musicales SMF (disquettes-mères) ne peuvent être initialisées.

### Messages d'erreur

```
Attn! SMF ON DISK
Change DISK & ENTER
```

**Raison:** La procédure ne peut être effectuée car un morceau SMF a été trouvé sur la disquette.

**Action:** Pressez **STOP**. Si vous désirez poursuivre après avoir remplacé la disquette par une autre, pressez **ENTER** une fois que la nouvelle disquette a été insérée.

```
Attn! MASTER DISK
Change DISK & ENTER
```

**Raison:** La procédure ne peut être effectuée car la disquette est une disquette-mère.

**Action:** Pressez **STOP**. Si vous désirez poursuivre après avoir changé la disquette, pressez **ENTER** après avoir inséré la nouvelle disquette.

# ***MC-50***

## ***Section I***

### ***(Guide de l'utilisateur)***



# Sommaire de la section I

## □ Introduction

Merci d'avoir choisi le Micro-Composer MC-50 Roland. Pour tirer pleinement parti de votre MC-50 et vous assurer de longues années d'utilisation sans problèmes, veuillez lire attentivement les deux sections de ce mode d'emploi.

© Copyright 1990 par ROLAND CORPORATION

Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous aucune forme sans la permission de ROLAND CORPORATION

■ CONCEPT .....	5
■ DESCRIPTION EXTERNE .....	6
■ PRECAUTIONS .....	7
■ COMMENT UTILISER CE MANUEL .....	8

## 1 INTRODUCTION 9

■ Qu'est-ce que le MC-50 .....	9
■ Mémoire interne et disquette .....	9
■ Comment est organisé le MC-50 .....	10
■ Programmes système et mémoire interne .....	11
■ A propos des pistes .....	11
■ A propos des morceaux .....	13
■ Canaux MIDI .....	13
■ Séquenceurs/magnétophones multipiste .....	15

## 2 CONNEXIONS 17

■ Les prises MIDI du MC-50 .....	17
■ Connexions MIDI de base .....	18
■ Appareils MIDI pouvant être connectés .....	19
■ Connexion d'un clavier MIDI (piano électrique ou synthétiseur) .....	21
■ Connexion d'un piano électronique et d'un module de sons .....	23
■ Exemple de connexion avec un clavier de commande .....	24
■ Exemple de connexion pour un système d'enregistrement synchronisé .....	24

## 3 MISE SOUS TENSION 27

1. Mettre sous tension .....	27
■ Faire démarrer le SUPER-MRC .....	27
■ Faire démarrer le SUPER-MRP .....	27
■ Faire démarrer depuis une disquette système .....	27
2. Mise hors tension .....	28

## 4 L'APPAREIL (HARDWARE) 29

■ L'afficheur .....	29
[Section programmation ou «entrée de données»] .....	30
[Section reproduction/enregistrement] .....	30
[Section de sélection d'édition] .....	31

## 5 MODES DE FONCTIONNEMENT 32

## 6 INITIALISER UNE DISQUETTE 34

## 7 FONCTIONNEMENT DE BASE 37

1. Enregistrement avec un clavier MIDI et le MC-50 .....	37
■ Enregistrement de l'accompagnement .....	37
■ Enregistrer la mélodie avec écoute de l'accompagnement .....	39
■ Reproduction des sonnées de morceau enregistrées .....	40
■ Sauvegarder les données de morceau sur une disquette .....	41
■ Chargement des données de morceau depuis la disquette .....	44

## 8 ENREGISTREMENT MULTI-PISTE 45

1. Méthode d'enregistrement .....	45
2. Avant de commencer à enregistrer .....	47
3. Partie rythmique .....	49
■ Enregistrement du pattern rythmique 1 .....	51
■ Enregistrement des patterns 2 et 4 .....	54
■ Enregistrement du pattern 3 .....	55
■ Création de la piste rythmique .....	57
■ Enregistrement de la piste rythmique .....	57
4. La partie de basse .....	59
■ Enregistrement en pas à pas à l'aide d'un clavier MIDI .....	59
5. La partie mélodique et la partie de contre-chant .....	65

## 9 EDITION DES DONNEES 67

■ Effacement (Erase) .....	67
■ Découpe (Delete) .....	69
■ Quantification (Quantize) .....	71
■ Enregistrement auto punch in .....	74

## 10 PROCEDURES UTILES 76

<MICROSCOPE> .....	76
● Sélection d'un son sur le module de sons connecté .....	76
● Réglage du volume ou panoramique de chaque partie .....	76
<DISK (Disquette)> .....	77
● Affichage de la quantité de mémoire encore disponible .....	77
● Combiner en une disquette des données de deux disquettes .....	77
● Faire une copie de disquette .....	77
● Effacer des morceaux sur une disquette .....	77

<b>&lt;RHYTHM (Partie rythmique)&gt;</b> .....	78	<b>[Création d'effets à l'aide du MC-50 et des modules de sons]</b> .....	90
• Utiliser un clavier MIDI pour créer un pattern rythmique .....	78	<b>[Ajout d'effets sonores durant une édition vidéo]</b> .....	91
• Réglage des instruments du MC-50 sur les numéros de note voulus .....	78		
• Modifier en cours de pattern la résolution d'un instrument .....	79		
• Copie d'un pattern rythmique .....	79		
<b>&lt; DONNEES DE MORCEAU&gt;</b> .....	80		
• Extraire des données d'une piste .....	80		
• Echange de données entre pistes .....	80		
• Nommer un morceau .....	80		
• Copie de données de morceau .....	80		
• Combiner deux pistes en une seule .....	81		
• Transposition des notes dans une piste musicale .....	81		
• Décalage (avant/après le temps) de données musicales .....	81		
• Modification du canal MIDI d'une partie de piste musicale .....	82		
• Réécriture de numéros de programme .....	82		
• Insertion de mesures vierges .....	82		
<b>&lt;MIDI&gt;</b> .....	83		
• Canal de réception .....	83		
• Active sensing (test de liaison) .....	83		
• Soft Thru On/Off .....	83		
• Assignation de sortie par piste .....	83		
<b>&lt;REPRODUCTION (PLAY)&gt;</b> .....	83		
• Reproduction en boucle (répétition) .....	83		
• Réglage du tempo .....	83		
<b>&lt;HORLOGE DE SYNCHRO&gt;</b> .....	83		
• Reproduction synchronisée avec une boîte à rythmes .....	83		
• Asservissement du MC-50 à une horloge MIDI externe .....	83		
<b>&lt;AUTRES&gt;</b> .....	84		
• Métronome .....	84		
• Redémarrage du système .....	84		
• Visualisation des données de chaque piste .....	84		
• Affichage de durée .....	84		
• Effacement des données .....	84		
• Changement d'affichage des altérations ( <i>#, b</i> ) .....	84		
• Reproduction enchaînée de deux morceaux ou plus .....	85		
<b>11 GUIDE D'EXPLOITATION</b> .....	86		
<b>[Enregistrement d'une composition avec de nombreuses parties lorsque vous avez des modules de sons MIDI]</b> .....	86		
<b>[Enregistrement des messages de changement de programme ou de bender/ modulation dans un morceau]</b> .....	86		
<b>[Enregistrement des réglages d'un module de sons en début de morceau]</b> .....	87		
<b>[Transfert de données musicales venant d'un autre séquenceur]</b> .....	88		
<b>[Stockage de données sonores d'un synthétiseur sur disquette MC-50]</b> .....	89		
		<b>12 A PROPOS DES STATUTS MIDI</b> .....	92
		• Messages de note (NOTE) .....	92
		• Messages de changement de programme (PG) .....	92
		• Message de pitch bend (PB) .....	92
		• Messages d'aftertouch (CAf/PAf) .....	92
		• Messages de changement de commande (CC) .....	93
		• Messages exclusifs (EX) .....	93
		• Messages de demande d'accord ou Tune Request (TU) .....	93
		<b>13 LIRE LA MUSIQUE</b> .....	94

# ■ CONCEPT

Le SUPER MRC est un logiciel de séquence utilisé par le célèbre MC-500MKII et les autres séquenceurs de la série MC. Les morceaux que vous créez à l'aide du SUPER MRC peuvent être enchaînés dans un ordre de jeu choisi en utilisant le logiciel de reproduction SUPER-MRP, vous permettant d'automatiser vos programmes en public. Le MC-50 contient ces deux logiciels dans sa mémoire interne et peut faire démarrer l'un ou l'autre des programmes dès qu'il est mis sous tension (normalement, le SUPER-MRC sera choisi). De plus, des logiciels (MRB-500 etc., vendus séparément) pour des modèles précédents de la série MC peuvent également être utilisés, vous permettant d'augmenter les possibilités grâce à l'apport de ces nouveaux programmes. La conception simple du boîtier du MC-50 et son prix particulièrement abordable conjugués à des capacités de séquence de niveau professionnel donnent un rapport qualité/prix inégalé.

## **SUPER-MRC (système d'enregistrement)**

Le SUPER-MRC est un logiciel qui vous permet de créer et de reproduire des données de jeu.

Deux méthodes d'enregistrement sont possibles : l'enregistrement en temps réel pour enregistrer votre jeu pendant que vous interprétez un morceau et l'enregistrement en pas à pas qui vous permet de programmer les données musicales une à une. Une grande variété de fonctions d'édition vous est offerte, vous permettant de faire des corrections précises et de modifier les données jusqu'à la perfection.

- La capacité mémoire est d'approximativement 40 000 notes en mémoire interne et d'approximativement 150 000 notes sur disquette. Un simple morceau peut contenir jusqu'à 9 999 mesures et la mémoire interne peut contenir 8 morceaux.
- Chacune des pistes peut enregistrer les données musicales de tous les canaux MIDI (si l'on compare avec d'autres séquenceurs qui ne peuvent enregistrer qu'un canal par piste, chaque piste du MC-50 est équivalent à un séquenceur 16 pistes). Le MC-50 a 8 pistes multiples, pour un total de 128 pistes de messages MIDI.
- La fonction de quantification vous permet de déterminer un pourcentage de correction du positionnement des données enregistrées en temps réel. Ceci vous permet de corriger une mise en place approximative tout en préservant le sentiment naturel de jeu humain apporté par l'enregistrement en temps réel.
- La fonction d'édition microscopique vous permet une édition d'un pas particulier ou de plusieurs pas à la suite. De plus, vous pouvez utiliser cette méthode en pas à pas pour programmer la hauteur des notes puis employer un clavier externe pour la programmation en temps réel de l'instant auquel sera jouée chaque note ainsi que de la durée de celle-ci.
- Jusqu'à 240 motifs rythmiques peuvent être combinés dans une piste rythmique d'un morceau. Ces motifs peuvent être créés par programmation en temps réel depuis un pad MIDI ou un clavier MIDI et vous pouvez ensuite quantifier (remettre en place) chaque instrument rythmique indépendamment. Le niveau peut être réglé au choix parmi 8 valeurs pour chaque note (vous pouvez librement spécifier chaque valeur parmi 127 possibles), et la résolution peut atteindre la triple croche. Puisque vous pouvez choisir un canal MIDI indépendamment pour chacun des instruments rythmiques, vous pouvez utiliser deux modules de sons rythmiques MIDI ou plus pour constituer la partie rythmique.
- La piste de tempo peut non seulement être programmée depuis l'Alpha-dial du MC-50 ou ses touches numériques mais également en temps réel à l'aide du Bender, d'une molette ou d'un clavier externe MIDI, pour une commande très souple du tempo.
- Le MC-50 comprend deux prises MIDI OUT indépendantes. Puisque vous pouvez déterminer la MIDI OUT utilisée par chacune des pistes, vous pouvez ainsi piloter 16 canaux x 2 MIDI OUT, pour un total de 32 modules de son MIDI pilotés indépendamment.

- Vous disposez également d'une fonction de visualisation des pistes qui vous permet de vérifier quelles sont les données transmises par chaque piste ainsi qu'une fonction de contrôle MIDI qui vous permet de connaître les données reçues en MIDI IN. Vous pouvez déterminer des points mémorisés dans un morceau (un total de 10 positions, dont 2 sont automatiquement réglées l'une au début et l'autre à la fin de l'enregistrement) et accéder instantanément à l'un de ces points mémorisés. Chaque point peut se voir doté d'un nom tel que «Intro».
- Des fonctions sont également fournies pour copier des parties de morceau d'un morceau à l'autre et combiner deux morceaux ou plus en un seul.
- Les données créées à l'aide du MRC-500/300 peuvent être converties et chargées dans le MC-50.
- La fonction de calcul temporel vous permet de connaître la durée d'un morceau ou le temps écoulé entre deux points particuliers en tenant automatiquement compte de tout changement de tempo.
- Le MC-50 peut se synchroniser sur les messages d'horloge MIDI venant d'autres séquenceurs ou unités rythmiques et il possède également une interface de synchronisation bande pour la reproduction synchronisée avec un magnétophone multi-piste. La synchronisation bande du MC-50 incluant des données qui indiquent la position absolue dans le morceau, vous pouvez poursuivre la synchronisation même avoir stoppé le magnétophone et en le faisant redémarrer en n'importe quel point.
- Les données de configuration du système peuvent être mémorisées sur disquette pour rappeler automatiquement des réglages tels que ceux de la fonction MIDI soft thru on/off ou le chargement automatique de morceaux depuis la disquette.

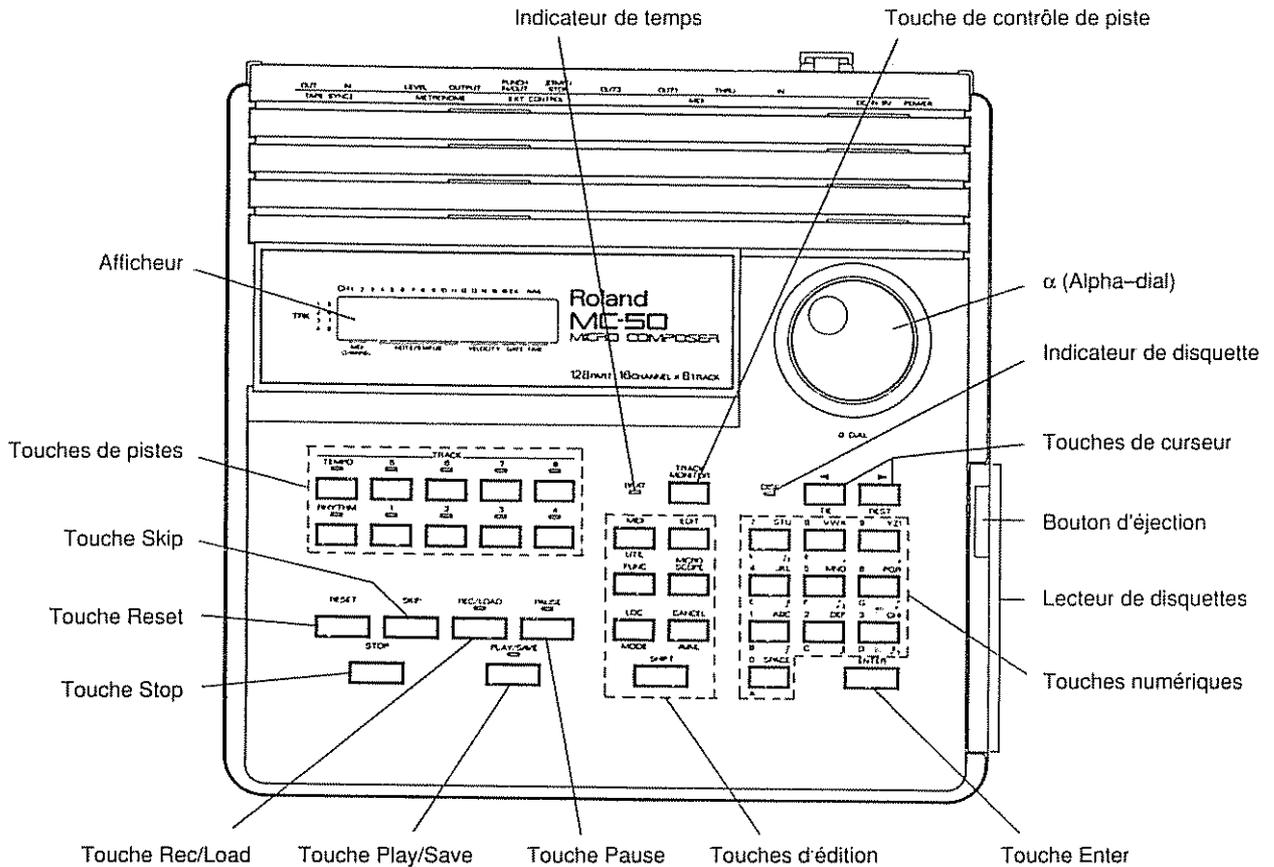
## **SUPER-MRP (système de reproduction)**

Le SUPER-MRP est un logiciel qui vous permet de déterminer l'ordre dans lequel les morceaux créés à l'aide du SUPER-MRC seront reproduits. Jusqu'à 99 morceaux peuvent être reproduits successivement et vous pouvez également déterminer des répétitions. En stockant l'ordre des morceaux sur disquette, vous pourrez faire commencer une reproduction continue en pressant simplement le bouton Play du MC-50 (ou en pressant une pédale commutateur connectée en face arrière).

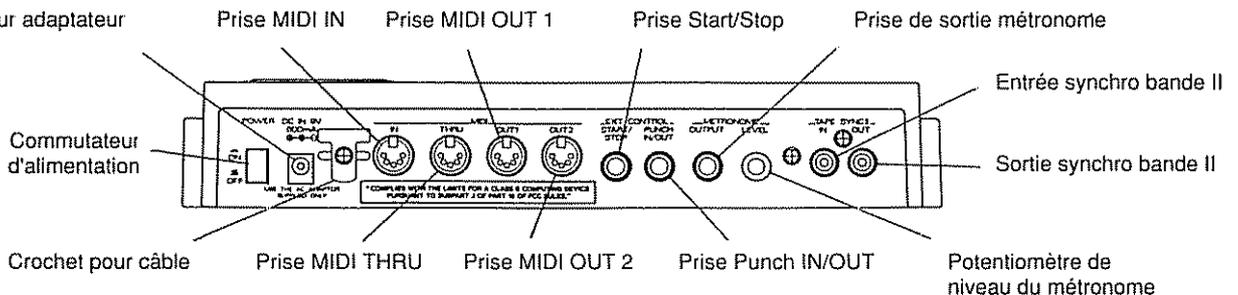
- Un intervalle de temps peut être déterminé entre chaque morceau.
- Les morceaux peuvent être effacés ou insérés.
- Chaque piste jouée peut être coupée en cours de reproduction.
- Vous pouvez mémoriser des points particuliers dans les morceaux.
- Les réglages MIDI du SUPER-MRC tels que Bulk (données de système exclusif pour les synthétiseurs, etc...), canal de transmission, horloge, soft thru et synchronisation peuvent être utilisés.

# ■ DESCRIPTION EXTERNE

## <Face avant>



## <Face arrière>



# ■ PRECAUTIONS

Veillez n'utiliser que l'adaptateur secteur (CA) fourni. L'utilisation d'autres adaptateurs secteur pourrait entraîner un mauvais fonctionnement.

## □ Alimentation

- Lorsque l'appareil est éteint, le contenu de sa mémoire interne est perdu et ne peut être retrouvé. Prenez garde à ne pas accidentellement actionner le commutateur d'alimentation et à ne pas arracher le câble d'alimentation. Veillez à sauvegarder régulièrement les données importantes.
- Evitez de connecter le MC-50 à une prise secteur déjà employée pour des appareils générateurs de bruit (moteurs, variateurs de lumière, etc.) ou des appareils consommant une grande quantité d'électricité.
- Assurez vous de connecter l'adaptateur secteur dans une prise secteur de tension conforme.
- Ne placez pas d'objets lourds sur le câble d'alimentation et placez-le pour éviter que l'on marche dessus.
- Lorsque vous débranchez l'adaptateur secteur de la prise secteur, saisissez toujours la fiche et non le câble pour éviter d'endommager ce dernier ou de causer un court-circuit.
- Si vous n'utilisez pas l'appareil durant une longue période de temps, déconnectez l'adaptateur secteur de la prise.

## □ Emplacement

- Placez le MC-50 aussi horizontalement que possible. S'il est trop incliné, le lecteur de disquette peut ne pas fonctionner correctement. La plage permise va de 20 % vers le haut à 0 % vers le bas.
- L'utilisation ou le stockage du MC-50 dans les emplacements suivants peut entraîner des mauvais fonctionnements.
  - Emplacements sujets à de hautes températures (exposition directe au soleil, près d'un appareil de chauffage ou sur des équipements générant de la chaleur).
  - Emplacements sujets aux vapeurs d'eau (salles de bains, buanderies, murs humides) ou emplacements à haut degré d'humidité.
  - Emplacements poussiéreux
  - Emplacements sujets à de hauts niveaux de vibration.
- Utiliser le MC-50 près d'un récepteur de télévision ou de radio peut entraîner des interférences sur l'image ou des parasites sur le son. Dans de tels cas, éloignez le MC-50.
- Ne soumettez pas le MC-50 à des chocs violents et évitez de le déplacer pendant son fonctionnement.

## □ Entretien

- Essuyez l'appareil avec un chiffon sec et doux ou utilisez un chiffon légèrement humidifié pour ôter les taches rebelles puis essuyez avec un chiffon sec.
- N'utilisez jamais de solvants tels qu'essence, diluants ou alcool car ils pourraient causer des déformations ou des décolorations.

## □ Autres

- Ne laissez aucun objet étranger (pièces, épingles, etc.) ou liquide (eau, boisson, alcool, etc.) pénétrer dans l'appareil.
- N'appliquez pas de pression sur l'afficheur et ne le heurtez pas. Durant le fonctionnement, vous pouvez remarquer un léger bruit venant de l'afficheur mais ce n'est pas un mauvais fonctionnement.
- Avant d'utiliser le MC-50 dans un pays étranger, consultez votre service après-vente Roland.
- Si le MC-50 fonctionne anormalement ou si vous notez quoi que se soit d'anormal, cessez immédiatement de l'utiliser et consultez votre revendeur ou le service après-vente Roland.

## □ Manipulation de la disquette

- Les disquettes sont très délicates. Observez les précautions suivantes.
  - Ne touchez pas la surface magnétique.
  - Ne pliez pas les disquettes, ne placez pas d'objets lourds sur elles.
  - Ne conservez pas les disquettes dans des emplacements poussiéreux.
  - Ne placez pas les disquettes à l'exposition directe au soleil, près d'appareils de chauffage ou dans des automobiles fermées.
  - Ne laissez pas les disquettes à proximité de forts champs magnétiques tels que ceux produits par des aimants ou des haut-parleurs.
- Les disquettes ont un curseur de protection contre l'écriture pour éviter l'effacement accidentel des données. Laissez ce curseur en position de protection sauf si vous désirez écrire des données sur la disquette.
- Avant d'éteindre ou d'allumer l'appareil, ôtez la disquette du lecteur.
- N'essayez jamais d'ôter une disquette insérée dans le lecteur quand celui-ci fonctionne (quand son indicateur est allumé). Ceci pourrait endommager la disquette, détruire les données et rendre la disquette inutilisable.
- A titre de précaution contre les accidents, faites des copies de sauvegarde de vos disquettes importantes.
- Lorsque vous fixez une étiquette sur une disquette, veillez à ce quelle soit fermement collée. Si l'étiquette venait à se détacher alors que la disquette est dans le lecteur, il serait impossible d'éjecter la disquette.

# ■ Comment utiliser ce manuel

Le mode d'emploi du MC-50 est en deux parties

Section I (Guide de l'utilisateur)

Section II (Référence)

La section I (Guide de l'utilisateur) est spécialement destinée à ceux qui utilisent un séquenceur pour la première fois et leur explique comment connecter le MC-50 à un appareil MIDI et faire un enregistrement simple. Lorsque vous désirez une explication plus détaillée, lisez d'abord cette partie puis référez-vous à la section II (Référence) si nécessaire. Si vous êtes déjà un habitué de l'utilisation des séquenceurs, il n'est peut-être nécessaire pour vous de lire la totalité de cette section. Le tableau ci-dessous vous indique comment utiliser le mode d'emploi du MC-50 en fonction de votre expérience et de vos besoins.

	Si vous utilisez un séquenceur pour la première fois	Si vous êtes déjà familier des séquenceurs
1 INTRODUCTION	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
2 CONNEXIONS	<input type="radio"/>	X
3 MISE SOUS TENSION	<input type="radio"/>	X
4 L'APPAREIL	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
5 MODES DE FONCTIONNEMENT	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6 INITIALISER UNE DISQUETTE	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
7 FONCTIONNEMENT DE BASE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8 ENREGISTREMENT MULTIPISTE	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
9 EDITION DES DONNEES	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10 DIFFERENTES PROCEDURES D'EDITION	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11 GUIDE D'EXPLOITATION	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12 A PROPOS DES STATUTS MIDI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13 LIRE LA MUSIQUE	<input type="checkbox"/>	X

à lire absolument

à lire si nécessaire

X inutile

## Symboles utilisés dans ce mode d'emploi

Les symboles suivants sont utilisés dans le mode d'emploi pour expliquer des procédures d'utilisation. Particulièrement dans les chapitres 5 et au-delà, l'explication utilise principalement ces symboles aussi soyez averti de la signification de chacun d'entre eux.

- Les caractères entourés de  représentent les touches de façade. Par exemple,  PLAY indique la touche Play et  ENTER indique la touche Enter. Lorsque l'une de ces touches apparaît dans une procédure, cela signifie que vous devez presser cette touche une fois.
- Une indication de type «(voir I/page\*\*» est une référence à une page de la section I (Guide de l'utilisateur), alors que «(voirII/page\*\*» est une référence à une page de la section II (Référence).
- Une indication du type  SHIFT +  MODE signifie que vous devez maintenir  SHIFT enfoncé et presser  MODE. Veillez à bien presser les touches dans l'ordre indiqué.
- Des indications telles que  ←  → touches numériques/Alpha-dial →  ENTER signifient que vous devez suivre les étapes dans l'ordre indiqué par les flèches. Cet exemple signifie «utilisez les touches de curseur gauche/droite pour déplacer le curseur, utilisez les touches numériques ou l'Alpha-dial pour régler la valeur, et enfin pressez la touche Enter».
- le caractère  indique une explication de terminologie.

# 1 INTRODUCTION

Lorsque vous allumez le MC-50 sans procédure particulière, le logiciel de séquence SUPER-MRC se met automatiquement en route et le MC-50 fonctionne alors comme un séquenceur. Il est possible de faire démarrer l'autre logiciel, le logiciel de reproduction SUPER-MRP ou de charger un autre logiciel venant d'une disquette différente pour faire fonctionner le MC-50 autrement que comme séquenceur. Toutefois, cette section n'expliquera que le fonctionnement du MC-50 seul et la façon dont il opère avec le logiciel SUPER-MRC.

## ■ Qu'est-ce que le MC-50?

Le MC-50 est un appareil qui utilise le logiciel SUPER-MRC pour enregistrer les interprétations musicales venant d'un instrument électronique tel qu'un synthétiseur ou un piano électrique. Ce type d'appareil est généralement dénommé **séquenceur**. Le MC-50 transmet et reçoit les données musicales selon un standard mondial appelé **MIDI**. Quel que soit le fabricant, tout synthétiseur ou piano électronique compatible avec le MIDI peut être connecté au MC-50. Lorsque vous jouez sur un instrument MIDI, le MC-50 enregistre votre façon de jouer sous forme de données numériques et stocke ces données dans sa mémoire interne (ceci est appelé **enregistrement en temps réel**). Le MC-50 peut alors transmettre ces données pour faire jouer à son tour un autre appareil qui lui est connecté. Un grand nombre d'instruments MIDI pouvant être pilotés simultanément, le MC-50 peut alors agir comme un chef d'orchestre pour un orchestre MIDI complet. Le MC-50 est idéal pour les gens qui désirent créer de la musique mais ne savent pas jouer d'un instrument puisqu'il vous permet aussi de programmer notes et silences un à un à l'aide des touches de la façade (ceci est appelé **enregistrement en pas à pas**).

## ■ Mémoire interne et disquette

Un magnétophone enregistre les données musicales directement sur la bande. Cela signifie qu'à moins qu'une bande n'ait été placée dans le magnétophone, il n'est pas possible d'enregistrer. Le MC-50, au contraire, enregistre les données musicales dans sa **mémoire interne**, ce qui signifie que vous pouvez enregistrer et reproduire les données à l'aide du MC-50 seul. Toutefois, si vous éteignez l'appareil, ces données musicales de la mémoire interne du MC-50 seront perdues. Si vous désirez conserver les données musicales précédemment enregistrées, vous devez les sauvegarder sur un système de stockage externe (que l'on pourrait assimiler à la bande du magnétophone). Le MC-50 utilise des disquettes 3,5", 2DD, comme moyen de stockage (nous les appellerons disquettes). La page 7 vous donne certaines précautions quant à l'utilisation des disquettes.

### ↳ Mémoire interne:

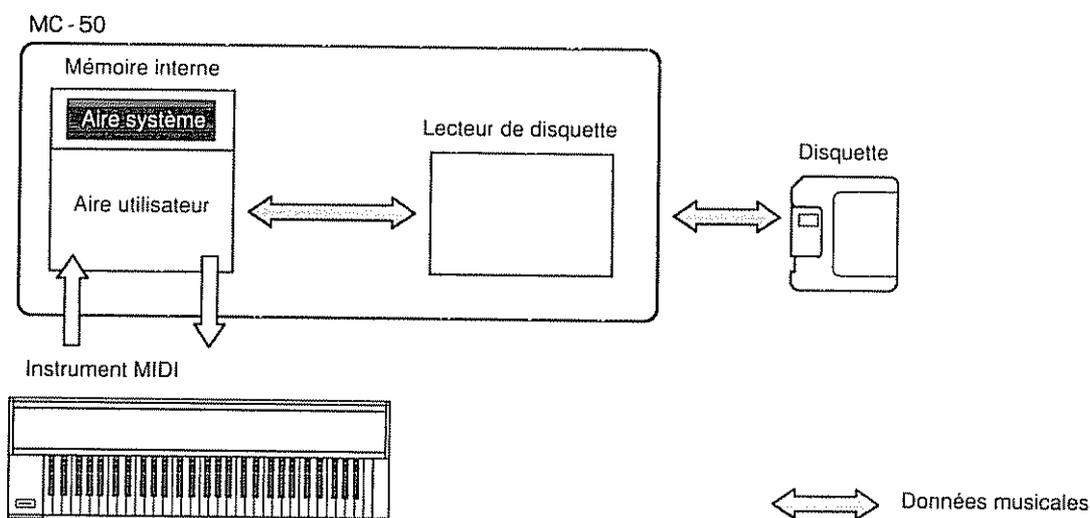
Ce terme se réfère à des circuits informatiques de deux sortes: **RAM** (Random Access Memory ou mémoire à accès aléatoire ou encore mémoire vive) et **ROM** (Read Only Memory ou mémoire uniquement pour lecture ou encore mémoire morte). Les données en RAM peuvent être librement réécrites par l'utilisateur mais sont perdues lorsque l'appareil est éteint. Par opposition, la ROM ne peut qu'être lue. Il n'est pas possible pour l'utilisateur de stocker ses propres données en ROM mais par contre, le contenu de la ROM (programmé à l'usine) est préservé même après l'extinction de l'appareil.

### ↳ Moyen de stockage :

Ce terme se réfère à certains types de stockage externe qui conservent les données de la mémoire interne. Il existe différents types de moyen de stockage : disquette (3,5/5/8"), bande magnétique, disque dur, et autres.

## ■ Comment est organisé le MC-50

Le MC-50 est organisé comme suit.



### ○ Mémoire interne

La mémoire interne du MC-50 est divisée en une **aire système** et une **aire utilisateur**.

#### Aire système (ROM)

Cette aire contient le programme qui fait fonctionner le MC-50 comme un **séquenceur** ou comme un **système de reproduction**. Les données de l'aire système sont préservées même après l'extinction de l'appareil mais ne peuvent être sauvegardées sur disquette ou modifiées. Avec les réglages normaux, le programme du séquenceur sera automatiquement mis en route à la mise sous tension du MC-50.

#### ☞ Système de reproduction :

Ce logiciel vous permet de faire jouer jusqu'à 99 morceaux créés précédemment et cela dans un ordre déterminé (voir II/page 167).

#### Aire de l'utilisateur (RAM)

Cette aire contient temporairement les données musicales que vous créez ou enregistrez. Ces données peuvent être librement échangées ou modifiées. Toutefois, il y a une limite à la quantité de données que cette aire peut contenir et celles-ci seront effacées lors de l'extinction du MC-50.

### ○ Lecteur de disquette

Le MC-50 contient un lecteur de disquette qui **sauvegarde** les données de l'aire utilisateur interne sur disquette ou au contraire **recharge** les données venant d'une disquette dans l'aire utilisateur interne. En sauvegardant vos morceaux sur disquette, vous pouvez vous bâtir une bibliothèque de morceaux.

## ■ Programmes de système et mémoire interne

A la mise sous tension, un ordinateur ne peut rien faire d'utile. Il nécessite un programme qui lui indique comment fonctionner. Cela signifie qu'en utilisant des programmes différents, vous pouvez faire accomplir des tâches variées à un même ordinateur. Le programme (logiciel) qui fait fonctionner un ordinateur est souvent nommé **système**. Des modèles précédents de la série MC (MC-300/500/500MK II) fonctionnaient exactement comme un ordinateur puisqu'ils nécessitaient le chargement d'un programme système de la disquette dans la mémoire interne pour indiquer à la machine son fonctionnement en tant que séquenceur. Ce type d'unité a l'avantage de pouvoir fonctionner de différentes façons mais a le désavantage de nécessiter un certain temps (chargement du système) avant d'être opérationnel. Le MC-50, au contraire, a un programme système séquenceur (et également un système de reproduction) dans son aire système et peut fonctionner comme tel quasiment immédiatement (environ 3 secondes) après la mise sous tension (avec les réglages initiaux).

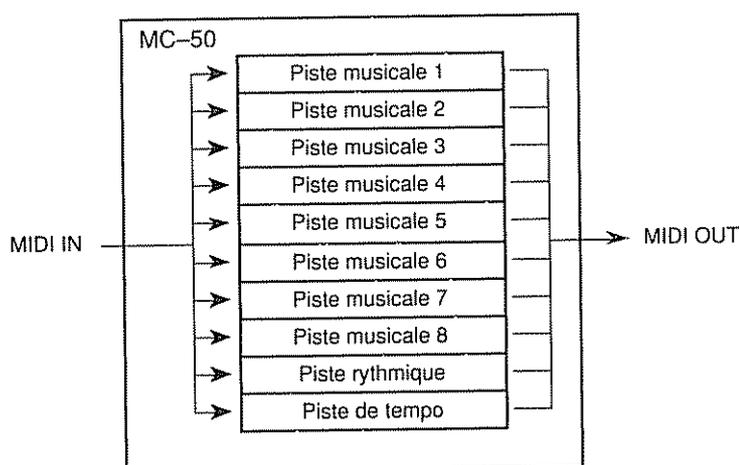
Lors de la mise sous tension, le MC-50 vérifie si une disquette système est ou non insérée dans son lecteur (durant 1 seconde). S'il n'y a pas de disquette insérée, il lit le programme système séquenceur dans sa mémoire interne et commence à fonctionner en tant que tel. Si une disquette contenant un programme système est insérée à la mise sous tension, le MC-50 lit ce programme et lance le système depuis la disquette. Cela signifie que, comme les modèles précédents de la série MC, le MC-50 peut fonctionner autrement que comme un séquenceur. Les disquettes contenant ces différents types de programme système sont nommées **disquettes système**. En chargeant des disquettes système telles que la **bibliothèque MRB-500**, vous pouvez faire se conduire le MC-50 de différentes façons.

📖 Bibliothèque de sons :

C'est l'appellation d'un programme qui vous permet de stocker les données de son d'un synthétiseur sur une disquette.

## ■ A propos des pistes

Le MC-50 a 8 **pistes** (Tracks) pour les **instruments**, une **piste rythmique** et une **piste de tempo** pour un total de 10 pistes. Les pistes contiennent des données musicales pour instruments MIDI et non pas réellement du son comme un magnétophone.



Chaque piste peut contenir les données suivantes.

## ○ Pistes musicales (Tracks)

Ces pistes stockent les données d'une interprétation musicale et contiennent des valeurs déterminant la hauteur, l'instant de jeu et la force de chaque note jouée pour chaque instrument. Il y a 8 de ces pistes musicales et lorsque vous enregistrez une composition orchestrée, il est pratique de diviser les parties instrumentales en groupes et d'enregistrer chaque groupe sur sa propre piste.

**Pops "Brightness"**

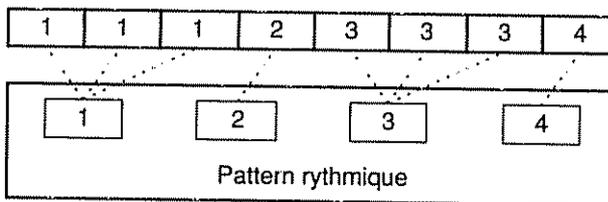
The image shows a musical score for a piece titled "Pops 'Brightness'". It consists of eight staves, each representing a different instrument or track. From top to bottom, the tracks are: Track 1 (Clavier), Track 2 (E. Synthé / Lead), Track 3 (E. Synthé / Mat), Track 4 (Stronc.), Track 5 (Bass.), Track 6 (Harp), Track 7 (Nap Bass), and Track 8 (Drums). Each staff contains musical notation including notes, rests, and dynamic markings.

Cela ne signifie pas que le MC-50 ne peut enregistrer que 8 parties. Une fois fini l'enregistrement sur une piste, vous pouvez combiner les données de deux pistes musicales ou plus en une seule ou enregistrer des parties additionnelles sur une unique piste. Une simple piste musicale peut contenir jusqu'à 16 parties musicales indépendantes aussi les 8 pistes du MC-50 vous permettent-elles réellement d'enregistrer des orchestrations très complètes de 128 parties (16 parties x 8 pistes).

## ○ Piste rythmique

Les parties rythmiques d'un morceau consistant principalement en une répétition, selon différentes combinaisons, de motifs rythmiques, le MC-50 vous permet de combiner des **patterns rythmiques** précédemment créés en une piste rythmique pour la reproduction (les motifs rythmiques sont créés pour chaque mesure).

Piste rythmique



Les données musicales enregistrées dans le MC-50 sont reproduites en fonction de la taille de mesure déterminée par les motifs rythmiques de la piste rythmique et le nombre de motifs rythmiques de cette piste détermine la longueur du morceau. De cette façon, la piste rythmique ne fait pas simplement jouer les instruments de percussion mais est également une piste très importante puisqu'elle détermine le format du morceau entier aussi bien quant à sa longueur que quant au format de chacune des mesures.

Comme son nom le suggère, la piste rythmique contient des données musicales pour les instruments tels que batterie et percussions. En général, les instruments de percussion tels que la batterie et les cymbales ne sont joués qu'avec une hauteur déterminée et fixe et ne peuvent être utilisés pour jouer des mélodies. La piste rythmique contient des données déterminant quel instrument est joué, à quel instant, et avec quelle force.

\* La piste rythmique ne peut pas traiter des données qui déterminent une hauteur de note. Cela signifie que les données pour les instruments de percussion mélodiques tels que marimba ou steel drums doivent être enregistrées dans une piste musicale.

## ○ Piste de tempo

Cette piste enregistre les changements de tempo. Elle ne contient pas de données devant être envoyées aux instruments MIDI.

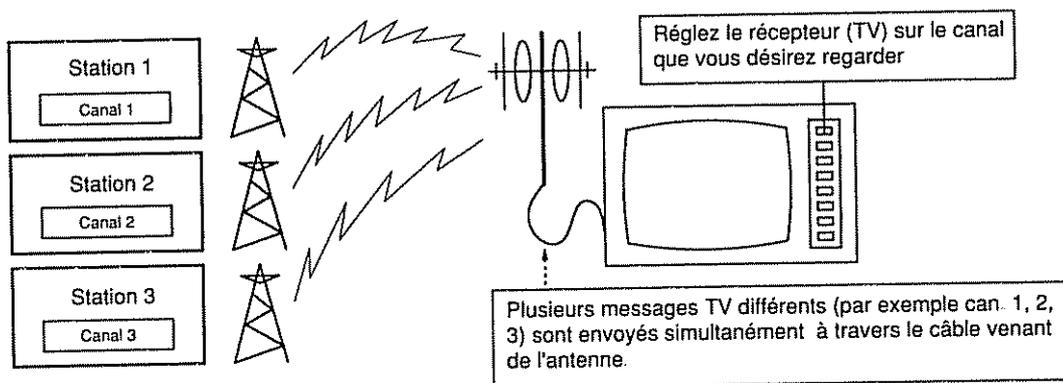
## ■ A propos des morceaux

Un ensemble complet de données enregistrées dans ces 10 pistes est appelé un **morceau**. Le MC-50 peut stocker 8 morceaux dans sa mémoire interne mais si les morceaux sont longs ou s'ils contiennent énormément d'informations de jeu, il est possible que vous ne puissiez pas stocker la totalité de ces 8 morceaux. Chaque morceau peut être doté d'un titre et sauvegardé sur disquette. Les morceaux sauvegardés sur disquette sont appelés **fichier** et une simple disquette peut stocker jusqu'à 108 de ces fichiers.

## ■ Canaux MIDI

En transmettant différents types de messages aux instruments MIDI connectés, le MC-50 peut contrôler un orchestre entier en utilisant les **canaux MIDI**.

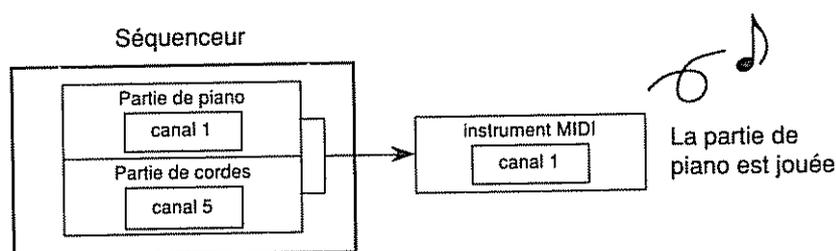
Les canaux MIDI sont comparables aux canaux de télévision. Chaque station de production transmet sur son propre canal. L'antenne de télévision reçoit tous les signaux simultanément mais c'est la récepteur de télévision qui sélectionne le canal qui doit être visualisé, vous permettant de regarder une station à la fois.



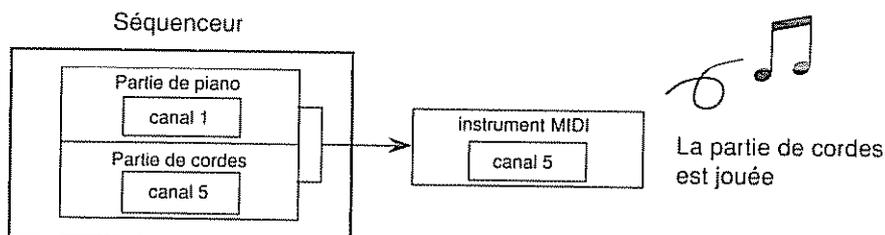
De la même façon, les appareils MIDI utilisent un canal de transmission et un canal de réception. Les messages musicaux ne peuvent être reçus et donc interprétés que si les deux canaux correspondent.

Par exemple, supposez qu'un instrument MIDI soit connecté au séquenceur et que le séquenceur transmette les données musicales pour la partie de piano sur le canal 1 et les données musicales pour la partie de cordes sur le canal 5. A cet instant, si l'appareil récepteur est réglé sur la canal de réception 1, il jouera les notes de la partie de piano. S'il est réglé sur la canal de réception 5, il jouera les notes de la partie de cordes.

Lorsque le canal de réception est réglé sur 1 :

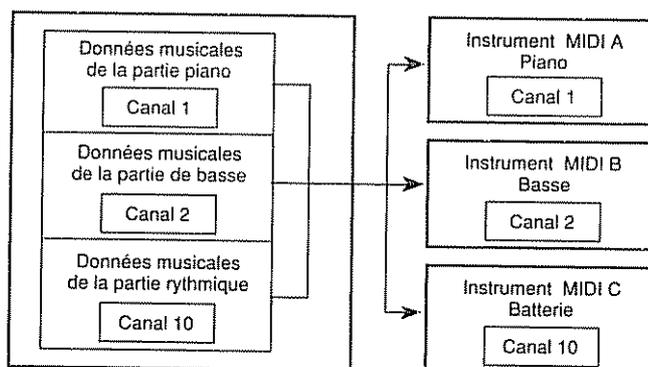


Lorsque le canal de réception est réglé sur 5 :



\* Un simple câble MIDI peut véhiculer 16 canaux indépendants de données MIDI.

De cette façon, un séquenceur peut transmettre les données musicales de chaque partie sur un canal MIDI différent pour que chaque instrument MIDI joue sa propre partie. Vous devez vous assurer que chaque canal de transmission de chaque partie correspond au canal de réception de l'instrument MIDI correspondant.



Les canaux MIDI de transmission/réception peuvent être réglés dans une plage de 1 à 16. En utilisant les 16 canaux, vous pouvez piloter indépendamment 16 instruments MIDI différents depuis un unique séquenceur.

\* Le MC-50 a deux prises MIDI OUT indépendantes et, en faisant les réglages appropriés d'assignation MIDI OUT, vous pouvez piloter indépendamment jusqu'à 32 instruments MIDI différents.

## Assignation de sortie MIDI

Le MC-50 a 2 prises MIDI OUT indépendantes. Puisque vous pouvez déterminer la prise MIDI OUT utilisée par chaque piste, vous pouvez contrôler indépendamment jusqu'à 32 instruments MIDI. La prise MIDI OUT utilisée par chaque piste est déterminée par le réglage d'assignation de sortie (voir II/page 74).

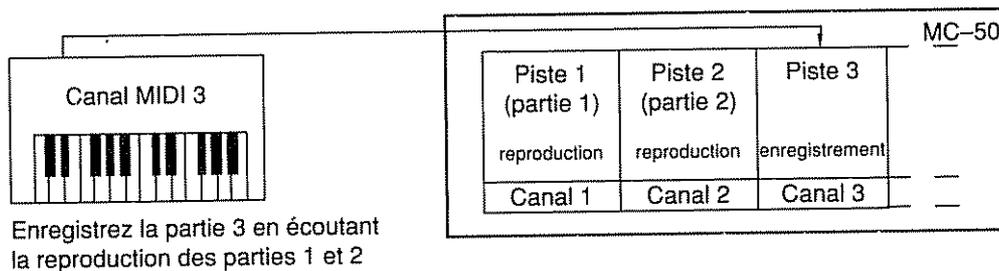
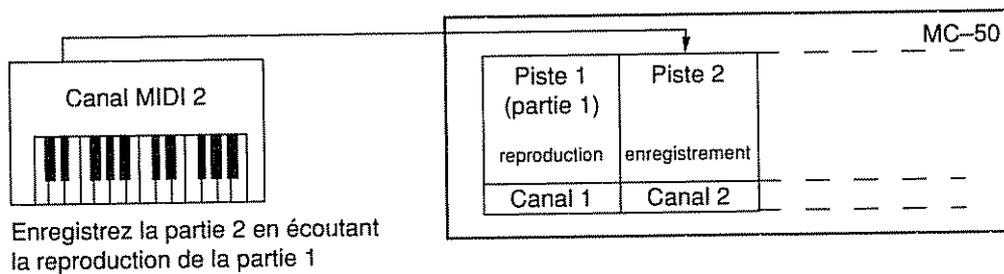
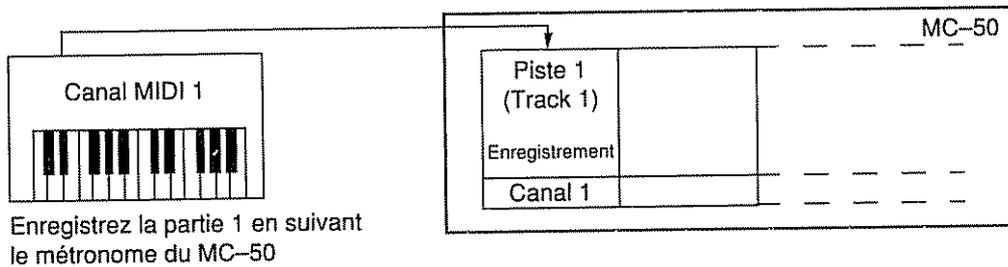
### «Exemple de réglages d'assignation de sortie»

Partie 1 (canal 1/OUT 1)	.....	Appareil MIDI A (canal 1)
:		:
Partie 16 (canal 16/OUT 1)	.....	Appareil MIDI B (canal 16)
Partie 17 (canal 1/OUT 2)	.....	Appareil MIDI C (canal 1)
:		:
Partie 32 (canal 16/OUT 2)	.....	Appareil MIDI D (canal 16)

\* Dans cet exemple, la partie 1 transmet sur le canal 1 par la MIDI OUT 1 et contrôlera donc l'appareil MIDI A qui reçoit sur le canal MIDI 1 depuis la prise OUT 1. L'appareil MIDI C reçoit également sur le canal 1 mais est connecté à la prise OUT 2 et ne recevra donc pas les messages transmis par la partie 1.

## ■ Séquenceurs et magnétophones multi-piste

Les séquenceurs multi-piste tels que le MC-50 vous permettent de faire de l'enregistrement multi-piste. Ceci vous permet de construire piste par piste une composition complexe tout en écoutant la reproduction des pistes précédemment enregistrées.



⋮

De cette façon, en jouant une seule partie à la fois, vous pouvez construire une composition orchestrale multi-piste. Bien que le même type de procédé soit possible avec les magnétophones multi-piste, l'utilisation d'un séquenceur offre les avantages suivants:

- Puisque votre jeu est enregistré numériquement,
  - il n'y a pas de perte de qualité sonore quel que soit le nombre de fois où vous réenregistrez,
  - il n'y a pas de diaphonie (apparition d'un son sur les pistes adjacentes),
  - vous pouvez instantanément accéder au début du morceau ou vous déplacer à l'intérieur de celui-ci,
  - vous pouvez stocker les données de jeu sur une disquette pratique et de petite taille.
- Puisque ce n'est pas le son mais les données de jeu qui sont enregistrées,
  - le tempo peut être changé sans que la hauteur ne soit affectée,
  - la hauteur peut être changée sans que le tempo ne soit affecté (fonction de transposition),
  - en changeant les réglages des instruments MIDI, vous pouvez changer les sons utilisés pour la reproduction,
  - la mise en place précise des notes peut être automatiquement corrigée (fonction de quantification),
  - des sections (ou la totalité) des données peuvent être copiées ou effacées (fonction de copie/effacement)

A l'opposé, le principal désavantage des séquenceurs est que puisque le son lui-même n'est pas enregistré, il n'est pas possible d'enregistrer des voix ou des instruments acoustiques.

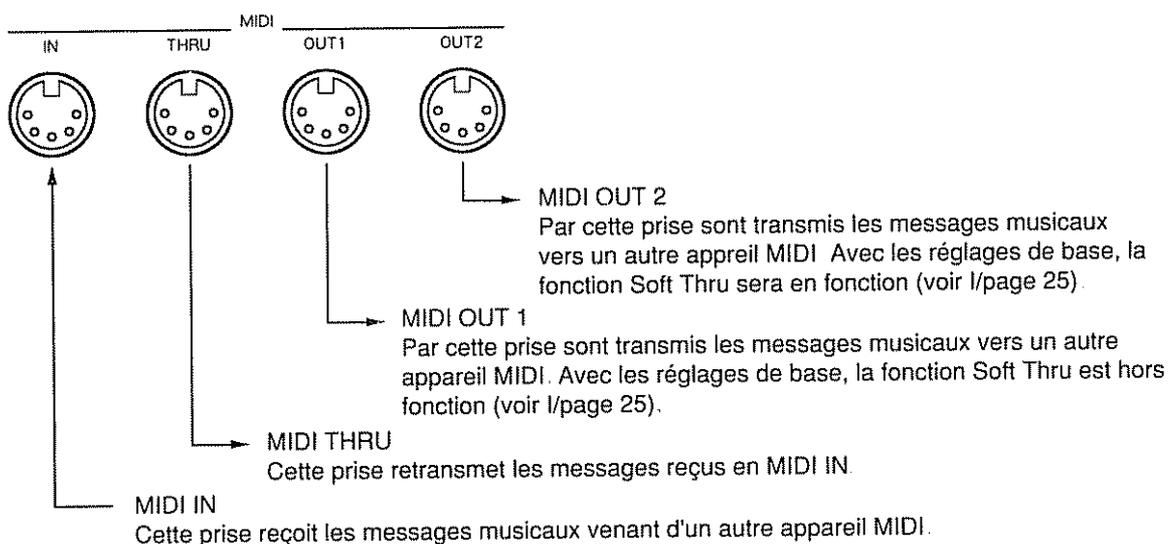
La chose la plus importante est d'utiliser chaque technologie dans son application la meilleure. Utilisez des magnétophones multi-piste pour faire ce que les séquenceurs ne peuvent pas faire (et vice-versa) et vos créations musicales auront plus d'intensité. Le MC-50 peut se synchroniser avec un magnétophone multi-piste pour enregistrer et faire reproduire des instruments MIDI en synchronisation avec les sonorités reproduites par le magnétophone (voir II/page 23). Cette technique est communément utilisée dans les studios d'enregistrement aujourd'hui. Un magnétophone multi-piste est un excellent partenaire pour un séquenceur MIDI.

## 2 Connexions

En utilisant un câble MIDI pour connecter le MC-50 à un appareil MIDI, le MC-50 peut contrôler (ou être contrôlé par) un appareil MIDI externe.

### ■ Les prises MIDI du MC-50

La face arrière du MC-50 offre trois types de prises MIDI : IN, OUT et THRU (il y a deux MIDI OUT). Virtuellement tout appareil ayant une prise MIDI peut être connecté au MC-50. Les appareils audio et certaines boîtes à rythmes peuvent avoir des prises de type DIN à 5 broches ayant la même forme mais qui véhiculent des signaux électriques complètement différents. Non seulement le MC-50 ne fonctionnera pas s'il est connecté par une telle prise mais il peut même en résulter un mauvais fonctionnement. Ne connectez jamais les prises MIDI du MC-50 à ce type d'appareil.



#### Note!

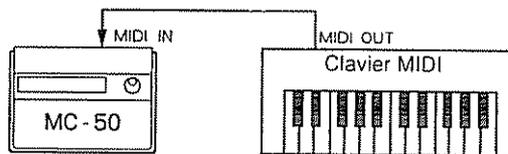
Utilisez des câbles MIDI tels que le suivant pour relier les appareils MIDI. Il y a d'autres types de câble qui utilisent les mêmes fiches DIN 5 broches mais qui ne peuvent être utilisés pour le MIDI. Soyez sûrs d'utiliser des câbles destinés au MIDI.



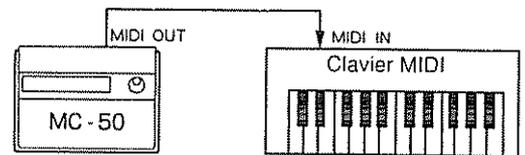
## ■ Connexions MIDI de base

Utilisez un câble MIDI pour connecter la MIDI OUT de l'appareil transmetteur à la MIDI IN de l'appareil récepteur. Cela signifie que si vous désirez enregistrer votre jeu avec un clavier MIDI dans le MC-50, connectez la MIDI OUT du clavier à la MIDI IN du MC-50. Si vous désirez faire jouer le MC-50 pour qu'il pilote un clavier MIDI, connectez la MIDI OUT du MC-50 (l'une ou l'autre des deux MIDI OUT) à la MIDI IN du clavier.

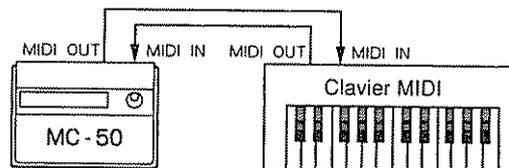
Lors de l'enregistrement



Lors de la reproduction

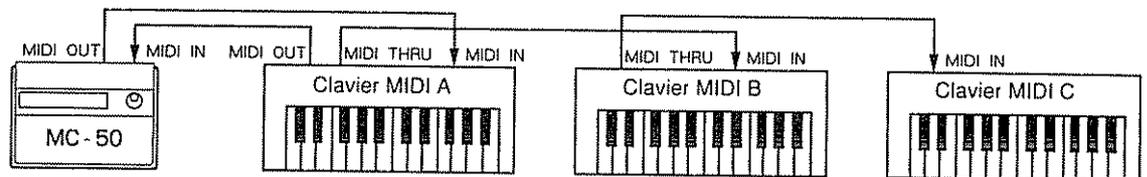


Les messages MIDI ne voyagent que dans un sens. Si vous désirez enregistrer et reproduire sans changer vos connexions, connectez les MIDI IN et OUT des deux appareils comme suit

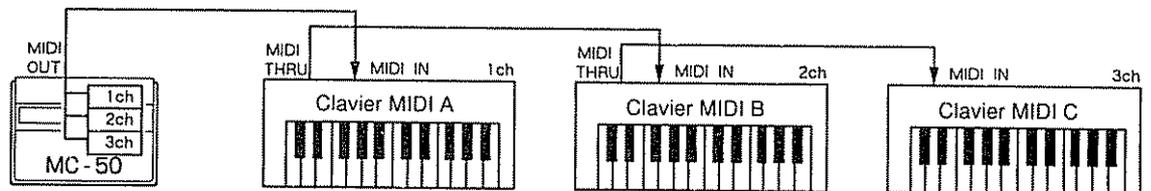


\* La MIDI OUT à utiliser dépendra des réglages de votre clavier MIDI (voir l/page 25).

Si vous connectez deux appareils ou plus, utilisez les prises THRU



Le simple fait de connecter un appareil MIDI ne garantit pas que les messages musicaux seront correctement reçus. Vous devez vous assurer que le canal de réception MIDI du module de sons que vous désirez faire jouer est réglé sur la même valeur que le canal sur lequel sont véhiculées les données enregistrées



## ■ Appareils MIDI pouvant être connectés

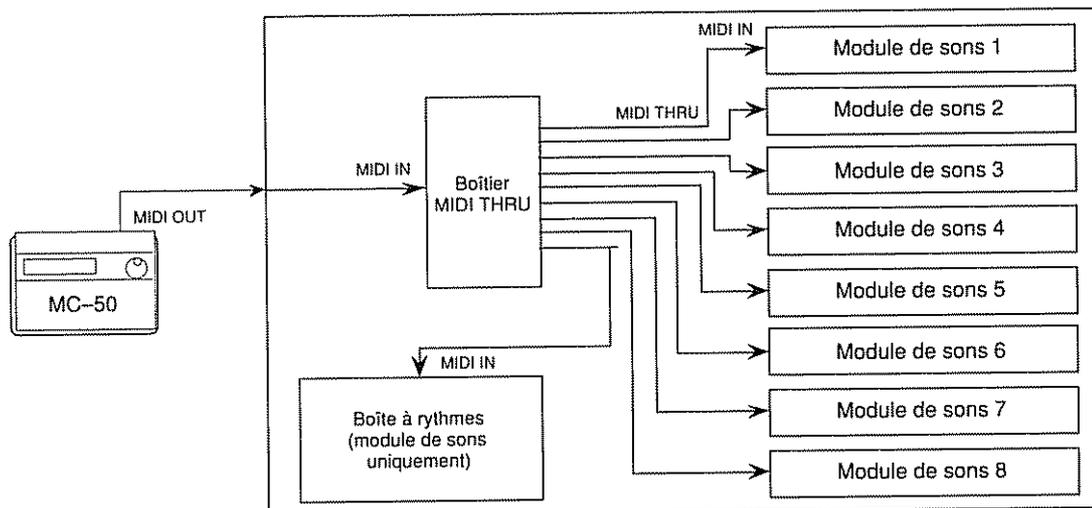
Les appareils suivants peuvent être connectés au MC-50 pour créer différents types de configuration. De nombreuses autres combinaisons sont également possibles.

### ○ Clavier MIDI

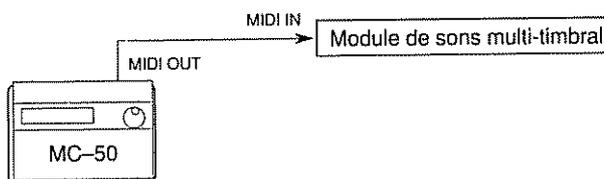
Les instruments électroniques avec un clavier tels que pianos électroniques ou synthétiseurs. Certains modèles sont **multi-timbraux** et d'autres non.

### ○ Modules de son

Modules de sons (MT-32, CM-64, U-220, etc., vendus séparément) ne contenant que les circuits de génération du son d'un piano électronique ou d'un synthétiseur, sans clavier. Puisqu'ils n'ont pas de clavier, ils ne peuvent pas produire de son par eux-mêmes. L'avantage réel des modules de sons devient évident lorsqu'ils sont utilisés avec un séquenceur. Lors de la création d'une composition orchestrée, connectez autant de modules de sons que nécessaire pour jouer chaque partie. Certains modules de sons sont multi-timbraux, ce qui signifie qu'ils peuvent fonctionner comme deux modules de sons indépendants ou plus, et tout cela avec une seule unité.



Un module de sons multi-timbral peut assumer toutes les fonctions encadrées.



### 🔗 Modules de sons multi-timbraux - claviers multi-timbraux :

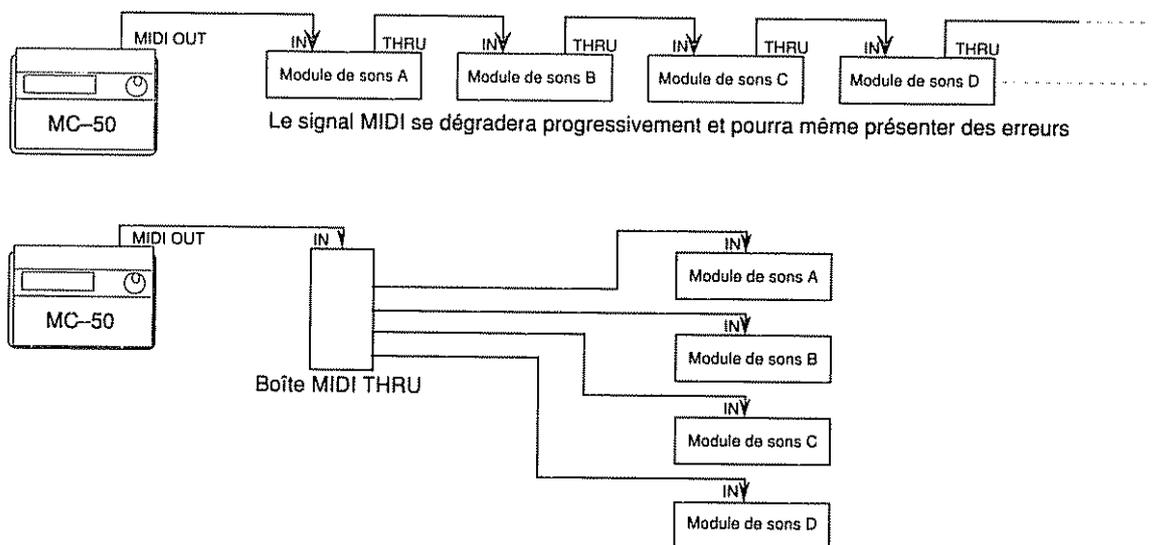
Les modules de sons multi-timbraux peuvent fonctionner comme deux modules de sons ou plus et tout cela en une seule unité. Certains, tels que le MT-32 (vendu séparément), contiennent également des sonorités rythmiques et des unités d'effet. Lorsque vous utilisez le MC-50 avec un synthétiseur ou un piano électrique, le simple fait d'ajouter un de ces modules de sons multi-timbraux vous permet d'enregistrer ou de reproduire des compositions orchestrales à parties multiples. Récemment, des claviers multi-timbraux (D-5, U-20, Modèle-660, etc., vendus séparément) ont fait leur apparition, rendant la musique avec séquenceur plus facile que jamais.

## ○ Commandes MIDI

Le terme de **commande MIDI** est utilisé pour se référer aux appareils tels que les claviers de commande (A-50/80, vendus séparément), les guitares de commande et les pads de commande (PAD-80, vendus séparément). Ces appareils ne contiennent que la section de commande d'instruments MIDI, telle qu'un clavier ou des pads et ne contiennent pas de circuit de production de son (lorsqu'ils sont utilisés conjointement avec un module de sons MIDI, ils fonctionnent alors comme un instrument MIDI complet). Les commandes MIDI peuvent être utilisées pour programmer des données musicales dans un séquenceur de la même façon que des claviers MIDI complets.

## ○ Boîtiers MIDI Thru

Les **boîtiers MIDI Thru** (A-880, etc. vendus séparément) sont utilisés pour distribuer les messages MIDI et sont utiles lorsque vous devez connecter de nombreux instruments MIDI ou modules de sons. Si vous enchaînez plus de trois appareils en les connectant à l'aide de câbles MIDI selon la séquence IN → THRU → IN → THRU, le signal MIDI commencera à se dégrader et pourra même ne plus être véhiculé, entraînant des erreurs de réception.



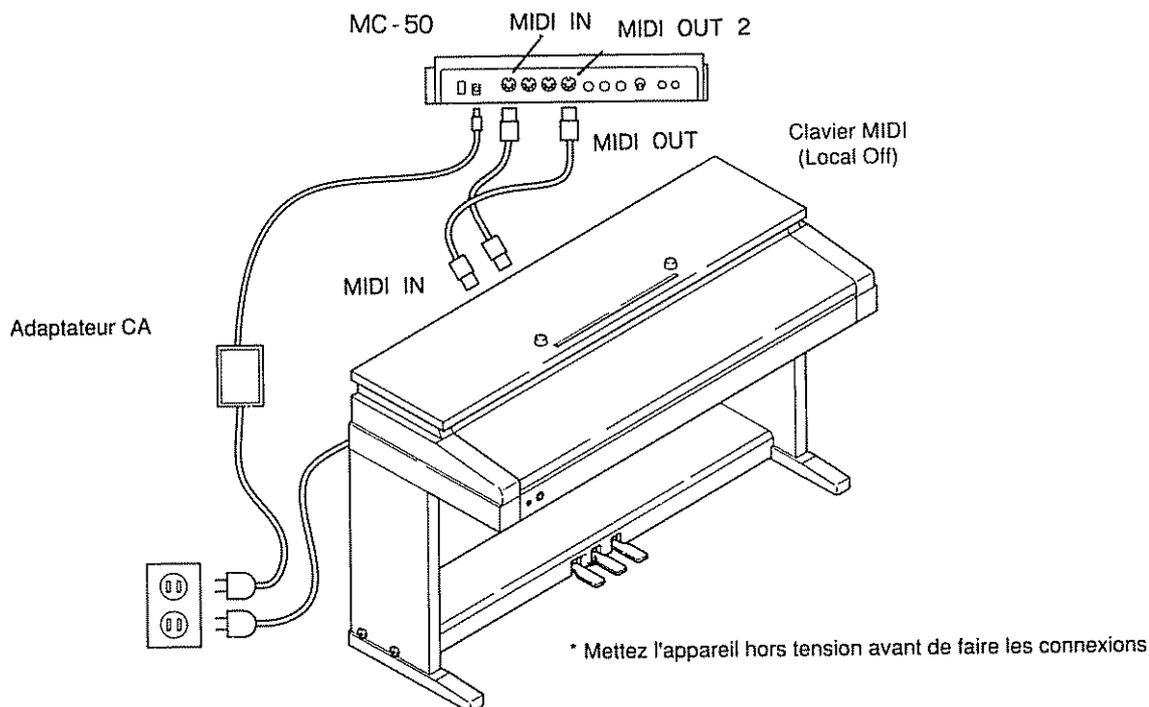
## ○ Unités d'effets équipées du MIDI

Si une unité d'effet équipée du MIDI est connectée au MC-50, vous pouvez lui faire changer ses réglages en transmettant à partir du MC-50 des messages de changement de programme.

## ■ Connexion d'un clavier MIDI (piano électronique ou synthétiseur)

La façon la plus simple d'utiliser le MC-50 est de lui connecter un piano électronique ou un synthétiseur. Avec ce type de configuration, vous pourrez ne jouer qu'une seule partie. En connectant un clavier multi-timbral, vous pourrez plus pleinement tirer avantage des possibilités d'enregistrement multi-piste du MC-50.

### <<Connexions>>



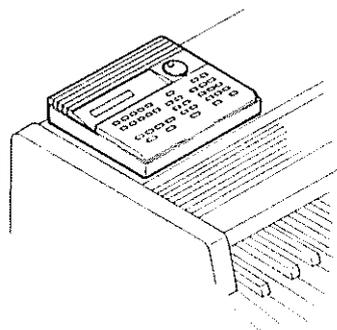
- ① Connectez l'adaptateur secteur à la prise située en face arrière du MC-50 et marquée «USE THE AC ADAPTOR SUPPLIED ONLY».
- ② Insérez la fiche secteur de l'adaptateur dans la prise secteur.
- ③ Utilisez un câble MIDI pour relier la MIDI OUT du clavier à la MIDI IN du MC-50.
- ④ Si votre clavier a un mode Local Off (voir l/page 25), connectez la MIDI OUT 2 (Soft Thru On) du MC-50 à la MIDI IN de votre clavier. Si votre clavier n'a pas de réglage Local Off, utilisez la MIDI OUT 1 (Soft Thru Off) du MC-50 (voir l/page 25).

\* Référez vous au mode d'emploi de votre clavier pour des détails sur le Local On/Off.

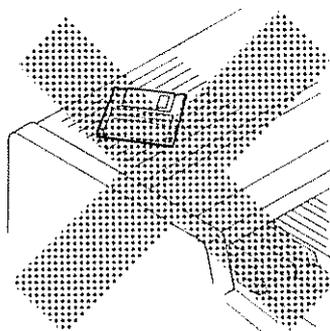
### Réglages du MC-50

Le MC-50 contient un lecteur de disquette qui peut ne pas fonctionner correctement si l'appareil est trop incliné. Placez le MC-50 sur une surface stable et horizontale

Si le dessus de votre piano électronique est plat, vous pouvez y placer le MC-50 mais s'il est placé sur la gauche, le pupitre peut vous gêner lors de l'insertion des disquettes dans le lecteur. Dans ce cas, placez-le sur le côté droit ou ôtez le pupitre



Si votre clavier a des haut-parleurs intégrés orientés vers le dessus du meuble, ils peuvent être masqués par le MC-50 et la sonorité s'en ressentira. De plus, les données contenues sur disquettes peuvent être endommagées par le champ magnétique généré par les aimants du haut-parleur.

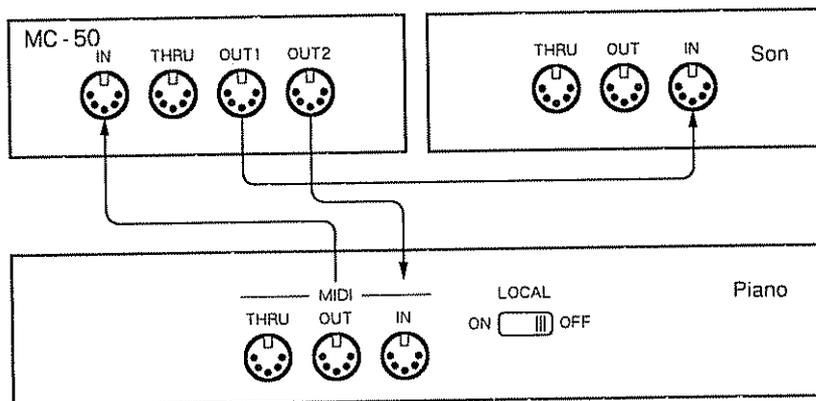


## ■ Connexion d'un piano électronique et d'un module de sons

Si vous ajoutez un module de sons multi-timbral à un piano électronique non multi-timbral, vous pouvez utiliser le MC-50 pour créer des compositions à parties multiples.

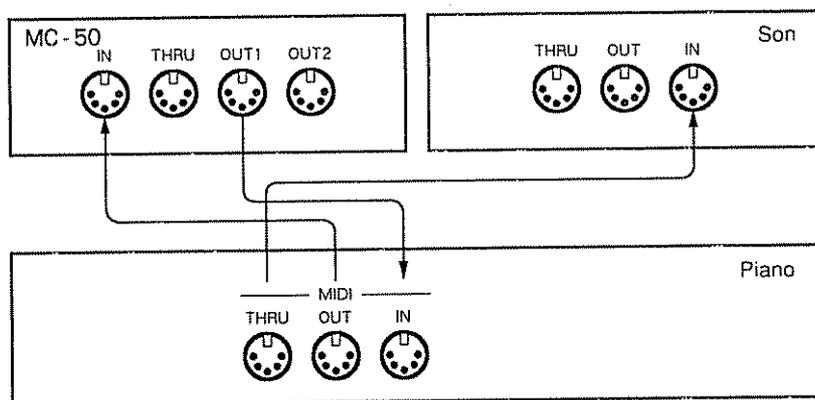
### ○ Pianos qui peuvent être réglés sur Local Off

Réglez votre piano sur Local Off (pour des détails, référez-vous au mode d'emploi de votre piano) et connectez-le à la prise MIDI OUT 2 (Soft Thru On) du MC-50 (voir II/page 25).



### ○ Pianos qui ne peuvent pas être réglés sur Local Off

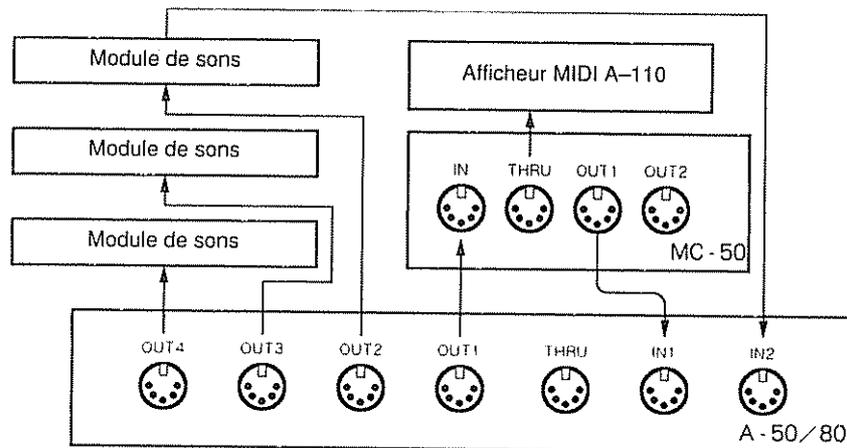
Connectez votre piano à la prise MIDI OUT 1 (Soft Thru Off) du MC-50



\* Si votre piano électrique a des haut-parleurs intégrés, vous pouvez écouter le son du module de sons connecté au travers de l'amplification du piano.

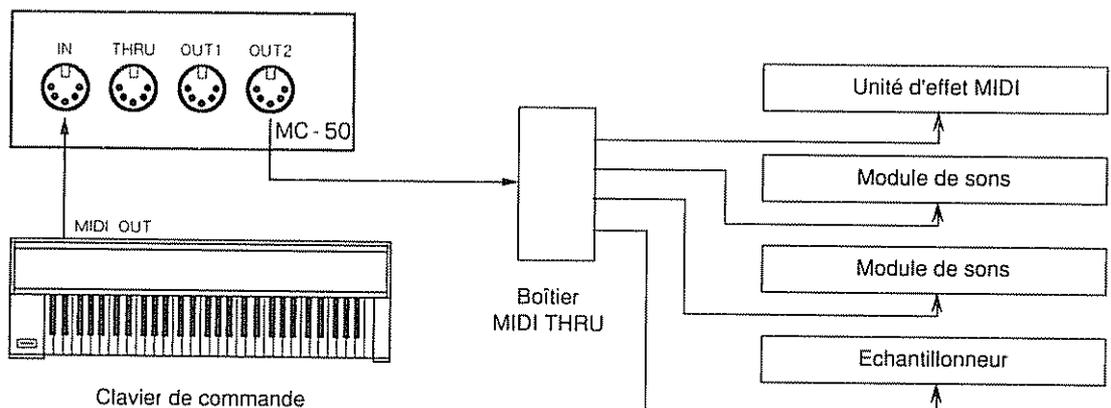
## ■ Exemple de connexion avec un clavier de commande

Exemple de connexion avec un A-50/80



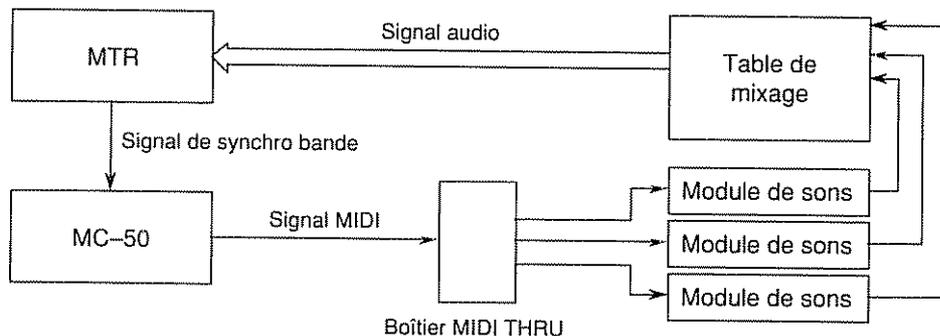
\* La prise MIDI IN 1 du A-50/80 est Soft Thru On

Exemple de connexion avec un clavier standard



## ■ Exemple de connexion pour un système d'enregistrement synchronisé

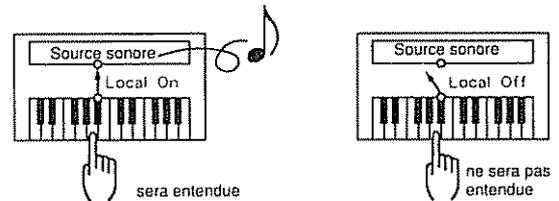
Un séquenceur étant un appareil qui enregistre les données de jeu musical (et non pas les sons) d'un instrument électronique, il ne peut pas enregistrer les sons réels tels que ceux captés par un microphone. Si vous désirez enregistrer des instruments acoustiques ou des voix parallèlement aux sons d'instruments électroniques, vous devrez synchroniser un magnétophone multi-pistes (MTR) avec le MC-50 qui, lui, contrôlera les instruments électroniques. Une fois le signal de synchronisation du MC-50 enregistré sur une piste vide du magnétophone, le MC-50 pourra enregistrer et reproduire les données en synchronisation avec le signal de synchronisation enregistré sur la bande.



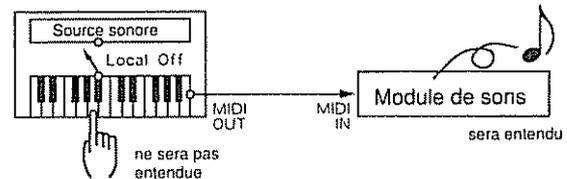
\* La synchronisation avec magnétophone trouvée sur les séquenceurs plus anciens ne permettait qu'une reprise en début de morceau. La synchronisation du MC-50 permet la reprise en tout point du morceau (voir II/page 23).

## Fonction Local on/off et fonction Soft Thru on/off

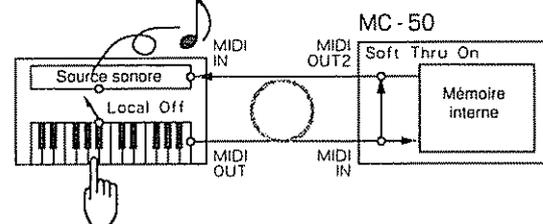
La plupart (mais pas la totalité) des claviers MIDI ont un réglage Local On/Off. Si ce réglage est sur Off, le clavier est séparé du générateur de sons interne et le fait de jouer sur le clavier ne produit aucun son. Toutefois, les messages de jeu seront transmis par la MIDI OUT lors de l'utilisation du clavier.



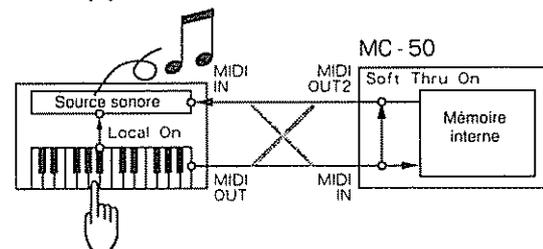
Le mode Local Off est utile lorsque vous désirez ne faire jouer que les modules de sons MIDI connectés sans entendre le son de l'instrument lui-même.



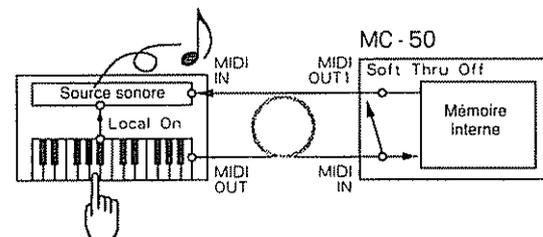
Les séquenceurs tels que le MC-50 ont une fonction Soft Thru. Lorsque Soft Thru est réglée sur On, les messages musicaux reçus en MIDI IN sont retransmis par la MIDI OUT tels qu'ils sont reçus. Cela signifie que lorsque vous enregistrez, vous pourrez entendre la façon dont les modules de sons MIDI connectés à la MIDI OUT du séquenceur joueront durant la reproduction.



Voici ce qui arrive lorsqu'un clavier MIDI est connecté à un séquenceur dont la fonction Soft Thru est réglée sur On. Si le clavier MIDI est réglé sur Local On, chaque note jouée sur le clavier sera jouée à la fois directement par la liaison clavier/module de sons interne et par le message MIDI qui traversera le séquenceur pour revenir jusqu'au module de sons interne. Cela fera jouer deux fois chaque note ou fera couper la note artificiellement.



A l'opposé, si le clavier MIDI est réglé sur Local Off, les messages de note venant du clavier traverseront le séquenceur et feront jouer le générateur de sons intégré du clavier en retour.



De cette façon, lorsque vous utilisez un séquenceur, vous réglerez généralement Soft Thru sur On et le mode Local du clavier connecté sur Off. Le MC-50 est réglé initialement pour que MIDI OUT 2 soit avec Soft Thru On aussi connectez simplement cette prise à la MIDI IN de votre clavier MIDI.

Si votre clavier n'a pas de fonction Local On/Off, connectez-le à la prise MIDI OUT 1 (Soft Thru Off) du MC-50.

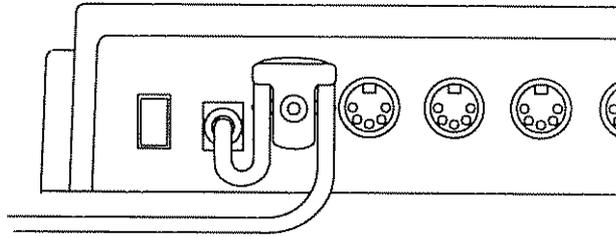
Le tableau suivant indique les combinaisons de réglages possibles pour Local On/Off de votre clavier MIDI et Soft Thru On/Off de votre MC-50.

Clavier MIDI	MC-50 THRU ON (MIDI OUT 2)	MC-50 THRU OFF (MIDI OUT 1)
Local Off	○	×
Local On	×	○

\* D'autres combinaisons peuvent entraîner une absence de sons ou une production de notes incorrectes.

## Blocage du câble

En enroulant le câble de l'adaptateur secteur autour du crochet prévu à cet effet, vous pouvez prévenir tout arrachement accidentel du câble et par conséquent toute interruption d'alimentation.



# 3 MISE SOUS TENSION

## 1. Mettre sous tension

### ■ Faire démarrer le SUPER-MRC

- ① Avant de mettre sous tension l'appareil, vérifiez :
  - que le MC-50 est correctement connecté aux autres appareils
  - qu'il n'y a pas de disquette dans le lecteur de disquette
  - que les volumes du système table de mixage/amplificateur sont baissés
- ② Mettez tous les appareils sous tension dans l'ordre suivant.  
Instruments MIDI → appareils audio → MC-50

Le fait de mettre sous tension les appareils dans un ordre différent n'endommagera pas le MC-50. Toutefois, quand le MC-50 est mis sous tension, il transmet différents messages d'initialisation aux autres appareils et si ceux-ci ne sont pas déjà sous tension, ils ne pourront bénéficier de ces messages.

Lorsque vous allumez le MC-50, l'affichage initial apparaît immédiatement et après un court instant (environ 3 secondes), l'écran suivant apparaît

Affichage initial

```
MC-50 SUPER-MRC
Recording System
```



après un court instant

Affichage de base

```
SONG 1
M= 1 J=120 REAL
```

C'est l'**affichage de base** et nous l'appellerons ainsi dans ce mode d'emploi. L'enregistrement et la reproduction peuvent être déclenchés depuis cet affichage.

### ■ Faire démarrer le SUPER-MRP

Depuis l'étape ② ci-dessus, maintenez enfoncée la touche numérique **2** du MC-50 et mettez-le sous tension. Ceci aura pour effet de faire démarrer le SUPER-MRP (voir II/page 167).

### ■ Faire démarrer depuis une disquette système

Mettez l'instrument sous tension et pendant que l'affichage initial est encore visible, insérez la disquette contenant le programme système que vous désirez charger. Le programme système sera chargé depuis la disquette.

- \* Si vous maintenez enfoncée la touche numérique **3** tout en mettant l'appareil sous tension, puis pressez **ENTER** et insérez une disquette, vous pouvez faire démarrer l'appareil avec un système venant de la disquette.

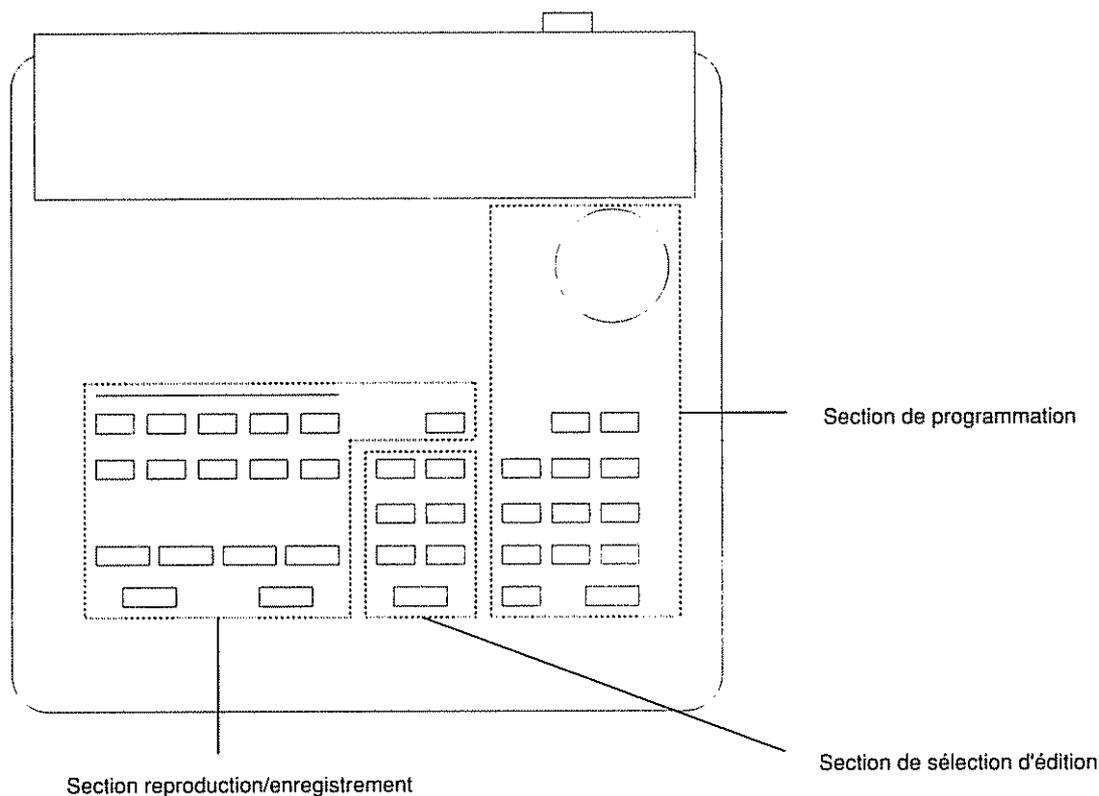
## 2. Mise hors tension

- ① Avant d'interrompre l'alimentation du MC-50, assurez-vous que :
  - il n'y a pas de disquette dans le lecteur de disquette
  - les données que vous désirez garder ont été sauvegardées sur disquette (Voir I/page 41)
- ② Eteignez les appareils dans l'ordre suivant.  
MC-50 → appareils audio → appareils MIDI
  - \* Si vous éteignez les appareils MIDI alors que les volumes sont toujours ouverts et que le système audio est en service, les haut-parleurs peuvent être endommagés.

# 4 L'APPAREIL (HARDWARE)

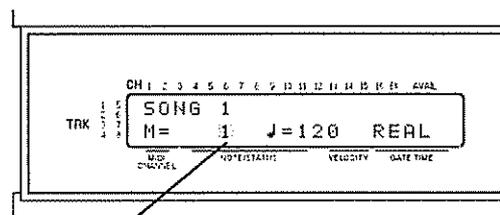
Les touches de façade et les prises de la face arrière seront expliquées séparément pour chacune des fonctions du SUPER-MRC. Durant la lecture de cette section, pressez chaque touche et observez ce qui est obtenu.

Les touches de la façade du MC-50 sont groupées par fonction.



## ■ L'afficheur

Il vous donne les informations au fur et à mesure de vos réglages et des procédures entamées. L'afficheur est incliné pour une meilleure visibilité lorsque le MC-50 est placé sur une table ou un piano électronique et est éclairé par l'arrière pour être toujours lisible, même sur scène ou dans les environnements obscurs.



Curseur (l'affichage clignote)

En général, la zone d'affichage dans laquelle les caractères ou les chiffres clignotent est appelée le curseur et indique la zone dans laquelle vous pouvez programmer les données. Pour modifier les réglages et les données du MC-50, déplacez le curseur sur le paramètre que vous désirez modifier, et programmez la valeur voulue pour la donnée.

\* Dans certains affichages, le curseur est indiqué comme une ligne sous-jacente à la valeur programmée.



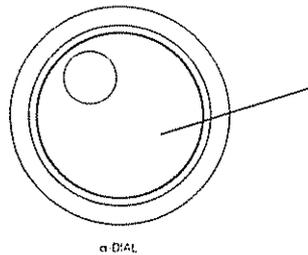
Curseur

## [Section programmation ou "entrée de données"]

Utilisez les touches numériques et l'Alpha-dial pour entrer des données à l'emplacement actuel du curseur. Utilisez les deux touches curseur pour déplacer celui-ci.

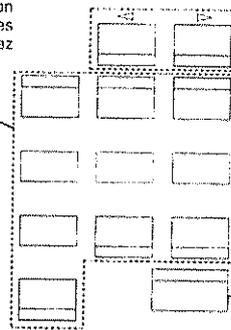
### Touches numériques

Sert à modifier la valeur où est situé le curseur. Ces touches peuvent également servir à programmer des caractères alphabétiques ou des notes (la façon dont fonctionnent les touches numériques dépend du type de programmation en cours). Pour entériner la valeur choisie, pressez ensuite **ENTER**. Quand vous pressez la touche **ENTER**, le curseur passe à la position de programmation suivante, vous permettant d'écrire les données suivantes successivement. Pour ramener une donnée à sa valeur précédente, pressez la touche cancel!



### Alpha-dial

Sert à modifier la valeur où est situé le curseur. Quand vous modifiez une valeur numérique, tourner l'alpha-dial dans le sens des aiguilles d'une montre augmente la valeur et le tourner en sens inverse diminue cette dernière. La valeur ainsi choisie est immédiatement validée sans qu'il soit nécessaire de presser ensuite **ENTER**.



### Touches de curseur

Servent principalement à déplacer le curseur.

### Touche Enter

Sert principalement à entériner une valeur.

### Important !

Il y a deux façons de modifier la valeur d'un réglage; utilisez l'Alpha-dial pour modifier la valeur ou utilisez les touches numériques pour taper une nouvelle valeur et pressez **ENTER**. Les deux méthodes donnent les mêmes résultats. Utilisez la méthode qui vous est la plus naturelle.

## [Section reproduction/enregistrement]

Cette section contient les touches utilisées en mode 1 lors de l'enregistrement des pistes pour construire un morceau ou lors de la reproduction d'un morceau.

### Touches de piste (Track)

Durant la reproduction normale, utilisez ces touches pour couper une piste enregistrée en faisant ainsi cesser l'envoi de ses données par la MIDI OUT. En enregistrement ou en édition, utilisez ces touches pour sélectionner la piste voulue.



### Touche Track Monitor

Permet le contrôle des données musicales présentes sur chaque piste.

### Touche Reset

Pressez cette touche pour revenir au début du morceau.

### Touche Pause

Pressez cette touche pour suspendre la reproduction. Pressez-la à nouveau pour faire reprendre la reproduction.

### Touche Stop

Pressez cette touche pour interrompre la reproduction. Elle sert également pour mettre fin à une procédure d'édition.

### Touche Play/Save

Cette touche sert principalement à la reproduction ou à la sauvegarde de données.

**Touche Skip**  
Pressez cette touche pour aller à la fin du morceau.

**Touche Rec/Load**  
Cette touche sert principalement à l'enregistrement ou lors du chargement de données de morceau dans la mémoire interne depuis une disquette.

## [Section de sélection d'édition]

Les touches de cette section sont principalement utilisées en mode 1, «MIDI RECORDER» ou enregistreur MIDI. Depuis l'affichage de base du mode 1, pressez une de ces touches pour accéder à l'affichage d'édition voulu. Pour retourner à l'affichage de base, pressez la touche **[STOP]** de la section reproduction/enregistrement.

### Touche MIDI/Util

Pressez cette touche pour accéder à l'affichage de sélection MIDI.  
Pressez cette touche en maintenant **[SHIFT]** enfoncée pour accéder à l'affichage de sélection des utilitaires.

### Touche Func

Pressez cette touche pour accéder à l'affichage de sélection des fonctions, dans lequel vous pouvez faire les réglages pour différentes fonctions utilisées en enregistrement, reproduction et édition.

### Touche Locate/Mode

Pressez cette touche pour accéder à l'affichage de réglage des points de localisation, affichage dans lequel vous choisissez ces points ou grâce auquel vous accédez immédiatement à un de ces points dans le morceau. Pressez cette touche en maintenant **[SHIFT]** enfoncée pour accéder à l'affichage de sélection de mode dans lequel s'effectue le choix du mode employé.

### Touche Shift

Presser cette touche seule n'aura aucun effet. La touche **[SHIFT]** est utilisée en complément des autres touches, en maintenant **[SHIFT]** enfoncée et en pressant une autre touche. Certaines des touches du MC-50 ont deux fonctions. Par exemple, si vous ne pressez que la touche MIDI/Utility, elle fonctionne comme une touche MIDI, mais si vous la pressez pendant que **[SHIFT]** est enfoncée, elle fonctionne comme une touche Utility.

\* La touche **[SHIFT]** est également utilisée avec des touches extérieures à la section de sélection d'édition.

### Touche Edit

Pressez cette touche pour accéder à l'affichage de sélection d'édition, dans lequel vous pouvez modifier (éditer) vos morceaux.

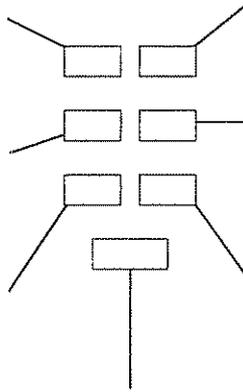
### Touche Microscope

Pressez cette touche pour accéder à l'affichage de réglage au microscope dans lequel vous pouvez visualiser et éditer des messages à l'unité parmi les données de morceau.

### Touche Cancel/Avail

Pressez cette touche pour annuler une programmation faite avec les touches numériques.

Pressez cette touche en maintenant **[SHIFT]** enfoncée pour connaître la quantité de mémoire interne disponible. Ensuite, pressez la touche Microscope pour connaître la quantité de mémoire disponible sur la disquette. Pour retourner à l'affichage précédent, pressez la touche **[STOP]**. Cet affichage peut être obtenu également depuis les autres modes.



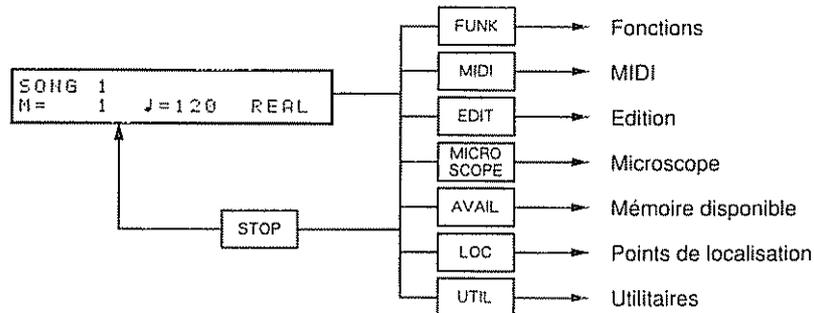
### Remarque!

Si la MC-50 cesse de répondre ou si vous ne pouvez pas accéder à un certain affichage depuis un autre, pressez la touche **[STOP]** ou maintenez enfoncée **[SHIFT]** et pressez **[MODE]**. Si le MC-50 ne répond toujours pas, éteignez-le et refaites démarrer le SUPER-MRC.

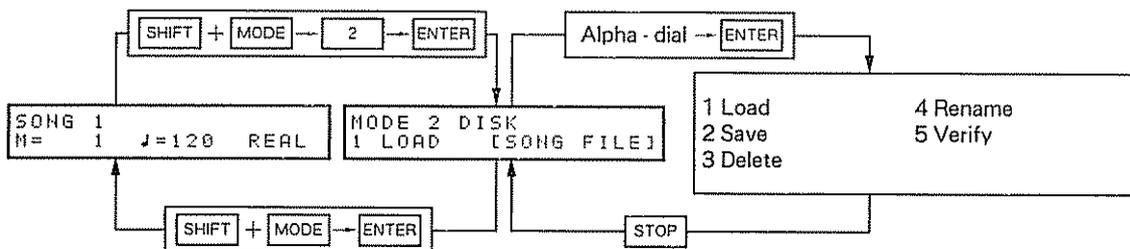
# 5 MODES DE FONCTIONNEMENT

Le SUPER-MRC a les cinq modes suivants. Utilisez la procédure ci-dessous pour passer de l'affichage de base aux différents affichages de mode

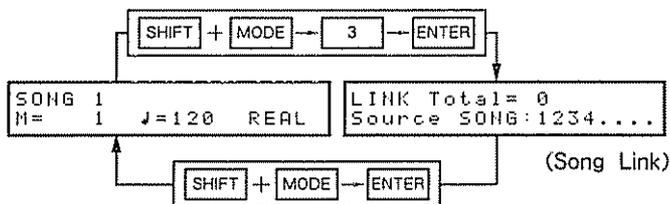
**Mode 1 (MIDI RECORDER)** permet l'utilisation du MC-50 comme un enregistreur MIDI (voir II/page 13).



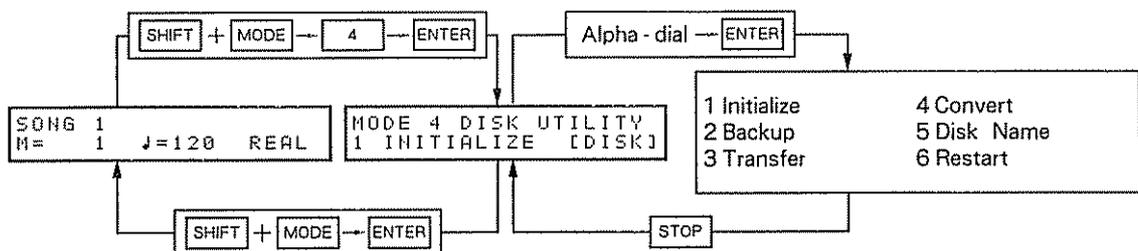
**Mode 2 (DISK)** permet le transfert de données de morceau entre le MC-50 et la disquette (voir II/page 135).



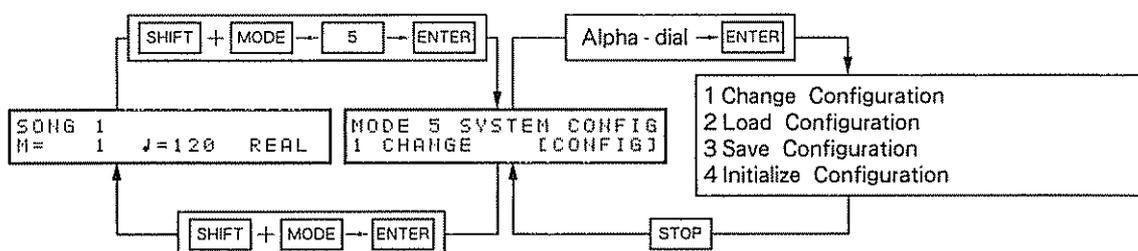
**Mode 3 (SONG LINK)** permet de combiner en un seul morceau deux ou plusieurs morceaux de la mémoire interne (voir II/page 143).



**Mode 4 (DISK UTILITY)** permet la gestion des données de la disquette (voir II/page 147)



**Mode 5 (SYSTEM CONFIG)** permet de faire les réglages de système (voir II/page 155)



---

## [Comment passer d'un affichage à l'autre]

La procédure pour vous déplacer entre les différents affichages du mode 1 est différente de celle utilisée pour les autres modes.

[En mode 1]

- ① Depuis l'affichage de base, pressez la touche de la section de sélection d'édition voulue.
- ② Utilisez l'Alpha-dial ou les touches numériques pour sélectionner la fonction que vous désirez régler.

\* Lorsque vous pressez la touche **STOP**, vous retournez à l'écran de base.

[Dans les modes 2 à 5]

- ① Depuis l'écran de base, maintenez enfoncée la touche **SHIFT** et pressez la touche **MODE**.
- ② Utilisez l'Alpha-Dial ou les touches numériques pour sélectionner l'affichage voulu.
- ③ Pressez la touche **ENTER**.
- ④ Utilisez l'Alpha-dial ou les touches numériques pour sélectionner la fonction que vous désirez régler.
- ⑤ Pressez la touche **ENTER**.

\* Lorsque vous pressez la touche **STOP**, vous retournez à l'affichage de sélection de fonctions. Si vous maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez la touche **MODE**, vous retournez à l'affichage de sélection de mode.

## 6 INITIALISER UNE DISQUETTE

Les données musicales de la mémoire interne seront perdues lorsque vous éteindrez l'appareil. Si vous désirez les conserver suite à un enregistrement ou à une édition, vous devez les sauvegarder sur disquette. Toutefois, une disquette neuve ou ayant déjà été utilisée par un autre appareil ne peut être utilisée telle quelle. Elle doit d'abord être initialisée (formatée) avant de pouvoir être exploitée par le MC-50. Avant de commencer l'enregistrement, initialisez une disquette pour la préparer à la sauvegarde de données de MC-50. Une disquette 3,5" vierge est fournie avec le MC-50, aussi suivez la procédure décrite ci-après et initialisez-la.

- \* Lorsque vous achetez des disquettes, demandez à votre revendeur des **disquettes 3,5", double face double densité** telles que les «Roland MF-2DD». Le MC-50 ne peut pas utiliser de disquettes 3,5" double face, haute densité telles que les «Roland MF-2HD».

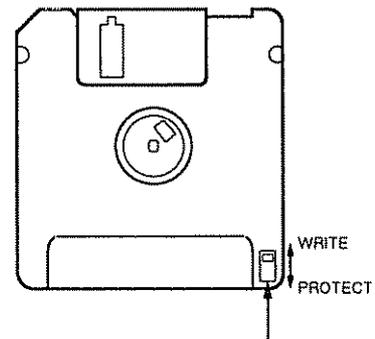
### Important !

- les disquettes neuves doivent être initialisées avant de pouvoir être employées
- Lorsqu'une disquette est initialisée, toutes les données qu'elle contenait sont perdues.
- Les disquettes utilisées par un autre appareil doivent d'abord être initialisées par le MC-50 avant de pouvoir être utilisées par lui.

### La languette de protection des disquettes

Les disquettes ont une **languette de protection** qui peut-être utilisée pour prévenir l'effacement accidentel des données qu'elles contiennent. Lorsque la languette de protection est glissée jusqu'à **PROTECT**, le contenu de la disquette est protégé et il n'est pas possible d'opérer une écriture ou sauvegarde de données sur cette disquette, ni même de l'initialiser. Lorsque vous désirez initialiser une disquette ou sauvegarder des données sur celle-ci, réglez la languette de protection sur la position **WRITE** avant d'insérer la disquette dans le lecteur. Une fois la sauvegarde terminée, n'oubliez pas de remettre la languette de protection en position **PROTECT**.

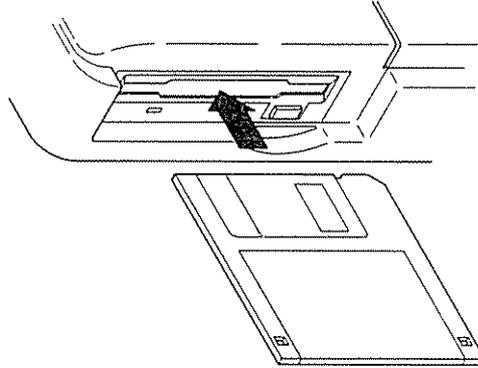
Face postérieure de la disquette



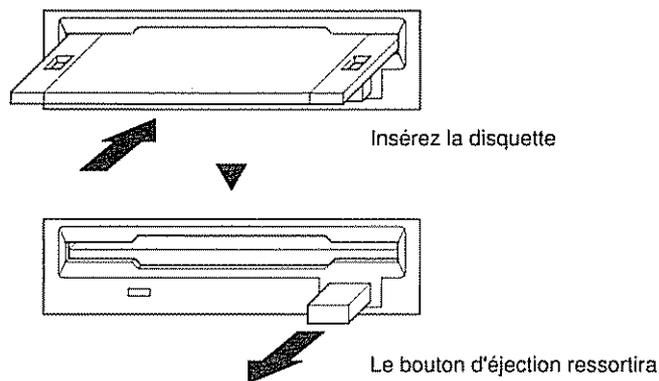
Languette de protection

## [Procédure d'initialisation des disquettes]

- ① Assurez-vous que la languette de protection est en position WRITE, tenez la disquette horizontalement avec l'étiquette vous faisant face, et insérez-la dans la fente située sur le côté droit du MC-50.



Lorsque la disquette a été insérée correctement, un clic se fait entendre et la bouton d'éjection du lecteur de disquette ressort.



- ② Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** pour accéder à l'affichage de sélection de mode.

```
MODE 1 MIDI RECORDER
```

- ③ Pressez **4** puis **ENTER** (ou si vous le désirez, vous pouvez utiliser l'Alpha-dial pour sélectionner 4 puis presser **ENTER**).

Ceci sélectionnera le mode Disk Utility (mode 4 ou utilitaires de disquette).

```
MODE 4 DISK UTILITY
1 INITIALIZE [DISK]
```

- ④ Pressez **ENTER** pour sélectionner l'affichage d'initialisation (Initialize). Lorsque vous pressez le bouton, l'afficheur vous demandera si vous désirez réellement effacer les données (cet affichage peut ou non apparaître, en fonction des données présentes sur la disquette).

```
Clear DISK data?
Yes:ENTER No:STOP
```

- ⑤ Si vous êtes sûr de vouloir initialiser la disquette, pressez **ENTER**. Pour quitter cette procédure sans initialiser, pressez **STOP**. Lorsque vous pressez **ENTER**, l'initialisation commence et l'affichage suivant apparaît.

```
Initializing      **
Please Wait      [INIT]
```

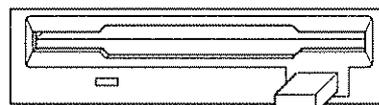
L'initialisation d'une disquette prendra environ un minute.

### Remarque !

Lorsqu'une disquette est initialisée, toutes les données qui ont pu s'y trouver auparavant seront effacées. Avant d'initialiser une disquette qui a préalablement été utilisée par un autre appareil, assurez-vous que l'effacement des données ne vous cause aucun problème.

- ⑥ Une fois l'initialisation terminée, l'affichage suivant apparaît. Lorsque l'affichage change, pressez le bouton d'éjection et ôtez la disquette.

```
INIT Complete! Cont?
YES:ENTER      NO:STOP
```



Pressez le bouton d'éjection

- ⑦ Pour terminer la procédure, pressez **STOP**.

Si vous désirez continuer à initialiser d'autres disquettes, insérez la disquette suivante, pressez **ENTER**, et répétez la procédure depuis l'étape ⑤.

Vous avez maintenant une disquette qui peut être utilisée pour stocker les données de MC-50. Pour des détails sur la procédure de sauvegarde, référez-vous à la page 41 de ce mode d'emploi.

- Pour retourner de cet affichage à l'affichage de base du mode 1, maintenez **SHIFT** enfoncé et pressez **MODE** pour obtenir l'affichage de sélection de mode. Pressez alors **1** puis **ENTER**.

# 7 FONCTIONNEMENT DE BASE

## 1. Enregistrement avec un clavier MIDI et le MC-50

Connectons un clavier MIDI (piano électronique ou synthétiseur) au MC-50 et faisons un enregistrement simple. En mesure avec le métronome, jouez «Air sur la corde de Sol» (Air on the G string) de Bach et enregistrez-le en temps réel. Dans cet exemple, nous enregistrerons partie d'accompagnement et partie mélodique séparément.

\* Pour les connexions, référez-vous à la page 21.

### ■ Enregistrement de l'accompagnement

Premièrement, enregistrez l'accompagnement sur la piste 1.

● Depuis l'affichage de base

- ① Sélectionnez le numéro de morceau dans lequel vous désirez enregistrer. Déplacez le curseur sur la droite de «Song» et utilisez **SHIFT** + Alpha-dial pour sélectionner le numéro de morceau (il n'est pas possible de sélectionner un numéro supérieur à 8).

```
SONG 1
M= 1  ♩=120 REAL
```

- ② Pressez **REC**. L'indicateur REC et l'indicateur de la piste 1 commenceront à clignoter.
- ③ Pressez **REC** à nouveau et l'affichage de réglage d'enregistrement apparaît.

```
Méthode d'enregistrement      Piste
REPLACE REC  ▶TRK 1
M= 1  4/4  CH=ALL
Format de mesure      Canal MIDI
```

- ④ Réglez les paramètres d'enregistrement comme nécessaire.

◀▶ → Alpha-dial/touches numériques → **ENTER**

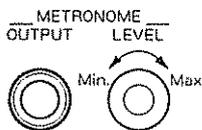
#### Exemple de réglages

Paramètre	Valeur programmée	
Méthode d'enregistrement	REPLACE REC	enregistrement avec remplacement
Piste d'enregistrement	1	enregistre sur la piste 1
Format de mesure	4/4	enregistre en 4/4

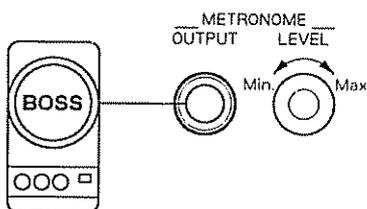
#### ↻ Enregistrement avec remplacement :

Sélectionnez ce mode d'enregistrement si vous enregistrez sur une des pistes pour la première fois. Si des données musicales existent déjà sur la piste choisie pour l'enregistrement, ces données musicales déjà stockées seront effacées et remplacées par les données dernièrement enregistrées (voir II/page 28). Si vous désirez superposer des nouveaux messages musicaux sur les données existant déjà sur cette piste, réglez l'affichage sur MIX REC (enregistrement avec mixage) (voir II/page 32) avant de commencer l'enregistrement.

- ⑤ Pressez **PAUSE**. L'indicateur PAUSE s'allumera en orange et le métronome commencera à jouer. Si le volume est trop faible (ou trop fort), tournez le potentiomètre de volume du métronome situé en face arrière du MC-50.



- \* Le fait de changer le volume du métronome changera également le volume du signal d'alerte du MC-50.
- \* Si le volume du métronome est trop faible, vous pourrez connecter un ampli de contrôle ou un casque à la prise de sortie métronome pour écouter le métronome à un volume plus élevé. Le potentiomètre de volume de sortie du métronome affecte également cette prise de sortie.



- ⑥ Utilisez l'Alpha-dial pour régler le tempo.
- Lorsque vous tournez l'Alpha-dial vers la droite, le tempo s'accélère. La valeur de tempo affichée indique le nombre de temps par minute (exemple :  $\text{♩} = 120$ ). Le tempo peut être réglé dans une plage allant de 10 à 250.
- \* Si vous n'êtes pas sûr de pouvoir jouer le morceau correctement, enregistrez à un tempo plus lent. Lors de la reproduction, vous pourrez utiliser l'Alpha-dial pour augmenter le tempo.
- ⑦ Jouez la partie d'accompagnement sur le clavier.
- Lorsque vous commencez à jouer, l'enregistrement démarre automatiquement (déclenchement au clavier).

### Air on the G string

J.S Bach

Partie mélodique

→ Partie accompagnement

- ⑧ Une fois la partition terminée, pressez [STOP].
- ⑨ Pressez [RESET] pour retourner au début du morceau.
- ⑩ Pressez [PLAY] pour écouter la reproduction de ce que vous avez enregistré.

Durant la reproduction, essayez d'utiliser l'Alpha-dial pour régler le tempo et sélectionnez différents sons sur votre clavier.

## ■ Enregistrer la mélodie avec écoute de l'accompagnement

Ensuite, enregistrez la partie mélodique sur la piste 2 tout en écoutant l'accompagnement que vous venez d'enregistrer.

- ① Pressez [RESET] pour retourner au début du morceau.
- ② Pressez [REC].

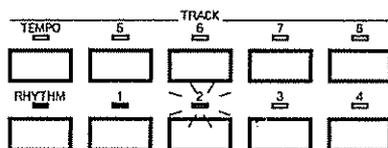
\* Puisque vous avez enregistré une autre piste avec le même format de mesure que celui employé pour la partie d'accompagnement, il n'est pas nécessaire de modifier les réglages d'enregistrement avec remplacement (Replace REC, en pressant [REC] à nouveau pour obtenir l'affichage de réglage d'enregistrement).

Lorsque vous pressez la touche, l'affichage suivant apparaît.

```
Press PLAY >> RECORD
M= 1  J=120 REAL
```

Utilisez l'Alpha-dial pour régler le tempo.

- ③ Pressez la touche de piste [2]. Il est également possible de sélectionner une piste devant être enregistrée en pressant toute autre touche de piste (exceptée la touche 1).



Lorsque vous pressez la touche, son indicateur commence à clignoter

- ④ Pressez [PLAY]. Après un décompte de deux mesures, l'enregistrement précédent (l'accompagnement) commencera sa reproduction.

```
-2--1-1-2...
  Δ
```

Lorsque l'affichage rejoint le 1, la reproduction commence.

- ⑤ Tout en écoutant la reproduction de l'accompagnement, jouez la partie mélodique sur le clavier.
- ⑥ Une fois l'enregistrement terminé, pressez [STOP].

Si vous désirez réenregistrer, pressez [RESET] pour retourner au début du morceau et reprenez depuis l'étape ②.

## ■ Reproduction des données de morceau enregistrées

Maintenant que vous avez terminé votre enregistrement du morceau de Bach, faites-le reproduire et si vous n'êtes pas satisfait du résultat, utilisez l'enregistrement avec remplacement pour réenregistrer l'une ou l'autre des pistes et cela d'aussi nombreuses fois que nécessaire. Ici, nous expliquerons certaines pratiques utiles lorsque vous désirez faire reproduire un morceau dans le but de contrôler votre enregistrement.

○ Vitesse de reproduction quadruple (reproduction rapide)

Tout en maintenant enfoncé **PLAY**, pressez **▶** et le morceau sera reproduit quatre fois plus vite (la hauteur restera cependant la même). Lorsque vous relâchez le bouton, la vitesse retourne à la normale.

○ Reproduction à vitesse quatre fois plus faible (reproduction lente)

Si vous maintenez enfoncé **PLAY** et pressez **◀**, le morceau sera joué à une vitesse quatre fois plus faible que la normale (la hauteur restera la même). Lorsque vous relâchez le bouton, la vitesse retourne à la normale.

○ Reproduction en continu (répétition)

Si vous maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **PLAY** pour faire démarrer la reproduction, le morceau se répètera continuellement. Pressez **STOP** pour cesser la reproduction.

\* Vous pouvez également faire reproduire répétitivement une zone particulière d'un morceau. Ceci est appelé répétition de bloc (Block Repeat, voir II/page 16).

○ Interruption de piste à la reproduction (reproduction sur certaines pistes)

Durant la reproduction, ou depuis l'affichage de base, les indicateurs de piste de toutes les pistes qui contiennent des données musicales sont allumés. Lorsque vous pressez le bouton d'une piste qui est allumé, il alternera entre le statut allumé et le statut éteint. Lorsqu'une piste est mise hors fonction, les données musicales de cette piste ne sont plus transmises par la MIDI OUT. Ainsi, vous pouvez faire jouer uniquement les pistes désirées. Cela peut aussi être fait pendant la reproduction.

\* Si vous coupez la piste mélodique, seul l'accompagnement sera entendu, vous donnant un "Playback" d'accompagnement.

## ■ Sauvegarder les données de morceau sur une disquette

Le morceau que vous enregistrez sera perdu si vous éteignez l'appareil. Si vous désirez garder ce morceau, vous devez sauvegarder les données de ce morceau de la mémoire interne sur une disquette. Les données de morceau de la mémoire interne se différencient par un numéro de morceau. Toutefois, les données de morceau se distinguent sur la disquette par un titre (Song Title), et les numéros de morceau ne sont pas utilisés. Le MC-50 ne vous permet donc pas de sauvegarder les données de morceau sur une disquette avant de lui avoir donné un titre. Maintenant, sauvegardons le morceau "Air on the G string" sur une disquette

\* Pour sauvegarder deux ou plusieurs morceaux sur une disquette en une seule opération, utilisez le mode 2 de sauvegarde sur disquette (voir II/page 137).

### [Sauvegarde de données de morceau]

Assurez-vous que vous possédez une disquette vierge formatée pour le MC-50 (voir I/page 34).

● Depuis l'affichage de base

- ① Sélectionnez le numéro du morceau que vous désirez sauvegarder.

Déplacez le curseur sur la droite de SONG, et utilisez l'Alpha-dial (touches numériques → **ENTER**) pour sélectionner le numéro du morceau

```
SONG 1
M= 1  ♯=120 REAL
```

\* Si la mémoire interne ne contient que le morceau que vous désirez sauvegarder sur disquette, il n'est pas possible de sélectionner un autre numéro de morceau.

- ② Déplacez-vous jusqu'à l'affichage de titre de morceau.

**FUNC** → **3** (touche numérique 3)/Alpha-dial → **ENTER**

```
FUNC 3 SONG TITLE
  ──┬──
```

Curseur

- ③ Déterminez un titre de morceau jusqu'à 13 caractères.

Pour cet exemple, programmez "AIR".

Le tiret horizontal à côté de "▶" est le curseur pour cet affichage. Il indique la position à laquelle un caractère sera écrit. Pour choisir un caractère de l'alphabet, utilisez les touches numériques, et déplacez le curseur à l'aide de ◀▶.

### [Ecriture des caractères depuis les touches numériques]

Les touches numériques peuvent être utilisées pour écrire les chiffres et caractères alphabétiques imprimés sur chaque touche. Chaque fois que vous pressez l'une de ces touches, l'affichage donnera un caractère suivant le cycle décrit ci-dessous. Pour écrire des caractères minuscules, maintenez enfoncé [SHIFT] pendant que vous pressez les touches numériques.

Touche numérique	Ordre d'affichage	Touche numérique	Ordre d'affichage
[0]	0 → Espace → 0	[5]	5 → M → N → O → 5
[SHIFT] + [0]	0 → Espace → 0	[SHIFT] + [5]	5 → m → n → o → 5
[1]	1 → A → B → C → 1	[6]	6 → P → Q → R → 6
[SHIFT] + [1]	1 → a → b → c → 1	[SHIFT] + [6]	6 → p → q → r → 6
[2]	2 → D → E → F → 2	[7]	7 → S → T → U → 7
[SHIFT] + [2]	2 → d → e → f → 2	[SHIFT] + [7]	7 → s → t → u → 7
[3]	3 → G → H → I → 3	[8]	8 → V → W → X → 8
[SHIFT] + [3]	3 → g → h → i → 3	[SHIFT] + [8]	8 → v → w → x → 8
[4]	4 → J → K → L → 4	[9]	9 → Y → Z → ! → 9
[SHIFT] + [4]	4 → j → k → l → 4	[SHIFT] + [9]	9 → y → z → ? → 9

⌂ ··· Pressez [1] deux fois

pressez ▶

î ··· [SHIFT] + pressez [3] quatre fois

pressez ▶

ï ··· [SHIFT] + pressez [6] quatre fois

\* Pour effacer le caractère situé sur le curseur, pressez [PAUSE] + [◀].

\* Vous pouvez également utiliser l'Alpha-dial pour sélectionner les caractères. Ceci vous permet de sélectionner des symboles qui ne sont pas accessibles depuis les touches numériques. Si vous tournez l'Alpha-dial vers la droite, vous verrez défiler les caractères suivants.

Space A...Z a...z 0...9 & J ♪ b # ! ? . , : ; ' " \* + - / < = > ( ) ^ \_ | \$ % @

④ Pressez [STOP] pour entériner le titre du morceau.

Vous retournerez à l'affichage de base.

⑤ Insérez une disquette (avec la languette de protection en position WRITE) dans le lecteur de disquette.

⑥ Accédez à l'affichage de mémoire disponible et vérifiez la quantité de mémoire utilisée par le morceau que vous désirez sauvegarder.

[SHIFT] + [AVAIL]

Mémoire restant disponible      Nombre de morceaux

```
MEMORY= 67K: SONG# 5
SONG 1= 20K 12%
```

↑ Quantité de mémoire et pourcentage utilisés par le morceau dont le numéro est affiché  
Numéro de morceau

- ⑦ Accédez à l'affichage de mémoire disponible sur disquette et vérifiez la quantité de mémoire libre restant sur la disquette.

MICROSCOPE

Mémoire disponible sur la disquette    Nombre de fichiers (morceaux)

DISK	=589K:	FILEs	6
		=	17K

Titre du morceau

Quantité de mémoire utilisée par le fichier affiché

Si la quantité de mémoire utilisée par le morceau sélectionné dans la mémoire interne est plus importante que la quantité de mémoire libre restant sur disquette, il n'est pas possible de sauvegarder les données. Dans ce cas, insérez une autre disquette.

- ⑧ Exécutez la procédure de sauvegarde que vous avez déterminée.

SHIFT + SAVE

Lorsque la sauvegarde est terminée, vous retournez à l'affichage de base.

- ⑨ Pressez le bouton d'éjection et ôtez la disquette. Une fois la disquette sortie du lecteur, réglez sa languette de protection en position PROTECT.

## ■ Chargement de données de morceau depuis la disquette

La procédure de transfert de données de morceau (fichier morceau ou Song) de la disquette dans la mémoire interne est appelé chargement. Pour reproduire les données de morceau d'une disquette, vous devez d'abord les charger en mémoire interne.

- \* Si vous désirez charger deux morceaux ou plus en une seule fois, utilisez le mode 2 Disk Load (voir II/page 136).

### [Chargement d'un unique morceau]

- Depuis l'affichage de base

- ① Insérez la disquette (avec la languette de protection sur PROTECT) dans le lecteur de disquette.
- ② Sélectionnez un numéro de morceau qui ne contient pas de données. Déplacez le curseur sur le numéro de morceau et sélectionnez ce numéro à l'aide de **SHIFT** + Alpha-dial.

Numéro de morceau

↓

Aucune donnée de morceau

SONG 2	M= 1	J=120	REAL
--------	------	-------	------

- ③ Accédez à l'affichage de mémoire disponible sur disquette.  
**SHIFT** + **AVAIL** → **MICROSCOPE**
- ④ Sélectionnez le fichier Song (le morceau) devant être chargé et exécutez le chargement.  
Alpha-dial → **LOAD**
- ⑤ Lorsque le chargement est terminé, vous retournez en affichage de base.

# 8 ENREGISTREMENT MULTI-PISTE

Ce chapitre explique comment employer plusieurs parties dans votre enregistrement et illustre quelques procédures particulières. Comme dans notre exemple, nous utiliserons le morceau «Spring Song» de Mendelssohn dans un arrangement simple à quatre parties comprenant basse, mélodie, contre-chant et rythme (le morceau original étant long, il a été raccourci pour cet exemple). Une fois terminé ce morceau, vous pourrez poursuivre et essayer d'autres morceaux dont vous avez les partitions.

## 1. Méthode d'enregistrement

En enregistrement multi-piste, vous pouvez enregistrer chaque partie sur une piste en utilisant la méthode d'enregistrement la plus appropriée pour chacune d'entre elles.

### ■ Pistes musicales

Il y a deux façons d'enregistrer sur une piste musicale; l'enregistrement en temps réel, dans lequel votre jeu au clavier est enregistré exactement tel qu'il a été reçu par le MIDI, et l'enregistrement en pas à pas, qui vous permet de déterminer numériquement la longueur, etc., de chaque note et de déterminer la hauteur à l'aide des touches numériques ou d'un clavier. Chaque méthode a ses propres avantages.

#### ○ Enregistrement en temps réel (REAL)

- est plus rapide que l'enregistrement en pas à pas. Vous pouvez quantifier (remettre en place) après coup si nécessaire.
- reproduit exactement les nuances musicales de mise en place et de dynamique que vous avez effectuées.
- est plus simple pour la programmation de changements de commande continus tels que roue de modulation, levier de pitch bend ou aftertouch

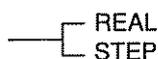
#### ✍ Quantification (voir l/page 71) :

Cette procédure corrige les petites fautes de mise en place des notes qui peuvent arriver lorsque vous enregistrez un morceau en temps réel. Vous pouvez donc enregistrer sans vous soucier de petites erreurs d'inexactitude quant à l'instant de jeu des notes et utiliser par la suite la fonction de quantification.

#### ○ Enregistrement en pas à pas (STEP)

- vous permet d'efficacement enregistrer des parties difficiles (ou carrément injouables).
- est utile lorsque vous désirez une interprétation mécanique comme en techno-pop.
- est souhaitable lorsque vous enregistrez des phrases ou des motifs qui seront répétés.

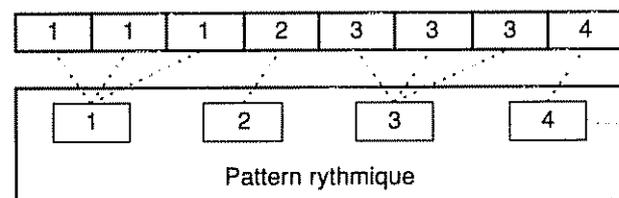
Enregistrement d'une piste musicale  
(pistes 1 – 8)



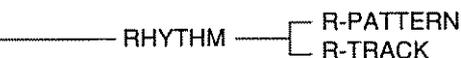
### ■ Piste rythmique

Pour enregistrer la piste rythmique, vous aurez à créer différents motifs (patterns) rythmiques et à combiner ces patterns rythmiques pour construire la piste rythmique. Chaque pattern rythmique est long d'une mesure, ce qui signifie qu'une piste rythmique est créée mesure par mesure.

Piste rythmique



Enregistrement de la piste rythmique



# Spring Song

Mendelssohn

J = 120

The musical score is arranged in four systems, each with four staves: Trompette (Trumpet), Cordes (Strings), Basse (Bass), and Batterie (Drums). The key signature is one sharp (F#) and the time signature is common time (C). The score includes measure numbers 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, and 17. Performance markings include PTN-1, PTN-2, PTN-3, and PTN-4. The Trompette part features a melodic line with slurs and accents. The Cordes part provides harmonic support with sustained chords and moving lines. The Basse part has a steady eighth-note accompaniment. The Batterie part consists of a consistent drum pattern of eighth notes.

## 2. Avant de commencer à enregistrer

Si vous enregistrez un morceau depuis une partition, il vous sera plus facile de commencer par suivre les préparations ci-dessous.

- **Déterminer la méthode d'enregistrement pour chaque partie**

Nous enregistrons la partie rythmique dans la piste rythmique et la mélodie, le contre-chant et la basse dans des pistes musicales. Utilisez l'enregistrement en temps réel pour enregistrer les parties de cuivres et de cordes de notre exemple et quantifiez-les par la suite si nécessaire. La partie de basse est faite de la même phrase répétée plusieurs fois aussi utiliserons-nous l'enregistrement en pas à pas.

- **Décider de l'ordre dans lequel vous programmerez les données musicales**

Vous pouvez commencer à enregistrer avec n'importe quelle piste mais, en général, les parties sont enregistrées dans l'ordre suivant : batterie → basse → mélodie → contre-chant. La raison de cet ordre est qu'un fois que la partie de batterie a été programmée, la structure générale du morceau est plus simple à comprendre. Dans ce chapitre, nous expliquerons la procédure d'enregistrement dans cet ordre, mais vous pouvez utiliser l'ordre qui vous convient le mieux.

- **Décider de la piste et du canal employé pour chaque partie**

Décidez quels sons vous utiliserez pour chaque partie ainsi que la piste et le canal sur lequel vous l'enregistrerez. Pour chaque partie, vous pouvez choisir entre les pistes 1 à 8 et les canaux 1 à 16.

1

Trompette  
Piste 1  
Canal 1

Cordes  
Piste 3  
Canal 3

Basse slap  
Piste 2  
Canal 2

Batterie  
Piste rythmique  
Canal 10

[Exemple de réglages pour ce morceau]

Partie	Sonorité	Piste	Canal MIDI
Partie mélodique	Trompette	Piste 1	canal 1
Partie de basse	Slap basse	Piste 2	canal 2
Partie d'accompagnement	Cordes	Piste 3	canal 3
Partie rythmique	Batterie	Piste rythmique	canal 10

\* Les pistes 4 à 8 ne sont pas utilisées dans notre exemple.

● **Marquer les numéros de mesure sur votre partition**

La partition peut sauter d'une mesure à une autre en raison de symboles de renvoi etc . Lorsque vous enregistrez un morceau depuis une partition, la procédure se fera plus facilement si vous prenez le temps de marquer les numéros de mesure sur la partition. Ceci vous sera également particulièrement utile si vous désirez par la suite enregistrer des données supplémentaires ou faire des corrections, puisque le MC—50 vous permet d'accéder immédiatement à un numéro de mesure voulu. Les numéros de mesure sont marqués toutes les deux mesures dans notre exemple.

\* Pour une explication des symboles musicaux, référez-vous à «Lire la Musique» à la fin de ce manuel.

● **Marquer les numéros des patterns rythmiques sur la partition**

Notez que la partie rythmique consiste principalement en répétitions du même motif, avec des motifs de break (phrase rythmique irrégulière située à des moments de jonction des différentes divisions d'un morceau) ajoutés pour une cassure occasionnelle. Chaque mesure d'une partie rythmique de MC—50 est faite d'un pattern et des copies du même pattern peuvent être utilisées aussi souvent que nécessaire. L'enregistrement sera plus facile si vous écrivez le numéro du pattern rythmique correspondant pour chaque mesure écrite dans la partition. Notre morceau exemple utilise quatre patterns différents.

● **Sélectionner un numéro de morceau qui ne contient pas de données de morceau**

Si la mémoire interne contient déjà des données de morceau, l'enregistrement de nouvelles données dans le même numéro de morceau entraînera soit une combinaison de votre nouvel enregistrement avec les anciennes données, soit un effacement des anciennes données. Avant de poursuivre, assurez-vous de sélectionner un numéro de morceau qui ne contient pas déjà de données.

Depuis l'affichage de base du mode 1, déplacez le curseur sur la droite de «SONG» et utilisez **SHIFT** + Alpha-dial pour sélectionner un numéro de morceau qui ne contient pas de données (il n'est pas possible de sélectionner un numéro de morceau supérieur à 8).

Numéro du morceau

SONG	1	J=120	REAL
------	---	-------	------

Une fois un morceau sélectionné, vous pouvez commencer l'enregistrement des parties de votre enregistrement multi-piste.



La partie rythmique de cet exemple consiste en quatre patterns rythmiques différents décrits ci-dessous. D'abord, nous allons écrire ces quatre patterns rythmiques (patterns 1 - 4).

Pattern rythmique 1

Pattern rythmique 2

Pattern rythmique 3

Pattern rythmique 4

< Exemple d'une partition de batterie >

Caisse claire

Tom aigu

Tom basse

Charleston fermée

Grosse caisse

## ■ Enregistrement du pattern rythmique 1

[Exemple : écriture des niveaux de dynamique pour le pattern 1]

Exemple

● Depuis l'affichage de base

- ① Choisissez «RHYTHM» comme mode d'enregistrement.

Utilisez **◀▶** pour faire clignoter «REAL» et utilisez l'Alpha-dial pour le changer en «RHYTHM».

```
SONG 1
M= 1 ♩=120 RHYTHM
```

Mode d'enregistrement

- ② Pressez **REC**, utilisez l'Alpha-dial pour sélectionner «R—PATTERN», et pressez **ENTER**.

Numéro de pattern rythmique

```
RECORD R—PATTERN  ENTER  PTN 1 4/4
```

- ③ Déplacez le curseur sur la droite de PTN et utilisez l'Alpha-dial (ou les touches numériques + **ENTER**) pour sélectionner le numéro de pattern.

Puisque nous devons créer le pattern 1, pressez **ENTER** sans changer le réglage qui est d'origine sur 1.

- ④ Déplacez le curseur à la droite de PTN 1 et utilisez les touches numériques + **ENTER** (ou l'Alpha-dial) pour spécifier le format de la mesure.

Pressez **4** → **ENTER** → **4** → **ENTER**

Format de mesure

```
PTN 1 4/4
```

- ⑤ Déterminez l'instrument rythmique.

Utilisez **SKIP** ou **RESET** pour sélectionner l'instrument.

Pressez **SKIP** pour sélectionner un instrument d'un numéro plus élevé. Pressez **RESET** pour sélectionner un instrument d'un numéro plus bas.

```
PTN 1 4/4
INST 1 BD1 RESO=F
```

Numéro d'instrument rythmique

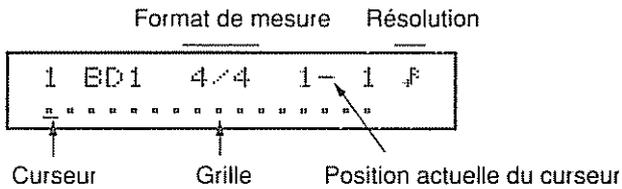
\* Nous commencerons avec la grosse caisse (bass drum ou BD). Sélectionnez l'instrument «1 BD 1», et pressez **ENTER**.

- ⑥ Déterminez la résolution (la note la plus courte qui sera programmée).

Puisque la note la plus courte jouée par la grosse caisse dans le pattern 1 est une double croche, utilisez l'Alpha-dial pour choisir cette valeur et pressez **ENTER**.

```
PTN 1 4/4
INST 1 BD1 RESO=F
```

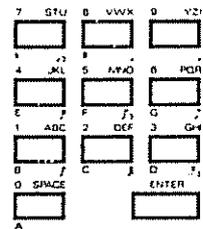
\* La grille de points indique les positions auxquelles se trouve des notes rythmiques. Le nombre de divisions de cette grille dépendra du format de la mesure et de la résolution choisie.



\* La valeur située en haut et à droite de l'afficheur donne la position du curseur dans la mesure.

**La résolution peut également être programmée à l'aide des touches numériques.**

Des symboles de notes sont représentés au-dessous de chaque touche numérique. Pressez une touche numérique pour sélectionner la résolution correspondante au symbole associé à la touche.



- ⑦ Pressez **SHIFT** + **PLAY**. Le métronome commencera à se faire entendre en 4/4 et vous pourrez commencer la programmation.

Pendant que vous écrivez les niveaux de dynamique (les numéros qui indiquent la force de chaque note), le pattern sera joué répétitivement vous permettant de l'écouter en cours de construction.

- ⑧ Utilisez **◀▶** pour déplacer le curseur sur la grille et utilisez les touches numériques pour programmer les niveaux de dynamique aux emplacements voulus dans la mesure (dans la grille) pour faire jouer la grosse caisse comme indiqué dans la partition pour le pattern 1.

Vous pouvez choisir les niveaux de dynamique parmi huit valeurs, de 1 à 8. Les numéros les plus importants donnent des dynamiques plus fortes.

Position actuelle du curseur

```
1 BD1 4/4 1- 1 F
7.....45.....
```

Essayons donc en programmant la valeur **7** à la position 1 — 1 du curseur, **4** en position 2 — 3 et **5** en position 2 — 4. Si vous programmez un niveau de dynamique à un emplacement incorrect, ramenez le curseur sur l'emplacement de l'erreur et pressez la touche numérique **0** pour l'effacer.

\* Lorsque vous enregistrez le rythme, il est important d'ajouter des variations de dynamique. Si vous gardez la même valeur de dynamique pour toutes les notes, l'interprétation sera mécanique et inintéressante.

- ⑨ Pressez **SKIP** pour sélectionner l'instrument «3 SD1» et programmez les valeurs de dynamique pour la caisse claire.

```

3 SD1  4/4  4- 1 ♯
.....7.....7.....
    
```

Programmez **7** en position 2 — 1 et **7** en position 4 — 1.

#### Programmation d'un fla

Un fla est une apogiature c'est-à-dire une note qui précède immédiatement la note principale. Par exemple, au lieu d'un simple coup sur la caisse claire, il s'agira d'un coup doublé à l'aide des deux baguettes, ces coups étant très rapprochés. Le MC—50 vous permet de créer un effet similaire en maintenant enfoncé **SHIFT** pendant que vous utilisez une des touches numériques pour choisir le niveau de dynamique.

- ⑩ Programmez les niveaux de dynamique pour la charleston fermée (closed hi—hat).

Pressez **SKIP** pour sélectionner l'instrument «5 CHH».

Programmez **3** en position 1—1, **2** en position 1—3, **3** en position 2—1, **2** en position 2—3, **3** en position 3—1, **2** en position 3—3, **3** en position 4—1, et **2** en position 4—3.

```

5 CHH  4/4  4- 3 ♯
3.2.3.2.3.2.3.2.
    
```

- ⑪ Ceci termine le pattern 1. Pressez **ENTER** pour entériner les valeurs programmées.

Si vous désirez stopper alors que vous êtes en mode d'enregistrement, pressez **PAUSE**. Si vous désirez continuer pour passer à l'étape suivante, pressez **SHIFT** + **PLAY** afin de laisser poursuivre la reproduction en boucle.

## ■ Enregistrement des patterns 2 et 4

Pendant que le pattern continue à jouer, déplacez le curseur sur «PTN 1» et utilisez l'Alpha-dial pour changer cette valeur en «PTN 2 (4)» (le pattern en cours de reproduction s'arrêtera) et pressez **ENTER** à nouveau.



Lorsque vous pressez **ENTER**, vous vous retrouvez dans les mêmes conditions qu'à l'étape 9 de «Enregistrement du pattern 1». Créez les patterns 2 et 4 exactement comme vous l'avez fait pour le pattern 1

### [Exemple de programmation des niveaux de dynamique pour le pattern 2]

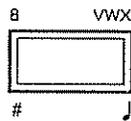
		1-1	2-1	3-1	4-1
	High tom	-----	-----	-----	7 -----
	Low tom	-----	-----	-----	6 -----
	Closed hi-hat	3 - 2 -	3 - 2 -	3 - 2 -	3 - 2 -
	Snare drum	-----	7 -----	-----	7 5 6 7
	Bass drum	7 -----	4 5 -----	-----	-----

\* Utilisez un réglage de résolution d'une double croche.

### [Exemple de programmation des niveaux de dynamique pour le pattern 4]

		1-1	2-1	3-1	4-1
	Snare drum	7	-----	-----	-----
	Bass drum	7	-----	-----	-----

\* Utilisez un réglage de résolution d'une noire. Pour changer la résolution, pressez **ENTER** pour amener le curseur sur la valeur de résolution, pressez la touche numérique **8** (ou utilisez l'Alpha-dial pour changer le réglage en ♩), et pressez **ENTER** à nouveau.



Pressez la touche numérique **8** pour régler la résolution sur ♩.

## ■ Enregistrement du pattern 3

Comme vous avez pu le voir sur la partition de la page 50, le pattern 3 est très proche du pattern 1. Dans cet exemple, nous copierons le pattern 1 dans le pattern 3 (voir II/page 46) puis nous modifierons le pattern 3 ainsi obtenu

[Exemple de programmation des niveaux de dynamique pour le pattern 3]

- ① Sélectionnez le numéro du pattern servant de destination à la copie

PTN 2 4/4  
INST 1 BD1 RESO= F

➔

PTN 3 4/4

Depuis l'affichage ci-dessus, déplacez le curseur sur le numéro de pattern et utilisez l'Alpha-dial pour sélectionner le pattern 3 comme destination de copie.

\* Si l'affichage ci-dessus n'apparaît pas, suivez les étapes ① et ② de «Enregistrement du pattern 1».

- ② Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **2**.

PTN 3 4 COPY 3

- ③ Sélectionnez le numéro de pattern servant de source à la copie.

Utilisez l'Alpha-dial pour sélectionner le pattern 1 comme source de copie et pressez **ENTER**.

PTN 3 4 COPY 1

ENTER ➔

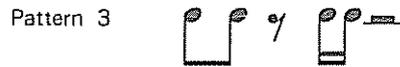
PTN 3 4 1 >> REC

- ④ Pressez **REC**.

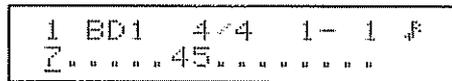
Ceci termine la procédure de copie.

Lorsque la copie est terminée, vous entendez immédiatement le pattern 3 se reproduire. Pour stopper la reproduction tout en restant en mode d'enregistrement, pressez **PAUSE**. Pour reprendre la reproduction et poursuivre la programmation depuis l'étape ⑤, pressez **SHIFT** + **PLAY**.

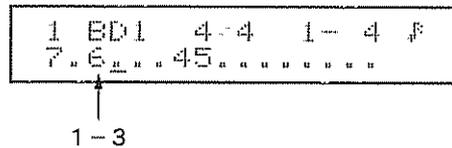
- ⑤ Les patterns 1 et 3 diffèrent de par leur programmation de grosse caisse. Dans cet exemple, nous ne modifierons donc que la grosse caisse



Pressez  plusieurs fois jusqu'à ce que l'affichage de programmation des niveaux de dynamique apparaisse.



- ⑥ Programmez un niveau de dynamique égal à 6 en position 1-3  
 Pressez  pour déplacer le curseur et pressez 



Ceci termine le pattern 3

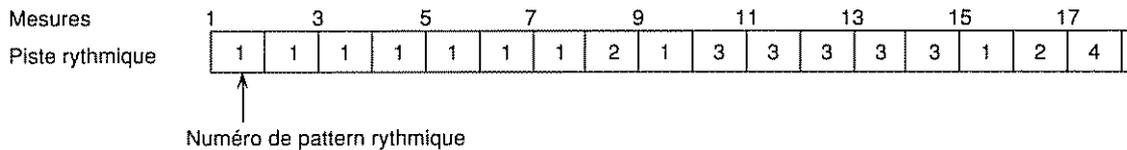
Pour stopper la reproduction, pressez . Pour retourner à l'affichage de base, pressez .

\* Il est également possible d'enregistrer le pattern rythmique depuis un clavier MIDI connecté au MC-50 (voir II/page 44)

## ■ Création de la piste rythmique

Ensuite, vous combinerez ces nouveaux patterns rythmiques en une piste rythmique. La piste rythmique ne contient pas réellement toutes les données du pattern rythmique mais uniquement les numéros de pattern qu'elle fait jouer les uns après les autres. Ceci signifie que si vous modifiez par la suite les données internes d'un pattern, la reproduction de la piste rythmique tiendra compte des modifications effectuées.

Pour le morceau que nous enregistrons dans l'exemple, nous combinerons les numéros de patterns rythmiques dans la piste rythmique comme suit.



Utilisez la procédure suivante pour combiner les patterns rythmiques en une piste rythmique afin d'obtenir la reproduction voulue.

## ■ Enregistrement de la piste rythmique

● Depuis l'affichage de base

- ① Assurez-vous que le mode d'enregistrement est sur «RHYTHM». Sinon, utilisez pour déplacer le curseur sur le mode d'enregistrement et utilisez l'Alpha-dial pour sélectionner «RHYTHM».
- ② Pressez et utilisez l'Alpha-dial pour sélectionner «R-TRACK».

```
RECORD R-TRACK
```

- ③ Pressez .

```

          Mesure  Format de mesure
R-TRK MEAS   1  4/4
PTN#  R
    
```

Numéro de pattern rythmique

- ④ Nous déterminerons les numéros de patterns rythmiques en commençant par la mesure 1, aussi sélectionnez la mesure 1.  
Utilisez pour déplacer le curseur sur la droite de «MEAS» et pressez → .
- ⑤ Déterminez le numéro de pattern devant être assigné à la mesure 1 de la piste rythmique.  
Puisque la mesure 1 utilise le pattern 1, pressez → .

```

R-TRK MEAS   1  4/4
PTN#  1  BIAS# 0
    
```

⑥ Déterminez la variation de dynamique relative (BIAS).

Lorsque vous créez un pattern rythmique, vous déterminez la dynamique pour chaque note individuellement. Toutefois, la variation de dynamique relative (BIAS) vous permet de déterminer un réglage de dynamique pour la totalité du pattern rythmique. Par exemple, en diminuant graduellement cette valeur pour chaque pattern rythmique au cours d'un morceau, vous pouvez créer des effets de fondu progressif (le BIAS peut être réglé dans une plage de - 99 à + 99). Dans cet exemple, nous ne réglerons pas cette variation (BIAS), aussi pressez simplement **ENTER** pour accéder à la mesure suivante (laissez BIAS sur la valeur 0).  
**0** → **ENTER**.

Vous accéderez à la mesure 2.

⑦ La mesure 2 utilise également le pattern 1, aussi pressez **1** → **ENTER**.

```
R-TRK MEAS  2  4/4
PTN#  1  BIAS: 0
```

⑧ Nous ne réglerons pas la valeur de bias, aussi pressez simplement **ENTER**.

Vous accéderez à la mesure 3.

Poursuivez ces étapes pour enregistrer les 17 mesures du morceau. La figure suivante vous indique le numéro de pattern devant être programmé pour chaque mesure

Mesures	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Piste rythmique	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	3	3	3	3	1	2	4

↑  
Numéro de pattern rythmique

⑨ Ceci termine la procédure d'enregistrement.

Pressez **STOP**.

```
SONG 2
M= 17  ♩=120 RHYTHM
```

⑩ Reproduction de la partie rythmique.

Pressez **RESET** pour revenir au début du morceau et pressez **PLAY**.

## 4. La partie de basse

La partie de basse est faite de répétitions d'un même motif et doit être exécutée avec une mise en place rigoureuse. Ces impératifs en font le sujet idéal pour un enregistrement en pas à pas. Il est possible d'enregistrer en pas à pas en programmant les notes depuis les touches numériques mais, dans cet exemple, nous utiliserons le clavier MIDI.

### Enregistrement pas à pas :

L'enregistrement en pas à pas est une méthode d'enregistrement dans laquelle vous utilisez les touches numériques etc. pour programmer les notes une à une, en déterminant toutes les données telles que canal MIDI, numéro de note (hauteur), dynamique, durée (temps qui s'écoule jusqu'à l'enfoncement de la note suivante) et durée réelle ou Gate Time (temps durant lequel sera jouée la note). Si un clavier MIDI est connecté au MC-50, vous pouvez programmer le canal MIDI, le numéro de note et la dynamique en une seule fois en pressant simplement une des touches du clavier. Dans ce cas, la durée de la note sera celle précédemment spécifiée et la durée réelle correspondra à 75 % de la durée spécifiée (cette valeur pouvant être modifiée librement). Bien sûr, vous pouvez revenir en arrière et changer ces valeurs après coup (même si la durée de deux notes est identique, l'une ou l'autre peut avoir une durée réelle plus importante ou plus modérée dans le cas notamment d'une note staccato). Pour programmer un accord, pressez deux notes ou plus simultanément (ne relâchez aucune d'entre elles tant que toutes les notes de l'accord n'ont pas été enfoncées). Lorsque vous relâchez toutes les notes, vous passez au pas suivant.

## ■ Enregistrement en pas à pas à l'aide d'un clavier MIDI

Programmez la partie de base de notre exemple musical (page 47) sur la piste 2 avec le canal 2. Avant de commencer à enregistrer, réglez votre clavier pour qu'il transmette sur la canal 2.

\* Si le clavier que vous utilisez ne vous permet pas de changer le canal de transmission, utilisez une des fonctions d'édition du MC-50 pour convertir le canal MIDI après l'enregistrement (voir l/page 82).

- ① Pressez **RESET** pour accéder à la mesure 1.
- ② Réglez le mode d'enregistrement sur «STEP». Utilisez **◀▶** pour faire clignoter «RHYTHM» et utilisez l'Alpha-dial pour le changer en «STEP».

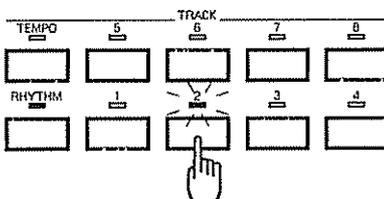
```
SONG 1
M= 1 ♩=120 STEP
```

- ③ Pressez **REC** pour passer en attente d'enregistrement.

Piste d'enregistrement

```
STEP RECORD ▶TRK 1
M= 1 4/4 CH=ALL
```

- ④ Déterminez la piste sur laquelle vous désirez enregistrer. Pressez la touche de piste **2**. (L'indicateur de piste 2 s'allumera)



⑤ Pressez **ENTER** pour passer en mode de programmation en pas à pas.

\* Si vous désirez commencer l'enregistrement en pas à pas depuis une mesure pour laquelle aucune donnée rythmique n'existe, vous devez déterminer le format de la mesure puis presser **ENTER**.

Numéro de piste

	Position actuelle	Valeur de note
2	1-01-000	♩ 24
1		

Canal MIDI

⑥ Déterminez la valeur de note (durée) des notes devant être enregistrées.



Puisque la première note est une noire, utilisez l'Alpha-dial pour sélectionner « ♩ 96 ».

2	1-01-000	♩ 96
1		

⑦ Pressez la touche Sol2 (G2) de votre clavier.

G2

Lorsque vous relâchez la touche

La position est maintenant le deuxième temps

Numéro de piste	Position actuelle	Valeur de note
2	1-01-000	♩ 96
2	G2 43 73	86

Canal Nom de note Numéro de note

2	1-02-000	♩ 96
2		

Ceci programmera le numéro de note, le canal MIDI, la dynamique, la durée et la durée réelle. Si nécessaire, déplacez le curseur sur chaque paramètre de la note et utilisez l'Alpha-dial pour modifier la valeur.

\* Les valeurs initiales de durée et de durée réelle seront les suivantes.

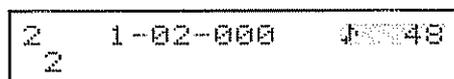
Note	Durée	Durée réelle
Note symbol	Step time	Gate time
	6	4
	12	9
	16	12
	24	19
	32	26
	48	41
	64	56
	96	86
	192	178

8 Ensuite, nous programmerons une croche.

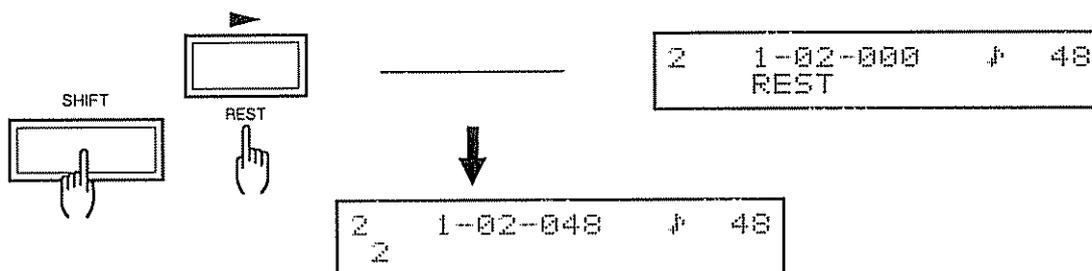


Déterminez la durée.

Puisqu'il s'agit d'une croche, utilisez l'Alpha-dial pour choisir «  48 ».



Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **▶** une fois pour programmer un silence qui aura la durée spécifiée ci-dessus.



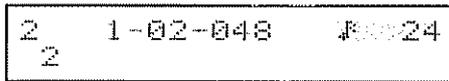
\* Ceci avance simplement la position d'une valeur égale à celle programmée pour la durée d'une note. En réalité, il n'existe pas de données internes correspondant à un silence.

⑨ Pressez la touche Sol2 (G2) de votre clavier.

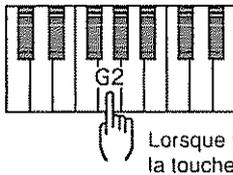


Déterminez la durée.

Puisqu'il s'agit d'une double croche, utilisez l'Alpha-dial pour régler la durée sur « ♪ 24 ».



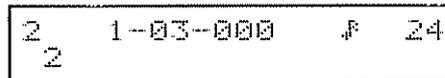
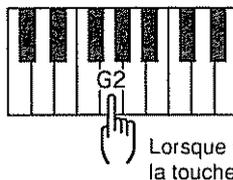
Pressez la touche Sol2 (G2) de votre clavier



⑩ Pressez la touche Sol2 (G2) de votre clavier



Puisqu'il s'agit également d'une double croche, pressez la touche Sol2 (G2) de votre clavier sans changer la durée

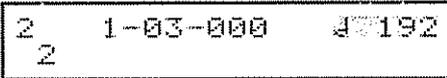


⑩ Finalement, programmez un silence de deux temps (demi-pause).

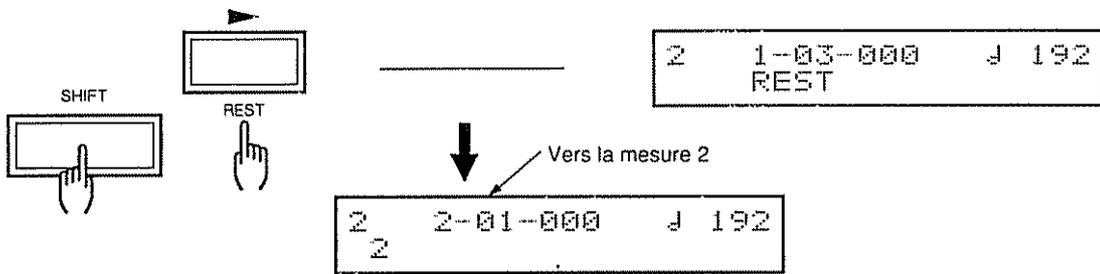


Déterminez la durée.

Puisqu'il s'agit d'une demi-pause, qui dure deux temps, utilisez l'Alpha-dial pour choisir une valeur de « 192 ».



Maintenez enfoncé [SHIFT] et pressez [▶] une fois.



Ceci termine la programmation de la première mesure.

De la même façon, programmez la suite du morceau jusqu'à la mesure 16.

Une fois terminé, pressez [STOP], pressez [RESET] pour retourner au début du morceau et pressez [PLAY] pour écouter la reproduction de la partie de basse.

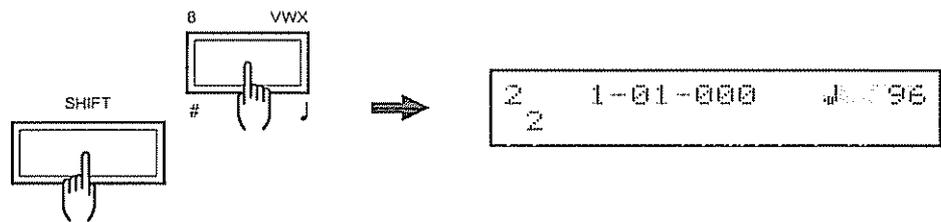
### Quelques fonctions utiles

Durant l'enregistrement en pas à pas, vous pouvez utiliser les fonctions suivantes pour une programmation plus efficace des données.

○ Programmation avec les touches numériques

Vous pouvez choisir la durée des notes non seulement avec l'Alpha-dial mais également en maintenant **SHIFT** enfoncé et en pressant une touche numérique (les valeurs de note correspondant aux touches numériques sont représentées dans le coin inférieur droit de chaque touche numérique)

Exemple: **SHIFT** + **8** représentera « ♯ 96 »



○ Pour corriger une note

Si vous avez programmé incorrectement une note, pressez **RESET**. Chaque fois que vous pressez **RESET**, vous revenez en arrière d'une note et les données présentes à l'emplacement sur lequel vous vous trouvez sont effacées. Reprogrammez les données correctement.

○ Copie

Si la même phrase musicale est à répéter plusieurs fois, vous pouvez utiliser la fonction de Copie (voir II/page 96).

## 5. La partie mélodique et la partie de contre-chant

Utilisez l'enregistrement en temps réel pour programmer la partie mélodique et le contre-chant. La procédure suivante se réfère à la partie mélodique. Une fois terminée, enregistrez le contre-chant de la même façon.

Puisque la partie mélodique doit être enregistrée sur la piste 1 et le canal 1. Réglez votre clavier MIDI pour transmettre sur le canal 1. (Le contre-chant sera enregistré sur la piste 2 et le canal 3, aussi réglez votre clavier MIDI pour qu'il transmette sur le canal 3).

\* Si le clavier que vous utilisez ne vous permet pas de changer le canal de transmission, utilisez une des fonctions d'édition du MC-50 pour convertir le canal MIDI après enregistrement (voir I/page 82).

### [Procédure]

● Depuis l'affichage de base

① Pressez **RESET** pour accéder à la mesure 1.

② Réglez le mode d'enregistrement sur «REAL».

Utilisez **◀▶** pour faire clignoter «STEP» et utilisez l'Alpha-dial pour sélectionner «REAL»

```
SONG 1
M= 1  ♩=120 REAL
```

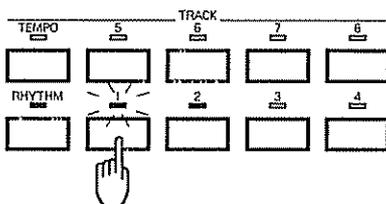
③ Pressez **REC** pour passer en attente d'enregistrement

```
Press Play >> RECORD
M= 1  ♩=120 REAL
```

Le métronome commencera à se faire entendre. Utilisez l'Alpha-dial pour ajuster le tempo à une valeur pour laquelle vous vous sentez à l'aise.

④ Déterminez la piste que vous désirez enregistrer.

Pressez la touche de piste **1** (touche de piste **3** si vous enregistrez le contre-chant)



```
SONG 1 Recording 1
M= 1  ♩=120 [ 120]
```

⑤ Pressez **PLAY**

Une fois le décompte de deux mesures effectué (au moment où l'afficheur atteint la valeur 1), commencez à jouer.

- 2 → - 1 → 1 → 2 →

△

Commencez à jouer au moment où l'afficheur atteint la valeur 1

⑥ Une fois terminé votre jeu, pressez **STOP** pour interrompre l'enregistrement.

\* Après un enregistrement en temps réel, vous pouvez (si nécessaire) utiliser la procédure de quantification (voir I/page 71) pour limiter les petites erreurs de mise en place que vous auriez pu effectuer.

Ceci termine l'enregistrement de toutes les parties.

Pressez **RESET** pour retourner au début du morceau et pressez **PLAY** pour en écouter la reproduction.

L'enregistrement en temps réel vous permet également d'utiliser des méthodes telles que l'enregistrement avec déclenchement au clavier (voir II/page 29) pour commencer à enregistrer dès le moment où vous jouez la première note et l'enregistrement superposé ou Mix (voir II/page 32) pour combiner les données nouvellement enregistrées avec les données précédemment stockées sur la même piste.

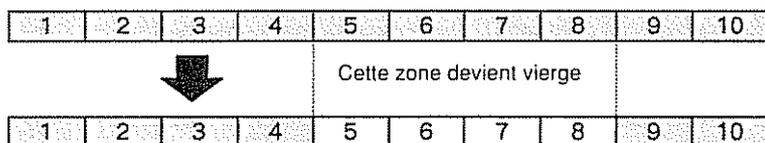
# 9 EDITION DES DONNEES

Voici quelques-unes des procédures d'édition proposées par le MC—50.

## ■ Effacement (Erase)

Cette procédure efface les données de morceau d'une zone spécifique pour que cette zone devienne vierge. Il s'agit simplement d'un effacement des données comme vous pourriez le faire avec une gomme pour enlever certaines notes d'une partition.

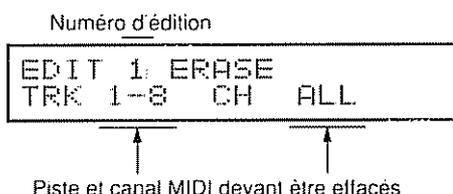
Exemple: Effacez toutes les données de morceau des mesures 5 à 8 des pistes 1 à 8



### [Procédure]

● Depuis l'affichage de base

- ① Pressez **EDIT** pour obtenir l'affichage de sélection du mode d'édition.



- ② Utilisez l'Alpha-dial pour sélectionner EDIT 1 ERASE, et pressez **ENTER**.
- ③ Déterminez la piste que vous désirez effacer.  
Pressez la touche de piste correspondant à la piste que vous désirez effacer et pressez **ENTER**.

\* Vous pouvez également déterminer la piste à l'aide de l'Alpha-dial ou des touches numériques (les touches de piste ne peuvent pas être utilisées pour choisir les huit pistes à la fois c'est-à-dire TRK 1-8). Lorsque vous utilisez les touches numériques, veillez à presser **ENTER** pour entériner la valeur.

- ④ Déterminez le canal MIDI que vous désirez effacer  
Alpha-dial → **ENTER**



\* Si vous choisissez ALL, les données de tous les canaux MIDI seront sélectionnées.

- ⑤ Déterminez le statut MIDI devant être effacé  
 Vous pouvez choisir l'un des 8 types de statuts MIDI.

Statut MIDI	Plage
ALL (tous les statuts MIDI)	---
NOTE (notes)	Numéro de note (0-127)
Paif (aftertouch polyphonique)	Numéro de note (0-127)
CC (changements de commande)	Numéro de commande (0-127)
PG (changements de programme)	Numéro de programme (1-128)
Caf (aftertouch par canal)	---
PB (pitch bend)	---
EX (système exclusif)	Numéro d'identification
TU (demande d'accord)	---

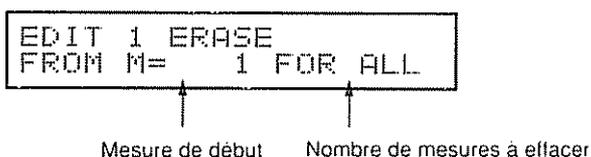
\* Pour une explication détaillée des statuts MIDI, référez-vous à la page 92.

Utilisez l'Alpha-dial pour sélectionner le statut MIDI et pressez **[ENTER]** (si le statut sélectionné vous permet de déterminer une plage de valeur déterminez également cette plage de valeur à l'aide de l'Alpha-dial → **[ENTER]**).



- ⑥ Déterminez la première mesure de la zone devant être effacée ainsi que le nombre de mesures devant être effacées.

Touches numériques → **[ENTER]** → touches numériques → **[ENTER]**



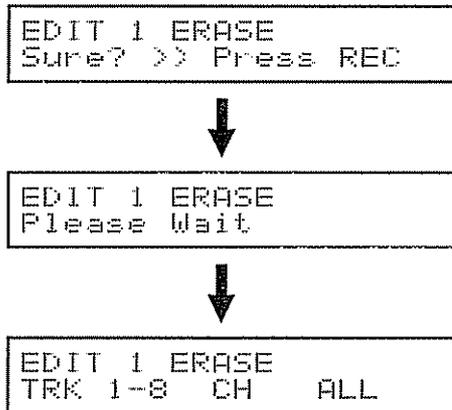
\* «FOR» indique le nombre de mesures à effacer; il n'indique pas la dernière mesure de la zone à effacer.

Par exemple, si vous désirez effacer de la mesure 2 à la mesure 5, choisissez «FROM M=2 FOR 4».

Pour corriger une valeur que vous avez précédemment choisie, pressez **[←]** pour ramener le curseur sur le paramètre que vous désirez corriger. Utilisez les touches numériques pour programmer la valeur correcte et veillez à pressez **[ENTER]** pour entériner cette valeur.

⑦ L'affichage d'exécution apparaîtra.

Si vous êtes sûr de vouloir effacer les données déterminées précédemment, pressez .



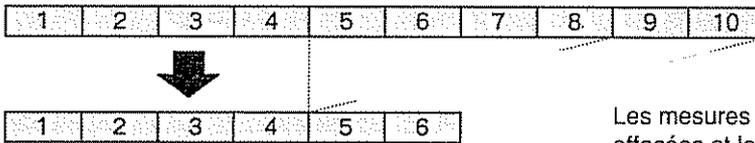
⑧ Pressez  pour terminer la procédure.

Pour des détails, voir «EDIT 1 Erase» en page 80 de la section II.

## ■ Découpe (Delete)

Cette procédure découpe des données de morceau dans une zone spécifique et enlève la partie coupée. Ceci est similaire à l'utilisation d'une paire de ciseaux pour couper une partie indésirable d'une bande de magnétophone.

Exemple: Effacez les mesures 5 à 8

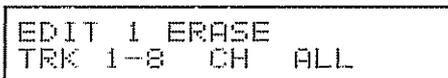


Les mesures 5 à 8 des données originales sont effacées et les mesures 9 et 10 sont déplacées.

### [Procédure]

● Depuis l'affichage de base

① Pressez  pour passer en affichage de sélection du mode d'édition.



② Utilisez l'Alpha-dial pour sélectionner EDIT 2 DELETE et pressez .

- ③ Déterminez la piste dans laquelle vous désirez couper des données

Pressez la touche de piste correspondant à la piste dans laquelle vous désirez faire la coupure et pressez **ENTER**

```
EDIT 2 DELETE
TRK ALL
```

Piste

- \* Vous pouvez également déterminer la piste à l'aide de l'Alpha-dial ou des touches numériques (les touches de piste ne peuvent pas être utilisées pour spécifier les huit pistes à la fois c'est-à-dire TRK1-8). Lorsque vous utilisez les touches numériques, veillez à presser **ENTER** pour entériner la valeur choisie
- ④ Déterminez les mesures que vous désirez couper.  
Touches numériques → **ENTER** → touches numériques → **ENTER**
- \* «FOR» indique le nombre de mesures devant être coupées; il n'indique pas la dernière mesure de la zone coupée. Par exemple, si vous désirez couper de la mesure 2 à la mesure 5, choisissez «FROM M=2 FOR 4».
- ⑤ L'affichage d'exécution apparaîtra  
Si vous êtes sûr de vouloir couper la zone spécifiée précédemment, pressez **REC**

```
EDIT 2 DELETE
Sure? >> Press REC
```



```
EDIT 2 DELETE
Please Wait
```



```
EDIT 2 DELETE
TRK ALL
```

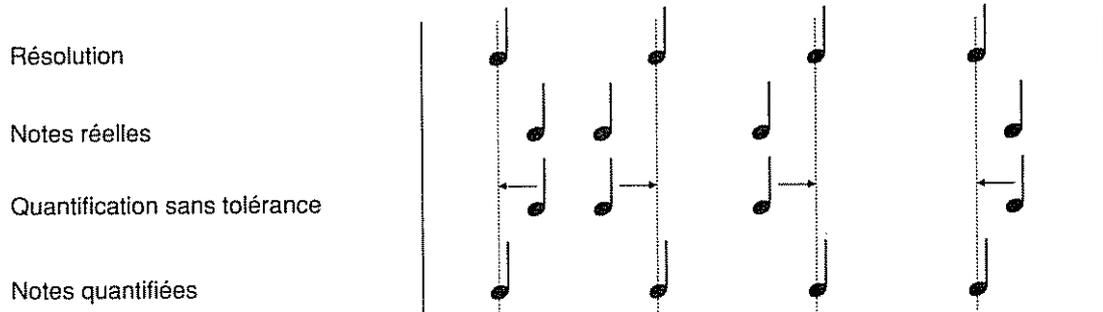
- ⑥ Pressez **STOP** pour terminer la procédure.

Pour des détails, voir «EDIT 2 Delete» en page 82 de la section II.

## ■ QUANTIFICATION (QUANTIZE)

Cette procédure corrige les petites erreurs de mise en place qui peuvent vous arriver lors d'un enregistrement en temps réel.

Exemple : Quantification sans tolérance (Rate: 1.0) et résolution d'une noire



La procédure de quantification n'affecte que les messages de notes, et ne change pas l'instant de reproduction des autres messages tels que ceux de bender/modulation ou de changement de programme. N'enregistrez que les messages de note sur la piste qui doit être ensuite quantifiée (voir I/page 86).

### Attention !

Il n'est pas possible de retrouver les données telles qu'elles ont été enregistrées après avoir effectué la procédure de quantification. A titre de précaution, vous pouvez copier ( voir II/page 96) la piste avant de la quantifier.

### [Procédure]

● Depuis l'affichage de base

- ① Pressez **EDIT** pour passer à l'affichage de sélection du mode d'édition.

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

- ② Utilisez l'Alpha-dial pour sélectionner EDIT 9 QUANTIZE, et pressez **ENTER**.

- ③ Spécifiez la piste que vous désirez quantifier.  
Pressez la touche de piste voulue et pressez **ENTER**.

```
EDIT 9 QUANTIZE
TRK 1-8 ▶ TRK 1-8
```

Piste devant être quantifiée

\* Vous pouvez également déterminer la piste à l'aide de l'Alpha-dial ou des touches numériques (les touches de piste ne peuvent pas être utilisées pour choisir les huit pistes à la fois, c'est-à-dire TRK 1-8). Lorsque vous utilisez les touches numériques, veillez à bien presser **ENTER** pour entériner la valeur choisie.

- ④ Spécifiez la piste dans laquelle doit se placer la piste quantifiée.  
 Pressez une touche de piste et pressez **ENTER**.

```
EDIT 9 QUANTIZE
TRK 1-8 ▶ TRK 1-8
```

Piste après quantification

- \* Vous pouvez également déterminer la piste à l'aide de l'Alpha-dial ou des touches numériques (les touches de piste ne peuvent pas être utilisées pour choisir les huit pistes à la fois, c'est-à-dire TRK 1-8). Lorsque vous utilisez les touches numériques, veillez à presser **ENTER** pour entériner la valeur choisie.

- ⑤ Déterminez le canal MIDI des données de morceau devant être quantifiées.  
 Touches numériques → **ENTER**

```
EDIT 9 QUANTIZE
CH ALL RESO= ♯
```

Canal MIDI

- ⑥ Déterminez la valeur de note minimale (résolution) des données devant être quantifiées.  
 Alpha-dial → **ENTER**

```
EDIT 9 QUANTIZE
CH ALL RESO= ♯
```

Résolution

- \* Vous pouvez également spécifier la valeur de note en maintenant enfoncé **SHIFT** et en pressant une touche numérique. Un symbole de note est représenté dans le coin inférieur droit de chaque touche numérique. Veillez à presser **ENTER** après votre sélection pour l'entériner.

- ⑦ Spécifiez la tolérance de quantification (Rate).  
 Alpha-dial → **ENTER**

- \* Si vous quantifiez précisément les notes pour qu'elles tombent exactement sur les valeurs prévues par le solfège, votre interprétation sonnera de façon mécanique. Nous vous suggérons de laisser la tolérance (Rate) à approximativement 0.8. Pour des détails, voir p.94 de la section II de ce manuel.

```
EDIT 9 QUANTIZE
RATE 0.8
```

- ⑧ Spécifiez les mesures devant être quantifiées  
 Touches numériques → **ENTER** → touches numériques → **ENTER**

- \* «FOR» indique le nombre de mesures à quantifier; il n'indique pas la dernière mesure de la zone devant être quantifiée. Par exemple, si vous désirez quantifier de la mesure 2 à la mesure 5, choisissez «FROM M=2 FOR 4».

- ⑨ Si vous êtes sûr de vouloir quantifier la zone précédemment déterminée, pressez .

```
EDIT 9 QUANTIZE  
Sure? >> Press REC
```



```
EDIT 9 QUANTIZE  
Please wait
```



```
EDIT 9 QUANTIZE  
TRK 1-8 ▶ TRK 1-8
```

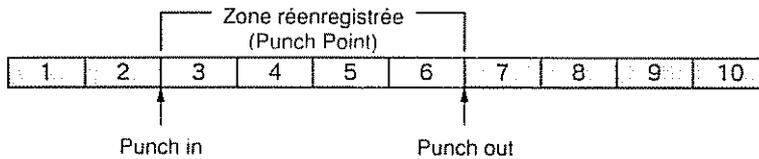
- ⑩ Pressez  pour terminer la procédure.

Pour des détails, référez-vous à «EDIT 9 Quantize» (page 94) de la section II de ce manuel.

## ■ ENREGISTREMENT AUTO PUNCH IN

L'enregistrement Auto Punch In vous permet de réenregistrer une zone prédéterminée d'une piste tout en écoutant la reproduction des données déjà enregistrées. Le passage automatique en mode d'enregistrement dès que la lecture atteint la zone voulue est appelé **punch in** alors que le retour en mode de lecture à la fin de la zone voulue pour réenregistrer est appelé **punch out**. La zone ainsi réenregistrée est déterminée par les points de punch choisis en FUNC 6 Punch Point. Il y a différentes formes d'enregistrement Punch In, mais celle que nous expliqueront ici est l'enregistrement Punch In automatique ou **Auto Punch In**, dans laquelle vous déterminez les points de Punch In et Punch Out avant de commencer l'enregistrement.

Exemple : enregistrement Punch In sur les mesures 3-6



\* L'enregistrement Punch In ne peut être utilisé que pour un enregistrement en temps réel. Il ne peut pas être utilisé en pas à pas.

### [Procédure] D'abord, réglez les points de punch (les points extrêmes de la zone à réenregistrer).

● Depuis l'affichage de base

- ① Pressez **FUNC** pour obtenir l'affichage de sélection de fonction.

```
FUNC 1 SYNC CLOCK
INTERNAL
```

- ② Utilisez l'Alpha-dial pour sélectionner FUNC 6 PUNCH POINT et pressez **ENTER**.
- ③ Spécifiez la zone à réenregistrer (les points de punch in et punch out).  
Touches numériques → **ENTER** → touches numériques → **ENTER**

```
FUNC 6 PUNCH POINT
FROM M= 3 FOR 4
```

Mesure de départ      Nombre de mesures à réenregistrer

\* Vous pouvez également régler cette zone à l'aide de l'Alpha-dial au lieu des touches numériques. Une fois la valeur réglée, pressez **ENTER**.

Les points de punch ont maintenant été programmés.

- ④ Pressez **STOP** pour retourner en affichage de base.

## Ensuite, réenregistrez la zone spécifiée précédemment.

- ① Placez-vous sur une mesure située avant la zone devant être réenregistrée.

```
SONG 1 Spring Song
M= 2 J=120 REAL
```

Mesure de départ

- ② Pressez **REC** deux fois.
- ③ Spécifiez la procédure d'enregistrement.  
Utilisez l'Alpha-dial pour sélectionner «AUTO PUNCH IN» et pressez **ENTER**.

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

- ④ Spécifiez la piste que vous désirez ainsi corriger.  
Pressez la touche de piste et pressez **ENTER**.

Piste devant être corrigée

```
AUTO PUNCH IN TRK 1
M= 1 4/4 CH=ALL
```

\* Vous pouvez également choisir cette piste à l'aide l'Alpha-dial ou des touches numériques. Si vous utilisez les touches numériques, veillez à bien presser **ENTER** ensuite pour entériner la valeur choisie.

\* Utilisez l'Alpha-dial pour choisir un tempo auquel vous vous sentez à l'aise.

- ⑤ Pressez **PLAY** pour commencer l'enregistrement Auto Punch In.  
Après un décompte de deux mesures, la reproduction commence. Lorsque le séquenceur arrive au point programmé pour le punch in, commencez à jouer (de son côté, le séquenceur commence à vous enregistrer et son indicateur change du statut clignotant au statut allumé fixe).
- ⑥ Interrompez l'enregistrement  
Lorsque le point de punch out est dépassé, pressez **STOP** pour faire cesser la reproduction.
- ⑦ Lorsque vous avez terminé cet enregistrement Auto Punch In, changez le mode d'enregistrement de «AUTO PUNCH IN» en «REPLACE».

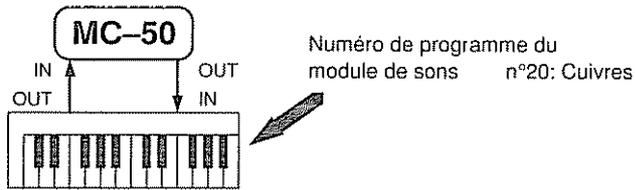
**REC** → **REC** → utilisez l'Alpha-dial pour sélectionner «REPLACE» → **STOP**

\* Pour des détails, référez-vous à «FUNC 6 Punch Point» (page 68) et «Auto Punch In» (page 34) dans la section II de ce mode d'emploi.

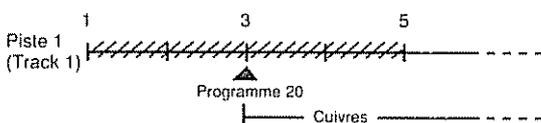
# 10 DIFFERENTES PROCEDURES UTILES

## <MICROSCOPE>

### ● Sélection d'un son sur le module de sons connecté



Par exemple, si vous programmez le numéro de programme 20 sur le canal 1 dans la troisième mesure de la piste 1, le module de sons passe automatiquement à ce point au son de cuivres



Affichage de base

Déplacez-vous jusqu'à la mesure à laquelle vous voulez effectuer le changement de son (la mesure 3 dans notre exemple)

MICROSCOPE

※ 1

EDIT → 3 → ENTER

※ 2 Spécifiez le message MIDI à programmer (dans cet exemple, "PG") → ENTER

Spécifiez le canal MIDI pour lequel vous voulez programmer un son (dans cet exemple, CH = 1) → ENTER

※ 3 Spécifiez le numéro de programme (dans cet exemple, "20") → ENTER

STOP

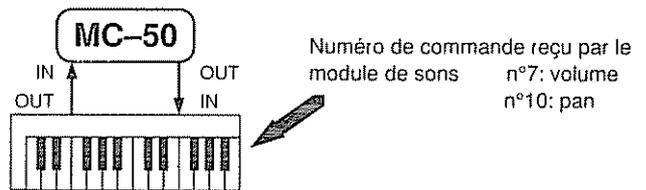
PLAY ※ 4

※ 1: Si vous désirez programmer le message à un autre moment que le premier temps de la mesure, déterminez ici l'instant voulu (avec l'α-dial, les touches numériques et le curseur)

※ 2: PG = message de changement de programme  
CC = message de changement de programme

※ 3: Le mode d'emploi de votre module de sons vous donnera la correspondance entre numéro de programme reçu et sonorité sélectionnée

### ● Réglage du volume ou panoramique de chaque partie



Affichage de base

Déplacez-vous jusqu'à la mesure à laquelle vous voulez effectuer le réglage (la modification) de volume ou de panoramique.

MICROSCOPE

※ 1

EDIT → 3 → ENTER

※ 2 Spécifiez le message MIDI à programmer (dans cet exemple, "CC") → ENTER

Spécifiez le canal MIDI pour lequel vous voulez faire le réglage ou la modification. → ENTER

Spécifiez le numéro de commande  
Volume : 7    Panoramique : 10 → ENTER

※ 5 Réglez la valeur (la plage de réglages va de 0 à 127) → ENTER

STOP

PLAY ※ 4

Ces messages MIDI peuvent être

• effacés Voir section II, page 115

• déplacés Voir section II, page 118

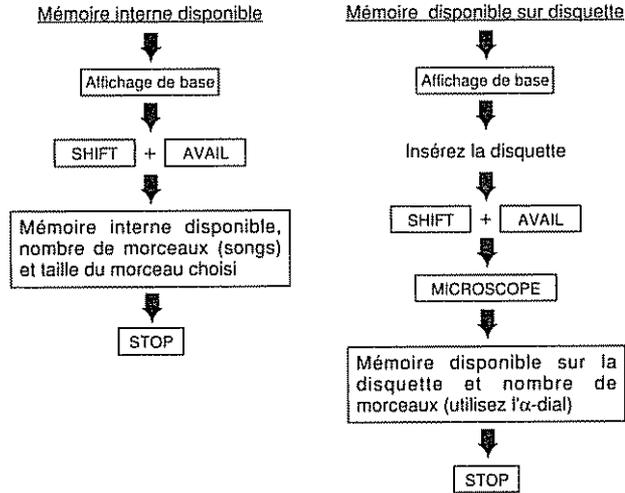
• modifiés Voir section II, page 113

※ 4: Pour que le message nouvellement programmé ait un effet, vous devez faire commencer la reproduction depuis une mesure précédant celui-ci

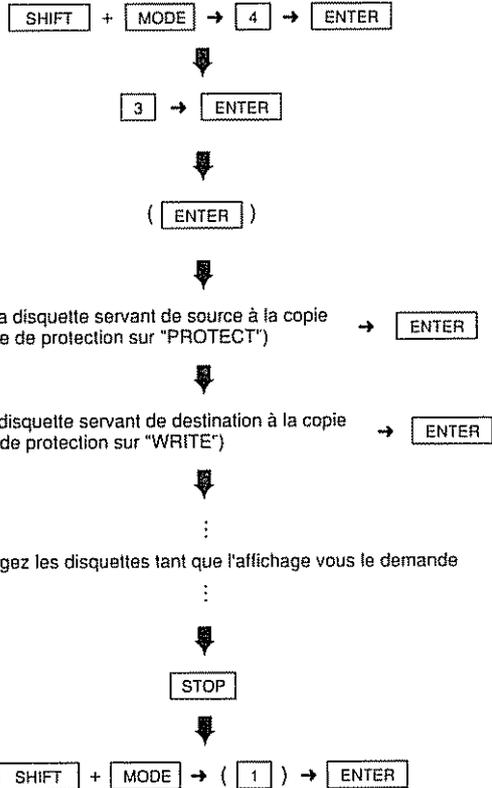
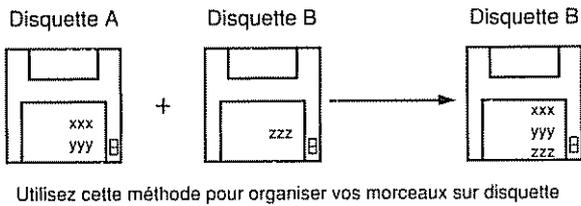
※ 5: Valeur : 0 ————— 63 ————— 127  
Volume : bas ————— haut  
Panoramique : > ————— X ————— <  
gauche ————— centre ————— droite

# <DISK (disquette)>

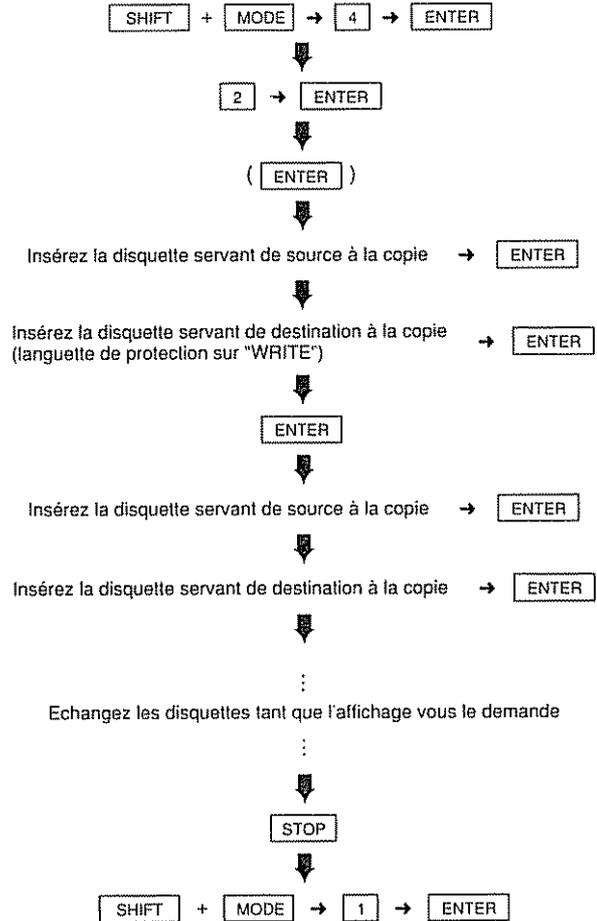
## ● Affichage de la quantité de mémoire encore disponible



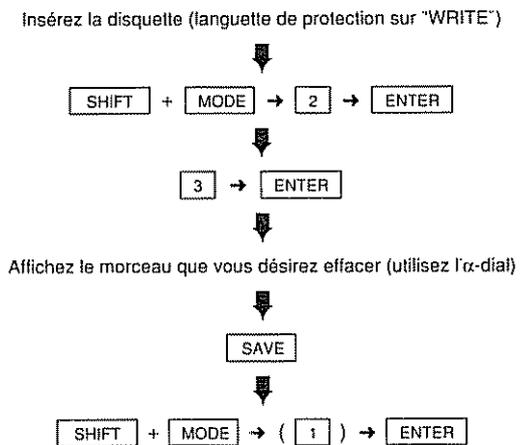
## ● Combiner en une disquette des données de deux disquettes



## ● Faire une copie de disquette



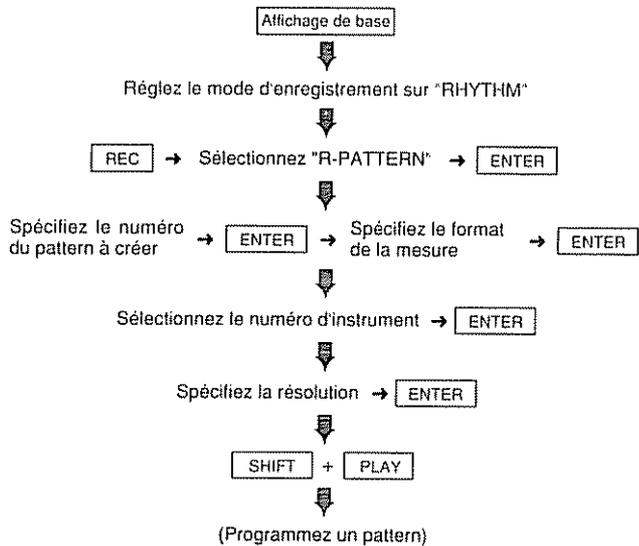
## ● Effacer des morceaux sur une disquette



# <RHYTHM (partie rythmique)>

## ● Utiliser un clavier MIDI pour créer un pattern rythmique

<Création d'un pattern rythmique>

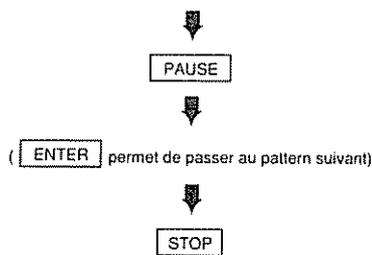


Les patterns complexes peuvent être programmés en plusieurs passages, en ajoutant à chaque fois de nouvelles notes

Si le tempo est trop rapide, pressez **STOP** pour retourner à l'affichage de base et réglez le tempo.

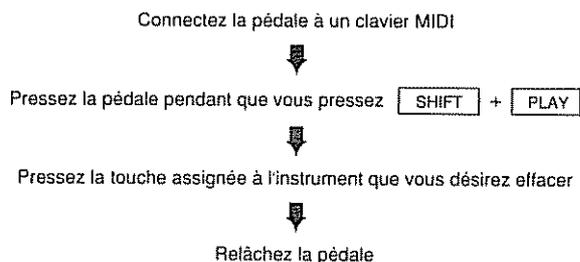
Vous pouvez programmer n'importe quel instrument, quel que soit le numéro de l'instrument affiché

Employez **SKIP** et **RESET** pour visualiser les niveaux de dynamique des coups joués avec l'instrument que vous programmez

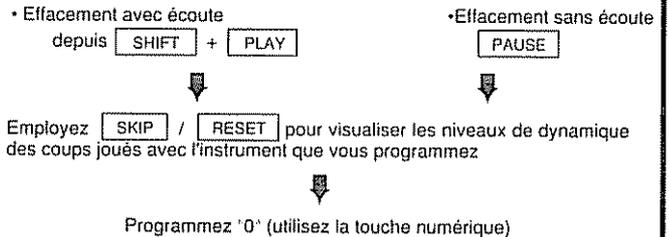


<Si vous faites une erreur>

Si vous avez une pédale de sustain

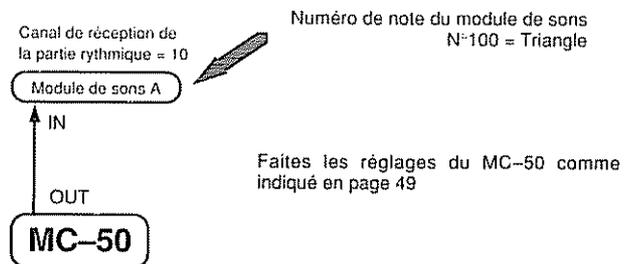


Connectez la pédale de sustain au clavier MIDI



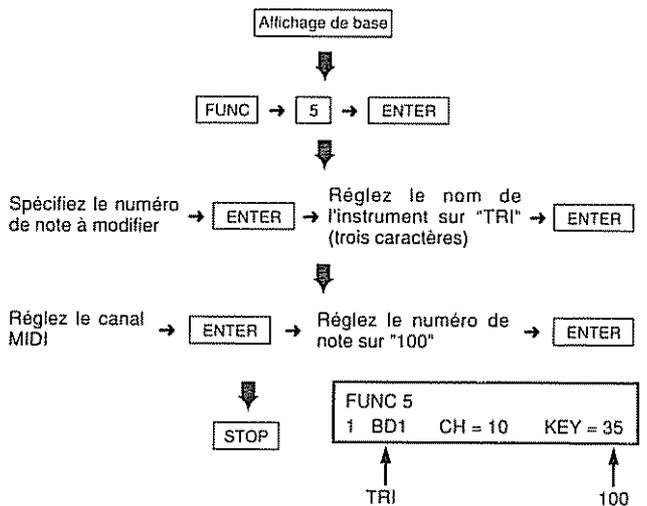
\*: Après avoir créé un pattern, suivez la procédure d'enregistrement de la piste rythmique. Ceci terminera la piste rythmique (voir Référence page 48)

## ● Réglage des instruments du MC-50 sur les numéros de note voulus



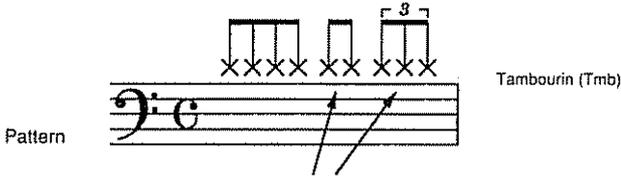
<Si vous voulez par exemple jouer avec le triangle du module de sons A>

Réglez sur "100" un numéro de note non utilisé (changez le nom de l'instrument en "Triangle")



# <RHYTHM (partie rythmique)>

## ● Modifier en cours de pattern la résolution d'un instrument



Les sons sont les mêmes mais la résolution (la mise en place) est différente

<Programmation du motif de tambourin donné dans l'exemple>

La résolution des trois premiers temps est "♩", mais le quatrième temps utilise une résolution de "♩₃" (voir Référence page 42)

Comme il n'est pas possible d'employer plusieurs résolutions pour un même instrument dans un même pattern, réglez le numéro de note d'un instrument non utilisé sur le numéro de note du tambourin et changez le nom de cet instrument pour "Tambourin" (Tmb)

Canal de réception de la partie rythmique = 10

Module de sons A

IN

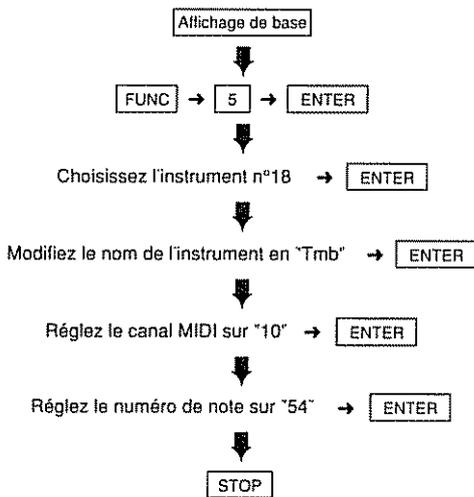
OUT

MC-50

Numéro de note du module de sons N°54 = Tambourin

N° d'instrument	Nom d'instrument	Canal	N° de note
1	SD1	10	35
17	Tmb	10	54
18	Hbg	10	60
32	Chm	10	74

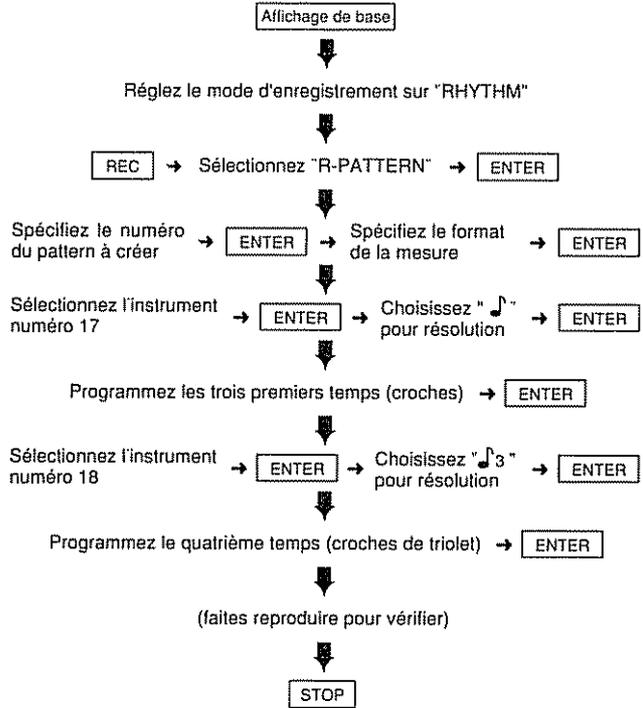
## ① Modifiez les réglages du MC-50 pour l'instrument n°18 (par exemple)



Cela donnera les réglages suivants:

N° d'instrument	Nom d'instrument	Canal	N° de note
17	Tmb	10	54
18	Tmb	10	54

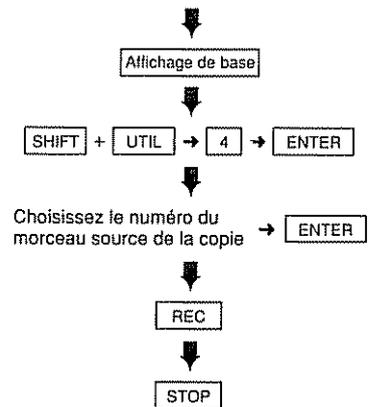
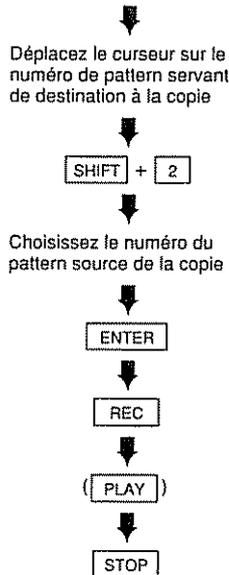
## ② Programmez le motif de tambourin



## ● Copie d'un pattern rythmique

Dans un même morceau  
Depuis l'affichage d'enregistrement de pattern

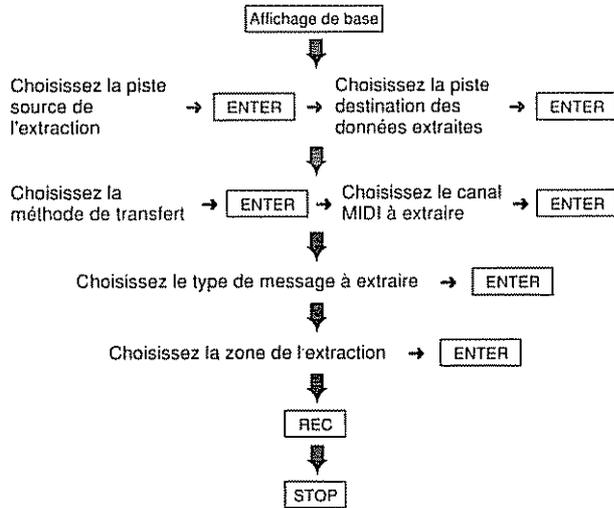
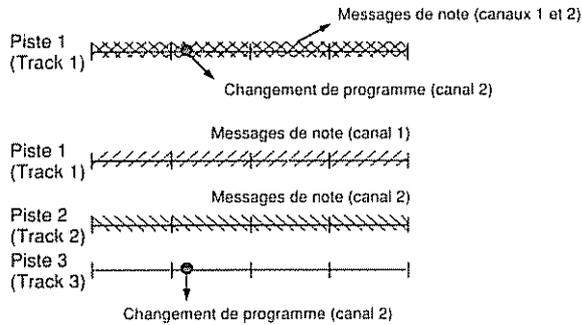
Depuis un autre morceau  
Accédez au numéro du morceau source de la copie



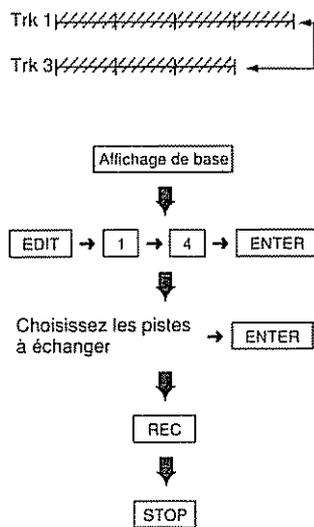
\*: Si vous désirez éditer le pattern copié, voir Référence page 42

# <DONNEES DE MORCEAU>

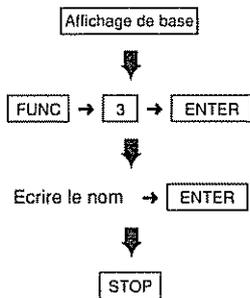
## ● Extraire des données d'une piste



## ● Echange de données entre pistes



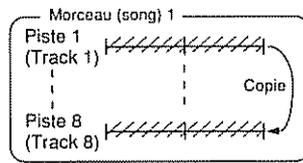
## ● Nommer un morceau



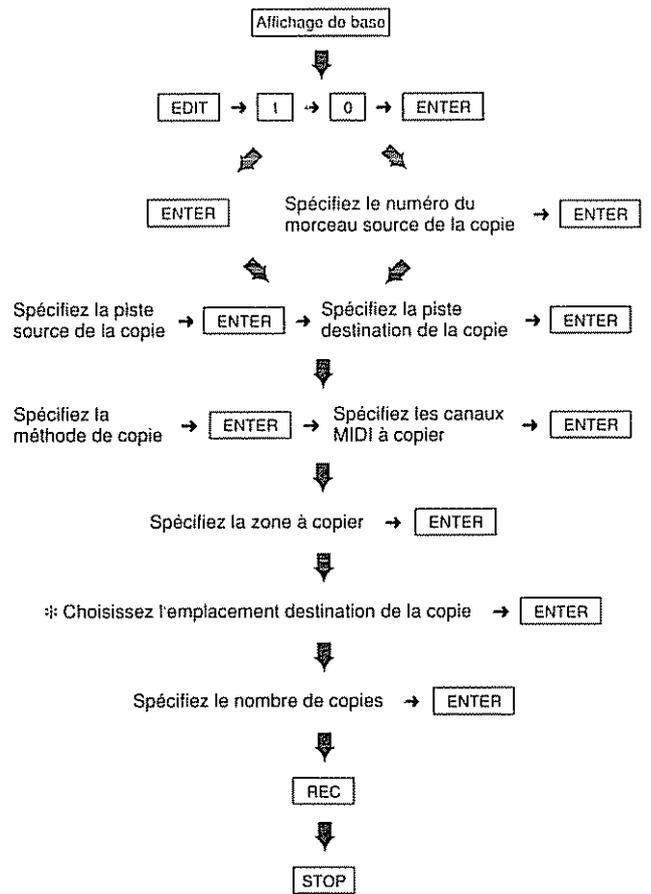
## ● Copie de données de morceau

Dans un même morceau

Depuis un autre morceau



Déplacez-vous jusqu'au numéro du morceau destination de la copie

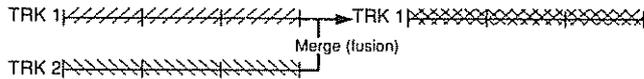


\*: Si vous choisissez "M=END", les données seront copiées à la fin des données actuellement présentes sur la piste



# <DONNEES DE MORCEAU>

## ● Combiner deux pistes en une seule



Affichage de base

EDIT → 1 → 4 → ENTER

Choisissez la piste source de la combinaison (TRK 1)

ENTER

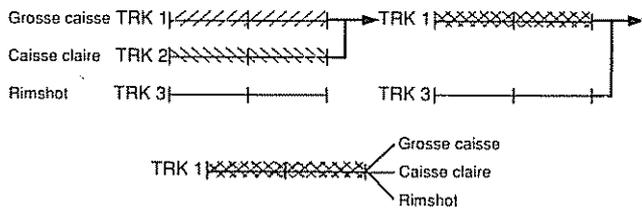
Choisissez la piste de destination des données à combiner (TRK 2)

ENTER

REC

STOP

⚠ Avec la procédure Merge (fusion ou combinaison), vous pouvez créer une partie rythmique en temps réel dans une des pistes musicales



Les pistes musicales vous permettent de programmer une partie rythmique ayant 128 niveaux de dynamique (la piste rythmique n'en a que huit).

## ● Transposition des notes dans une piste musicale

Affichage de base

EDIT → 6 → ENTER

Spécifiez la piste à transposer

ENTER

Spécifiez le canal à transposer

ENTER

Spécifiez la tessiture des notes à transposer → ENTER

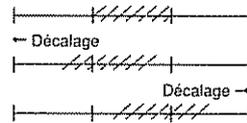
Choisissez le niveau (Bias) de transposition → ENTER

Spécifiez la zone à transposer → ENTER

REC

STOP

## ● Décalage (avant/après le temps) de données musicales



Affichage de base

EDIT → 1 → 2 → ENTER

Spécifiez la piste à décaler

ENTER

Spécifiez le canal MIDI à décaler

ENTER

Spécifiez le statut MIDI à décaler → ENTER

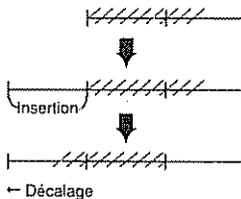
Choisissez l'intensité du décalage → ENTER

Spécifiez la zone à décaler → ENTER

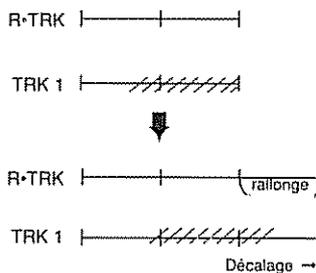
REC

STOP

⚠ Le décalage vers l'avant est limité par le début du morceau. Si vous voulez un décalage amenant les données avant le début du morceau, insérez des mesures vierges en mesure 1 de toutes les pistes

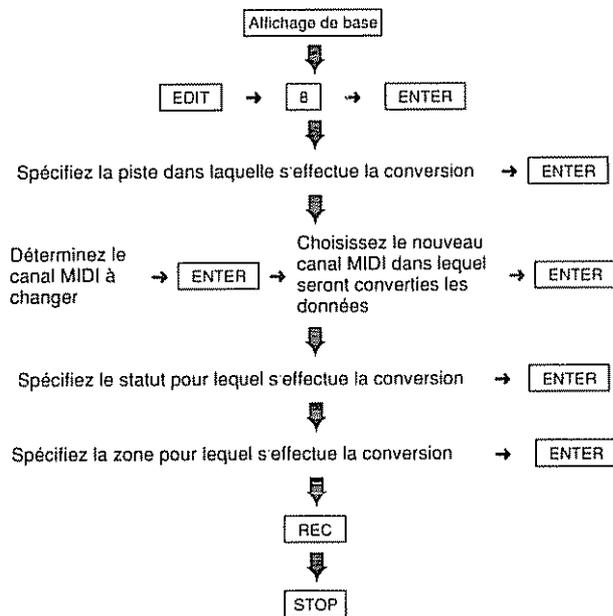


⚠ Les données décalées au delà de la fin du morceau ne sont pas jouées. Il vous faut allonger la piste rythmique (R-TRK)

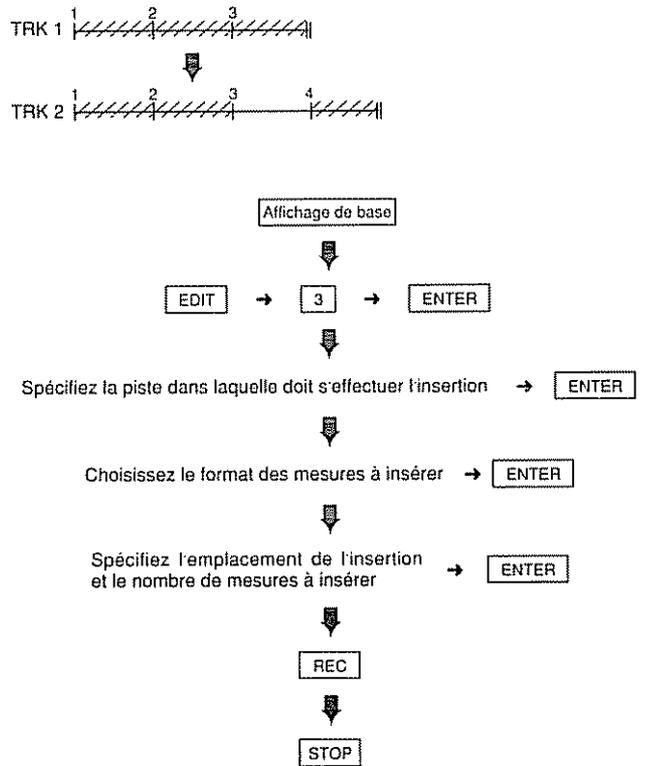


# <DONNEES DE MORCEAU>

## ● Modification du canal MIDI d'une partie de piste musicale

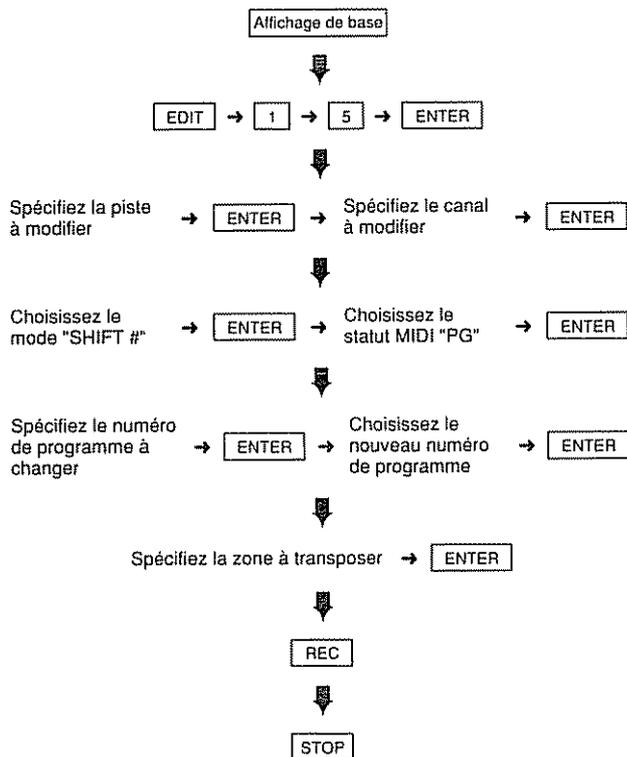
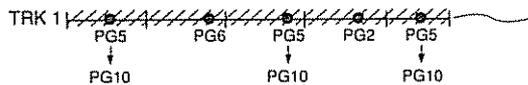


## ● Insertion de mesures vierges

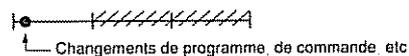


## ● Réécriture de numéros de programme

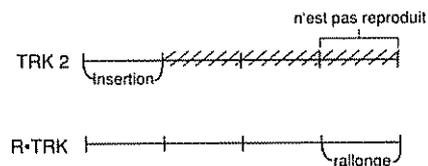
Pour changer le numéro de programme d'un message de programme déjà présent dans la piste musicale :



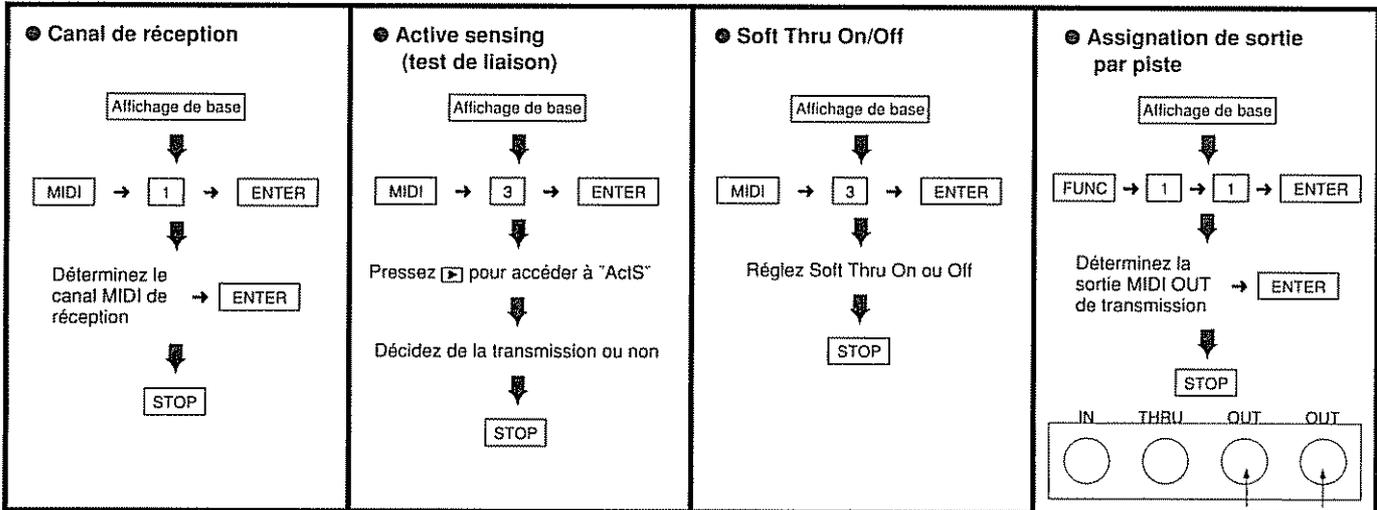
※ Si vous avez enregistré un changement de programme ou de commande au début du morceau en un emplacement où se situe également d'autres données (telles que des notes), le module de sons peut ne pas effectuer le changement au bon moment. Dans de tels cas, insérez une mesure vierge en début de morceau pour y enregistrer les messages préajables de changement de programme et de commande



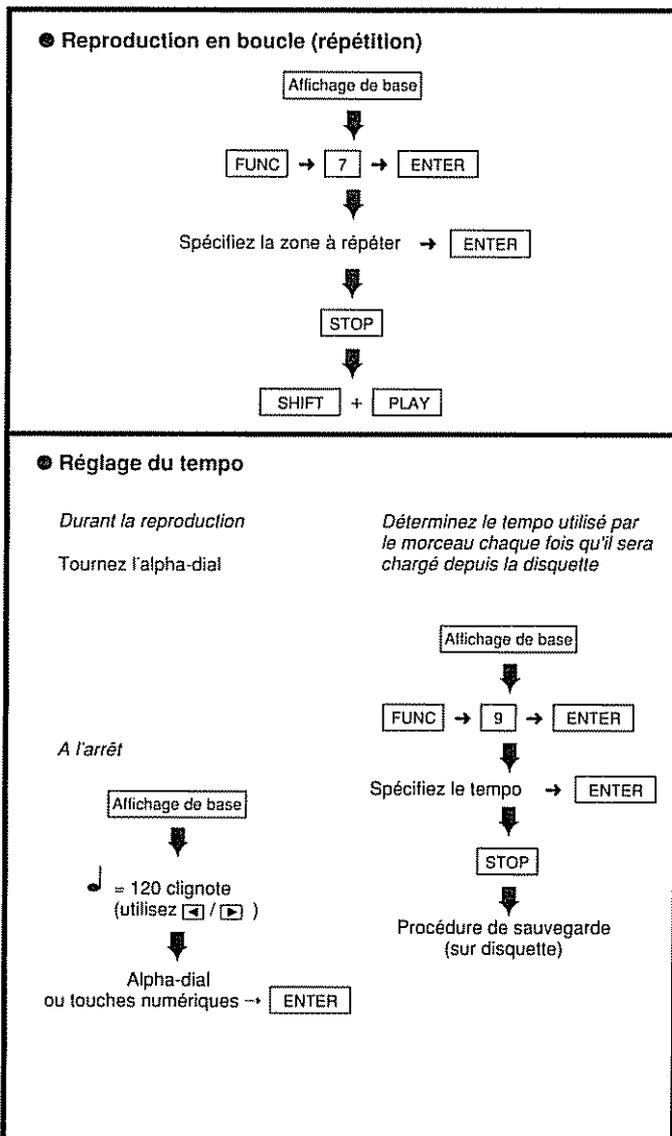
※ Si vous n'insérez des mesures vierges que dans les pistes musicales, celles-ci deviendront plus longues que la piste rythmique. Comme les données des pistes musicales qui dépassent la fin de la piste rythmique ne sont pas lues, n'oubliez pas d'insérer vos mesures vierges dans la piste rythmique également



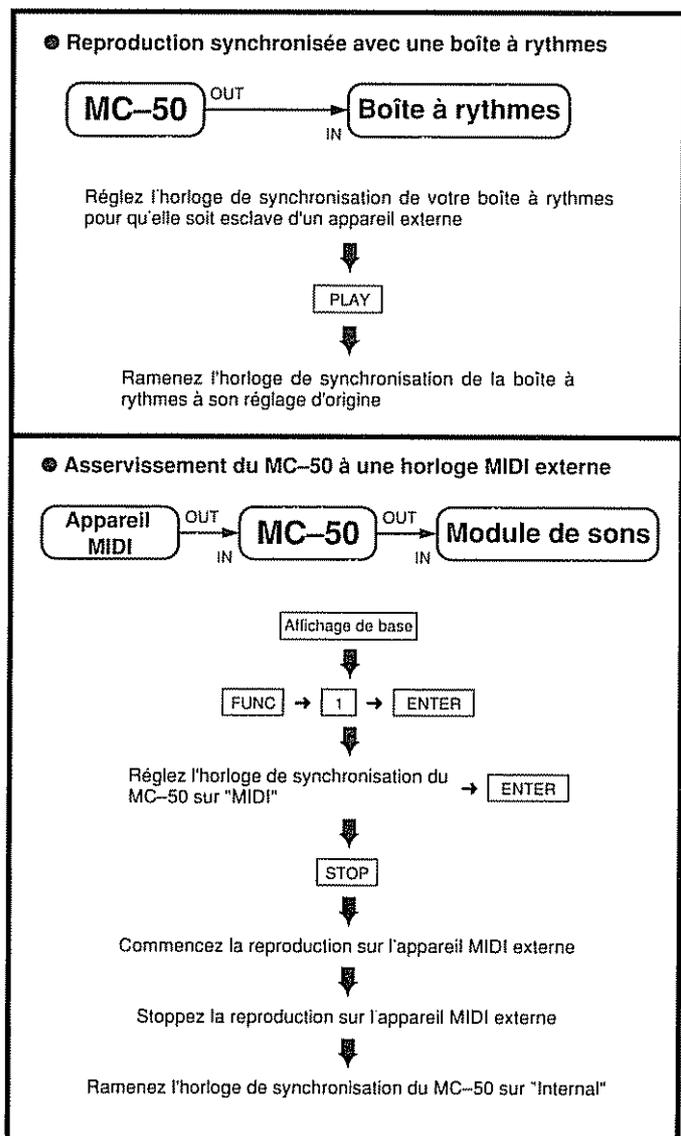
## <MIDI>



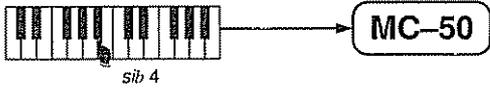
## <REPRODUCTION (PLAY)>



## <HORLOGE DE SYNCHRO>



# <AUTRES>

<p><b>● Métronome</b></p> <p>Affichage de base</p> <p>↓</p> <p>FUNC → 2 → ENTER</p> <p>↓</p> <p>Déterminez le battement → ENTER</p> <p>↓</p> <p>Déterminez le mode d'écoute → ENTER</p> <p>↓</p> <p>STOP</p> <p>※ Si le potentiomètre Metronome de la face arrière est réglé sur une valeur trop basse, vous n'entendrez pas le métronome</p>	<p><b>● Redémarrage du système</b></p> <p>Affichage de base</p> <p>↓</p> <p>SHIFT + MODE → 4 → ENTER</p> <p>↓</p> <p>6 → ENTER</p> <p>↓</p> <p>( ENTER )</p> <p>↓</p> <p>Sélectionnez le système avec lequel redémarrer → ENTER</p> <p>※ Il est également possible de redémarrer avec le SUPER-MRP (voir II/page 171)</p>	<p><b>● Affichage de durée</b></p> <p>Affichage de base</p> <p>↓</p> <p>SHIFT + UTIL → 2 → ENTER</p> <p>↓</p> <p>Sélectionnez la zone dont vous désirez connaître la durée de jeu → ENTER</p> <p>↓</p> <p>Le temps de jeu est affiché</p> <p>↓</p> <p>STOP</p>	<p><b>● Effacement de données</b></p> <p>Affichage de base</p> <p>↓</p> <p>SHIFT + UTIL → 1 → ENTER</p> <p>↓</p> <p>Déterminez le numéro du morceau à effacer de la mémoire interne → ENTER</p> <p>↓</p> <p>REC</p> <p>↓</p> <p>STOP</p>
<p><b>● Visualisation des données de chaque piste</b></p> <p>&lt;Track monitor&gt;</p> <p>Visualisez les canaux MIDI présents dans chaque piste</p> <p>TRACK MONITOR (pistes 1-4)</p> <p>↑</p> <p>TRACK MONITOR (pistes 5-8)</p> <p>↓</p> <p>Visualisez les statuts MIDI (voir I/page 92) présents dans chaque piste</p> <p>TRACK MONITOR → touche numérique (pistes 1-4)</p> <p>↓</p> <p>TRACK MONITOR → touche numérique → touche numérique (pistes 5-8)</p> <p>&lt;MIDI monitor&gt;</p> <p>Visualisez les statuts MIDI reçus en MIDI IN</p> <p>TRACK MONITOR → MIDI</p> <p>↓</p> <p>Visualisez chaque type de statut MIDI reçu en MIDI IN</p> <p>TRACK MONITOR → MIDI → touche numérique</p> <p>※ Employez cette fonction depuis l'affichage de base. Pressez STOP pour retourner en affichage de base.</p>	<p><b>● Changement d'affichage des altérations (# en b)</b></p> <p>Par exemple, si le morceau est en <i>fa</i> majeur (une altération <i>b</i>) et si vous programmez un <i>si</i> 4, l'affichage du MC-50 sera:</p>  <p>Depuis l'affichage de base MICROSCOPE</p> <p>↓</p> <p>— — — — — Le MC-50 affiche — — A#4 — — — A#4 = Bb4 (<i>si</i>4 enharmonique)</p> <p>En mode d'édition avec microscope, changez l'affichage #, inadapté, en <i>b</i>.</p> <p>↓</p> <p>STOP</p> <p>↓</p> <p>FUNC → 1 → 3 → ENTER</p> <p>↓</p> <p>Modifiez l'affichage des altérations en fonction de la tonalité de votre morceau (utilisez l'alpha-dial).</p> <p>↓</p> <p>Exemple: <i>si</i>4 majeur (deux bémols) A# → Bb (<i>si</i>b) D# → Eb (<i>mi</i>b)</p> <p>↓</p> <p>STOP</p> <p>↓</p> <p>MICROSCOPE</p> <p>↓</p> <p>Contrôlez à nouveau l'affichage</p> <p>↓</p> <p>STOP</p>		

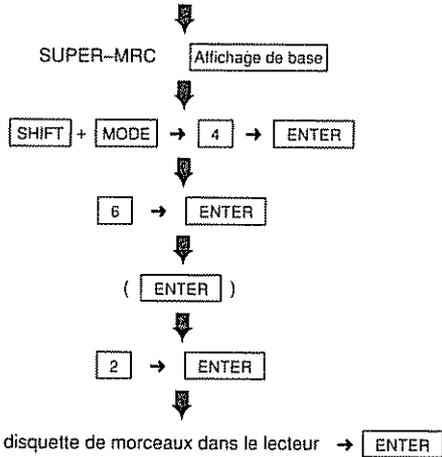
# <AUTRES>

## ● Reproduction enchaînée de deux morceaux ou plus

Cette section montre comment employer le SUPER-MRP pour faire s'enchaîner deux morceaux

<Fixez l'ordre des morceaux, la reproduction et sauvez sur disquette>

1 Faites redémarrer le système SUPER-MRP  
(Si nécessaire, sauvegardez d'abord vos morceaux sur disquette)



L'afficheur indique SUPER-MRP "MODE 1 PLAY"

STOP

2 Déterminez l'ordre des morceaux et les réglages de pause

( SHIFT + MODE → 2 ) → ENTER

ENTER Le numéro de séquence clignotera

ENTER

Sélectionnez le premier morceau (avec l'alpha-dial) → ENTER

Sélectionnez le deuxième morceau (avec l'alpha-dial) → PAUSE Supprimez la pause → ENTER

※ 1. ※ 2

"[A]-3" clignote → accédez au numéro de séquence (utilisez ← / →) "[A]-1" (utilisez l'alpha-dial)

STOP

3 Sauvegardez vos réglages sur disquette

SHIFT + MODE → ( 2 ) → ENTER

Placez la languette de protection de la disquette sur WRITE et insérez cette disquette dans le lecteur

SHIFT + SAVE ※ 3

Placez à nouveau la languette de protection de la disquette sur PROTECT

4 Reproduction

SHIFT + MODE → ( 1 ) → ENTER

Les données seront lues depuis la disquette de morceaux

PLAY

5 Modification des réglages tels qu'ordre des morceaux, etc

Modification des réglages

SHIFT + MODE → ( 2 ) → ENTER

Modifiez l'ordre des morceaux (référez-vous au [2])

SHIFT + SAVE Sauvegardez sur disquette

Recouvrement des conditions préalables aux réglages

SHIFT + MODE → ( 2 ) → ENTER

Le numéro de séquence clignote pour indiquer le morceau à effacer (utilisez ← / →)

EDIT → 2 → ENTER → REC → continuez l'effacement

STOP

SHIFT + SAVE  
Sauvegardez sur disquette

※ 1: " ■■■ " indique une pause  
 ■■■ Réglage de pause (la reproduction s'arrête)  
 | Pas de pause (la reproduction continue)  
 Chaque fois que vous pressez PAUSE, " ■■■ " et " | " alternent  
 Pour cette exemple, supprimez la pause pour le second morceau.

■■■ A-1 | A-2 → Reproduction continue

※ 2: Il est également possible de faire des réglages pour l'intervalle de temps avant la reprise, le décompte, le jeu en boucle, etc (voir II/page 175)

※ 3: Quand vous allumez le MC-50 et démarrez avec le SUPER-MRP, ces réglages sont automatiquement lus en mémoire interne

# 11 GUIDE D'EXPLOITATION

Référez-vous à cette partie lorsque vous désirez connaître des applications plus sophistiquées destinées à tirer parti de votre MC-50.

## [Enregistrement d'une composition avec de nombreuses parties lorsque vous avez des modules de sons MIDI]

Lorsque vous enregistrez un morceau avec un grand nombre de parties, tel qu'une orchestration complète, vous risquez de ne pas avoir suffisamment de modules de sons MIDI pour faire jouer toutes les parties. Dans de tels cas, assignez des parties qui ne se superposent pas à un unique module de sons et utilisez les messages de changement de programme pour passer d'un son à l'autre. Les parties qui n'apparaissent que dans certaines sections du morceau (tel qu'un instrument servant uniquement pour l'introduction ou le final) peuvent être combinées en une seule partie tant qu'elles ne se superposent pas. De cette façon, vous pouvez tirer pleinement parti de vos modules de sons MIDI (voir I/page 76).

TRK 1	Piano	Cordes	
TRK 2	Basse		
TRK 3	Violon 1	Piano électrique	
TRK 4	Violon 2	Guitare électrique	
TRK 5	Violoncelle		
TRK 6	Hautbois	Sax	
TRK 7	Timbales	"Pêche" d'orchestre	
TRK 8	Harpe	Cymbalum	Orgue Marimba

## [Enregistrement de messages de changement de programme ou de bender/modulation dans un morceau]

Le MC-50 peut non seulement enregistrer les notes d'un clavier mais également les autres messages tels que ceux de changement de programme. Toutefois, il n'est pas facile de sélectionner les programmes en temps réel pendant que vous jouez sur le clavier. Dans de tels cas, vous aurez avantage à enregistrer les données de changement de programme après coup.

La procédure de quantification du MC-50 n'affecte que la mise en place des messages de note. Cela signifie que lorsque la quantification est utilisée, les notes peuvent s'aligner avec d'autres messages tels que ceux de changement de programme ou de bender/modulation. Dans ce cas également, il peut être utile d'enregistrer d'abord en temps réel les notes et uniquement celles-ci et de quantifier la piste. Ensuite seulement, en écoutant la reproduction de cette piste, vous pouvez enregistrer les messages de changement de programme et de bender/modulation sur une autre piste.

### [Procédure]

- ① Enregistrez les notes comme à votre habitude  
Si nécessaire, utilisez la procédure de quantification pour corriger la mise en place.
- ② Enregistrez les messages pour changement de programme et de bender/modulation sur une autre piste.  
Tout en écoutant la reproduction, pressez les boutons de sélection de programme sur votre synthétiseur, etc..., ou déplacez le levier de bender/modulation.
- ③ Si la mise en place des données nouvellement enregistrées est correcte, fusionnez les deux pistes (merge) en une seule.

## [Enregistrement des réglages d'un module de sons en début de morceau]

C'est une bonne idée que d'enregistrer les messages de Changement de Programme et/ou les messages exclusifs de changement de commande, etc... au début de votre morceau de façon à ce que lorsque celui-ci sera reproduit, les sonorités correctes (et les réglages) soient automatiquement utilisées. Même si vous stoppez la reproduction en cours et reprenez la lecture depuis le début du morceau, les sonorités et réglages seront donc toujours corrects.

- Messages de changement de programme
 

Ces messages indiquent à un module de sons MIDI quel numéro de sonorité (numéro de programme) il doit utiliser. Les messages de changement de programme n'indiquent qu'un numéro de programme et non pas réellement tous les réglages internes du synthétiseur correspondant aux sons voulus. Cela signifie que si les données de sons de la mémoire ainsi appelées dans le module de sons ont été changées depuis le moment où vous aviez enregistré le morceau, la reproduction peut s'effectuer avec une sonorité inattendue.
- Messages exclusifs
 

Ces messages sont souvent utilisés pour transférer les données de son d'un module de sons MIDI. Même si les données présentes à l'intérieur de la mémoire d'un module de sons MIDI ont été modifiées depuis le jour où vous avez enregistré le morceau, les messages exclusifs produits par le séquenceur redonneront à la mémoire du module la même configuration et donc les mêmes sonorités que celles employées au jour de l'enregistrement. Ceci vous garantit que les données de sonorité correctes seront utilisées et donc que la reproduction se fera exactement comme le jour où vous avez enregistré le morceau. Cette technique vous permet de faire reproduire un même morceau à différents modules de sons MIDI ou synthétiseur si vous êtes amené à vous déplacer, à condition bien sûr de conserver le même modèle. Pour enregistrer les messages exclusifs, référez-vous au mode d'emploi de votre synthétiseur (pour les synthétiseurs Roland, référez-vous à l'explication de la sauvegarde de masse ou Bulk Dump/Load).
- Messages de changement de commande
 

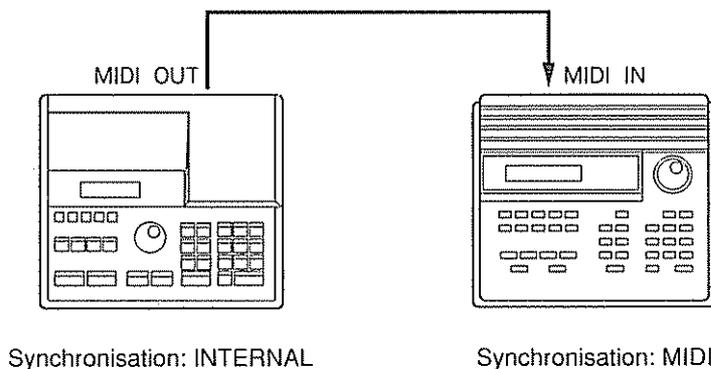
Ces messages déterminent la position de réglage sur le générateur de sons tels que ceux de volume, panoramique ou portamento (voir I/page 92)
- \* Si vous connectez d'autres synthétiseurs ou modules de sons lors de la reproduction d'un morceau qui contient ce type de messages «d'initialisation du module de sons», rappelez-vous que des messages exclusifs ne peuvent être reçus que par le même type d'appareil que celui qui les a émis précédemment. De même, des modèles différents de synthétiseurs ayant des sonorités bien entendu différentes dans chacune de leurs mémoires, un même message de changement de programme entraînera des sélections totalement différentes quant au résultat sonore obtenu avec ces différents appareils.

## [Procédure]

- ① Puisque nous programmons des messages de changement de programme etc... en mesure1, commencez à enregistrer les données musicales depuis la mesure 2 (Si le morceau commence sur un autre temps que le premier temps de la mesure, vous pouvez peut-être dans ce cas commencer l'enregistrement dès la mesure1).
  - ② Utilisez l'enregistrement superposé (Mix) pour enregistrer les réglages de changement de programme etc... en mesure1.
- \* Certains messages exclusifs peuvent être trop longs pour tenir dans la mesure1. Dans ce cas, enregistrez un morceau qui ne contient que la partie messages exclusifs. Pour configurer votre module de sons, faites reproduire ce morceau (ne contenant que les messages exclusifs) puis faites reproduire le morceau contenant les données musicales.

## [Transfert de données musicales venant d'un autre séquenceur]

Il est possible de transférer des données musicales d'un autre séquenceur dans le MC-50. Faites les connexions comme suit :



Placez le MC-50 en mode d'enregistrement et faites reproduire les données musicales venant de l'autre séquenceur. Si d'autres séquenceurs ont une fonction correspondant à celle de coupure de piste sur le MC-50, vous pouvez couper toutes les pistes sauf une afin d'enregistrer une seule partie à la fois sur une piste du MC-50. Cette méthode de transfert de donnée musicale est rapide et facile, mais a le désavantage de ne pas faire correspondre les mesures de la séquence originale avec les mesures obtenues une fois l'enregistrement fait dans le MC-50. En utilisant la méthode ci-dessous, vous pouvez synchroniser les deux séquenceurs pour transférer les données tout en conservant la correspondance des mesures (voir II/page 22).

Pour transférer des données musicales entre deux séquenceurs synchronisés, réglez le séquenceur qui reproduit les données (le maître) pour qu'il transmette les messages d'horloge MIDI et réglez le MC-50 récepteur (l'esclave) pour qu'il soit piloté par les messages d'horloge MIDI venant de l'extérieur (voir II/page 62).

Si vous transférez des données d'un MC-50 vers un autre séquenceur, faites les réglages inverses. Lorsque vous transférez des données musicales avec ces réglages, l'appareil esclave suit le tempo de l'appareil maître, aussi pourrez-vous accélérer le tempo pour un transfert plus rapide.

Toutefois, cette méthode ne transfère pas les changements de tempo (c'est-à-dire les données de commande de tempo) qui peuvent avoir été programmés dans les données originales du maître. Une fois les données enregistrées dans le MC-50, vous aurez à régler le tempo de base et à programmer les données de changement de tempo dans la piste de tempo.

Si les résolutions d'enregistrement du séquenceur maître et du séquenceur esclave sont différentes, la mise en place des données enregistrées se fera en fonction de la résolution du séquenceur récepteur. Si vous transférez des données (spécialement des données enregistrées en temps réel) venant d'un séquenceur à haute résolution dans un séquenceur à basse résolution, les notes obtenues seront produites comme si elles avaient été quantifiées, et les messages de modulation ou de bender donneront l'impression d'un mouvement en escalier.

\* Les séquenceurs Roland (MC-50/300/500/500MK II, MT-100, PR-100) ont une résolution de 96 clics d'horloge par note.

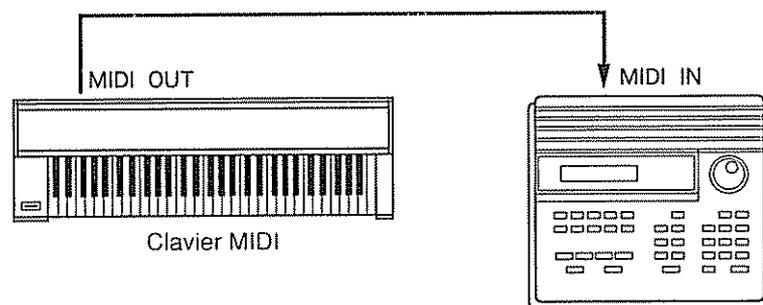
## [Stockage de données sonores d'un synthétiseur sur disquette MC-50]

Normalement, le MC-50 est utilisé comme un séquenceur, pour enregistrer et reproduire des données musicales. Toutefois il est également possible de stocker des données sonores venant d'un synthétiseur sur une disquette du MC-50. La plupart des synthétiseurs sont capables de transmettre et de recevoir des données de son par le MIDI à l'aide de messages exclusifs. En enregistrant ces messages exclusifs venant de votre synthétiseur dans le MC-50, et en les faisant ensuite se reproduire depuis le MC-50 vers votre synthétiseur, vous pouvez stocker et transférer toutes les données de son du synthétiseur. Rappelez-vous que les messages exclusifs sont habituellement propres à chaque appareil MIDI et ne pourront donc être reçus par un autre appareil MIDI que s'il utilise exactement les mêmes paramètres.

### [Procédure]

- ① Utilisez un câble MIDI pour connecter la MIDI OUT du synthétiseur ou d'un autre appareil à la MIDI IN du MC-50.

\* Ceci est appelé méthode unidirectionnelle ou One Way. Si vous utilisez deux câbles MIDI pour connecter la MIDI OUT de chaque appareil à la MIDI IN correspondant de l'autre appareil (méthode bi-directionnelle ou Handshake), les données peuvent ne pas être transférées correctement.



- ② Assurez-vous que le réglage «MIDI 2 RCV STATUS» du MC-50 est réglé sur On de façon à ce que les messages exclusifs puissent être reçus (initialement, il est réglé sur On). S'il est réglé sur Off, réglez-le sur On.
- ③ Commencez l'enregistrement sur le MC-50 et lorsque l'affichage de mesure atteint la valeur 1 (M=1), faites transmettre les messages exclusifs depuis le synthétiseur (référez-vous au mode d'emploi de votre synthétiseur).

#### Remarque !

Certains synthétiseurs transmettent des messages exclusifs extrêmement longs que le MC-50 peut ne pas être capable d'enregistrer totalement. Dans ce cas, utilisez le logiciel MRB-500 destiné à cet usage et vendu séparément.

## [Création «d'effets» à l'aide du MC-50 et des modules de sons]

Le phénomène d'écho qui est entendu lorsqu'un instrument est joué dans une grande salle est souvent simulé à l'aide d'une unité d'effet. Les échos sont créés à l'aide d'un effet nommé Delay. Il y a de nombreux autres types d'unités d'effet. Le Chorus, par exemple, ajoute de la profondeur au son.

Ces unités d'effet traitent le son réel de différente façon. Toutefois, le MC-50 peut être utilisé pour simuler de tels effets en changeant les données musicales qui sont transmises aux modules de sons MIDI ou synthétiseurs. Ici, nous expliquerons comment utiliser le MC-50 avec deux modules de sons MIDI ou plus pour créer des effets de Delay (echo) et Chorus.

### [Delay]

- ① Copiez les données musicales sur le même canal MIDI mais sur une autre piste.
- ② En utilisant l'édition pas à pas, insérez un silence au début de la piste copiée. Ceci retardera cette piste par rapport à l'originale, simulant un écho à simple répétition.
- ③ A l'aide de l'édition microscopique, réduisez la dynamique des notes simulant ainsi l'écho. Ceci donnera un effet d'écho avec simple répétition.



- ④ Pour créer une seconde répétition, copiez les données musicales originales sur une troisième piste, insérez deux silences comme à l'étape ② et réduisez encore plus la dynamique comme à l'étape ③. De cette façon, vous pouvez créer le nombre de répétitions voulu.



\* Lorsque vous créez les échos rythmiques à l'aide d'une unité d'effet externe, vous devez régler le temps de retard pour qu'il corresponde au tempo du morceau, et si le tempo de reproduction du MC-50 est amené à varier, vous aurez à re-régler le temps de retard. Toutefois, si vous utilisez la méthode ci-dessus pour créer des effets d'écho à l'aide du MC-50 lui-même, le temps de retard sera toujours en correspondance avec le tempo de reproduction.

### [Chorus]

- ① Copiez les données musicales sur un canal MIDI différent et sur une autre piste.
- ② Réglez vos deux modules de sons MIDI à des réglages d'accords légèrement différents et déclenchez la reproduction. Ceci produira un riche effet de chorus. En général, vous devrez régler les deux modules de sons MIDI sur la même sonorité. Toutefois, en programmant des légères différences de filtrage ou de LFO pour les deux sons, vous pouvez créer des effets chorus extrêmement riches qui ne pourraient être obtenus avec des unités d'effets conventionnelles.

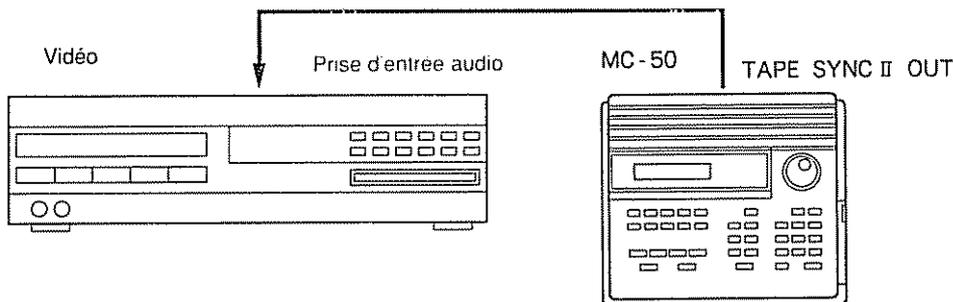
\* En combinant ces effets delay et chorus, vous pouvez créer des sonorités encore plus intéressantes.

## [Ajout d'effets sonores durant une édition vidéo]

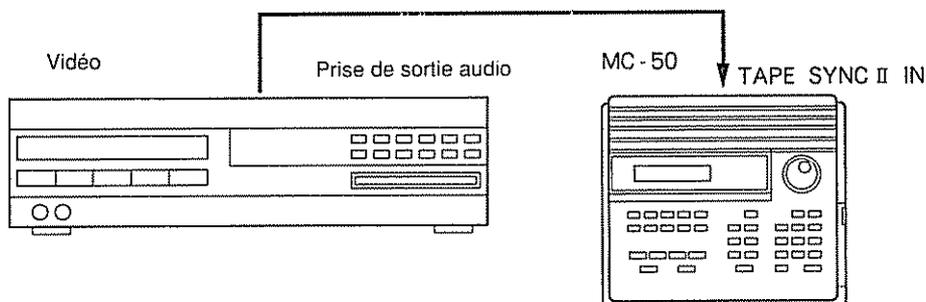
Si vous avez un système hi-fi vidéo qui vous permet d'enregistrer après coup la piste audio, vous pouvez enregistrer le signal de synchro bande du MC-50 sur la piste audio du magnéscope. Ensuite, faites reproduire la bande vidéo qui servira alors de source de synchronisation maître et utilisez échantillonneurs et synthétiseurs pilotés par le MC-50 pour rajouter des effets sonores.

### [Procédure]

- ① Réglez l'horloge de synchronisation du MC-50 sur «INTERNAL» et utilisez un câble audio (prise RCA ↔ prise RCA) pour connecter la prise TAPE SYNC II OUT à l'entrée audio du magnéscope.



- ② Enregistrez le signal synchro bande venant de la prise TAPE SYNC II OUT du MC-50 sur l'un des canaux audio du magnéscope.
- ③ Réglez l'horloge de synchronisation du MC-50 sur «TAPE» et connectez la sortie audio du magnéscope à l'entrée TAPE Sync II du MC-50.



- ④ Réglez le MC-50 en mode d'attente d'enregistrement. Lorsque vous faites démarrer la vidéo, l'enregistrement commencera en synchronisation avec la vidéo. Sélectionnez les sonorités instrumentales appropriées (ou les effets sonores) sur votre échantillonneur ou synthétiseur et jouez sur le clavier.

Lorsque le signal de synchronisation sur la bande se termine, le MC-50 cesse d'enregistrer.

Ceci termine la procédure d'enregistrement. Pour faire reproduire les sonorités des échantillonneurs et/ou synthétiseurs en synchronisation avec la vidéo, faites les mêmes réglages que lors de l'enregistrement, pressez **PLAY**, et faites démarrer la vidéo.

Pour des détails sur l'enregistrement du signal de synchro bande et sur la reproduction synchronisée, référez-vous aux pages 22-24 du mode d'emploi section II.

## 12 A PROPOS DES STATUTS MIDI

«Statut MIDI» signifie type de message MIDI. Le MC-50 est capable de traiter tous les types de statuts MIDI comme expliqué ci-dessous.

### ● Messages de note (NOTE)

Ces messages véhiculent les informations de jeu musical en provenance d'un instrument MIDI. Un message Note On indique qu'une touche a été enfoncée (un numéro de note) et avec quelle force elle l'a été (dynamique ou vitesse) alors qu'un message MIDI Note Off indique quelle touche a été relâchée. Les numéros de note sont exprimés par un numéro allant de 0 à 127, le 60 correspondant au *do* médian. Le module de sons produira la hauteur appropriée pour le numéro de note qu'il reçoit, les numéros de note plus élevés donnant des hauteurs plus importantes. Les modules de sons rythmiques, toutefois, ont habituellement une sonorité rythmique différente assignée à chaque numéro de note, et le numéro de note reçu ne déterminera donc pas une hauteur différente mais un instrument rythmique différent.

### ● Messages de changement de programme (PG)

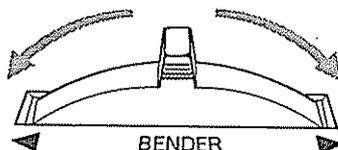
Ces messages sélectionnent les sons. Le MC-50 peut transmettre des messages de changement de programme pour faire automatiquement changer de son un synthétiseur etc. Les unités d'effets équipées du MIDI peuvent également voir leurs réglages d'effets changés en réponse à ces messages.

### ● Message de pitch bend (PB)

La plupart des synthétiseurs ont un levier de pitch bend (ou une molette) situé à la gauche de leur clavier. En déplaçant ce levier, vous pouvez transmettre des messages de pitch bend pour changer progressivement la hauteur d'une note pendant qu'elle est produite. Certains appareils peuvent répondre aux messages de pitch bend sous d'autres formes, mais cela dépendra de leurs réglages internes.

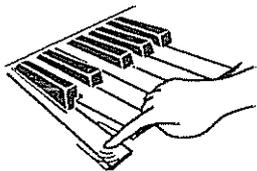
La hauteur est baissée

La hauteur est augmentée



### ● Messages d'aftertouch (CAf/PAf)

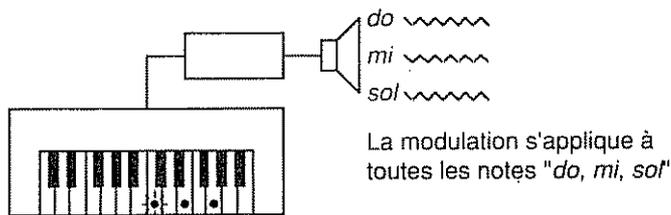
Certains synthétiseurs peuvent transmettre des messages d'aftertouch lorsque vous pressez plus fort une touche précédemment enfoncée, pour modifier la tonalité ou le volume. Les réglages du module de sons détermineront l'effet obtenu par les messages d'aftertouch.



Une pression plus forte entraîne un effet plus grand (un changement)

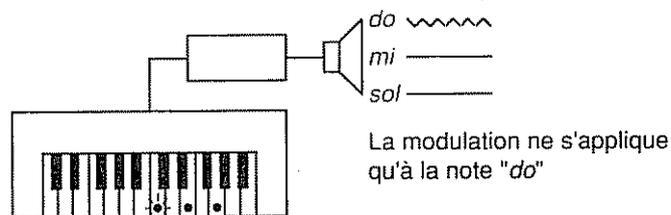
Il y a deux types d'aftertouch : L'**aftertouch par canal** ou Channel Aftertouch et l'**aftertouch polyphonique** ou Polyphonic Aftertouch.

L'aftertouch par canal (CAf) affecte un canal MIDI dans son entier et donc toutes les notes jouées à cet instant sur ce canal.



Ne pressez fortement que la touche "do" de l'accord

L'aftertouch polyphonique (PAf) opère indépendamment pour chacune des touches (notes)



Ne pressez fortement que la touche "do" de l'accord

## ● Messages de changement de commande (CC)

Ces messages vous permettent de rendre plus expressive votre interprétation musicale en contrôlant les différents aspects du son tels que vibrato (changement cyclique de hauteur), tremolo (changement cyclique de volume), hold (maintien ou sustain de la note; c'est-à-dire pédale damper) et panoramique (la position stéréo du son). Toutefois, tous les instruments MIDI ne peuvent pas répondre à la totalité de ces messages. Les numéros de commande sont référencés de 0 à 120 en fonction de leur action (tous les numéros n'ont pas encore été attribués à une fonction précise). La façon dont un instrument répond à chacun des numéros de commande dépendra de l'appareil et du fabricant.

## ● Messages exclusifs (EX)

Ces messages sont principalement utilisés pour transmettre les réglages propres à un appareil spécifique, tels que les réglages de paramètres d'un synthétiseur ou les données de sons d'un échantillonneur, etc... Nous avons mentionné plus tôt (voir I/page 9) que le MIDI est un standard mondial, mais ces messages exclusifs sont l'exception de ce standard et ne peuvent normalement être échangés qu'entre appareils de même modèle faits par le même fabricant. Pour cette raison, chaque fabricant d'équipement MIDI s'est vu doté d'un numéro d'identification exclusif, et les messages exclusifs ne peuvent donc être échangés qu'entre appareils qui sont capables de reconnaître ce numéro d'identification. Pour des détails, référez-vous au mode d'emploi section II/ page 188, «Messages exclusifs Roland».

## ● Messages de demande d'accord ou Tune Request (TU)

Ce message demande aux synthétiseurs analogiques d'accomplir leur fonction d'auto-accord pour qu'ils se règlent par eux-mêmes sur la hauteur standard. Les plus récents synthétiseurs produisant leurs sonorités numériquement, ce qui signifie qu'il n'y a pas de possibilités de variation de hauteur accidentelle, ils ne répondent pas à ce message.

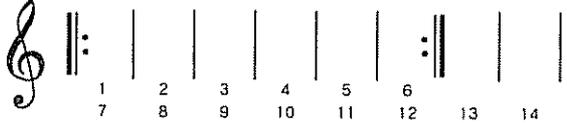
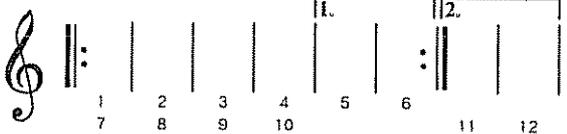
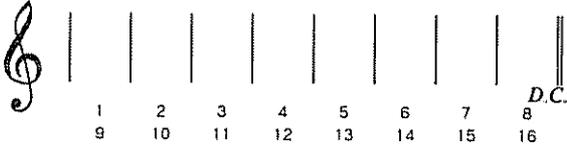
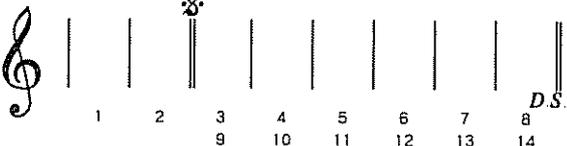
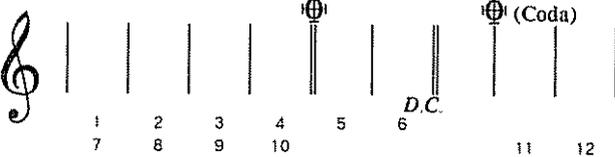
# 13 LIRE LA MUSIQUE

## Comment lire une partition

### Programmation d'une partition qui comprend des symboles de renvoi

Une partition contient souvent des symboles de renvoi tels que D.C. (da capo) ou D.S. (dal segno), vous indiquant qu'il faut sauter à une autre mesure. Puisque le MC-50 ne peut pas automatiquement sauter à une mesure différente et poursuivre sa reproduction, vous devrez programmer toutes les mesures exactement comme vous voulez qu'elles soient reproduites

La fonction de copie est particulièrement utile lorsque vous devez programmer des phrases de façon répétée.

 :	Marques de répétition répéter la zone comprise entre les marques	
 1.	Saut à une autre mesure en fonction du nombre de répétitions	
Da capo (retour au début du morceau)		
D.S. Dal segno (saut à  segno)		
 Coda (saut à  ou coda)		

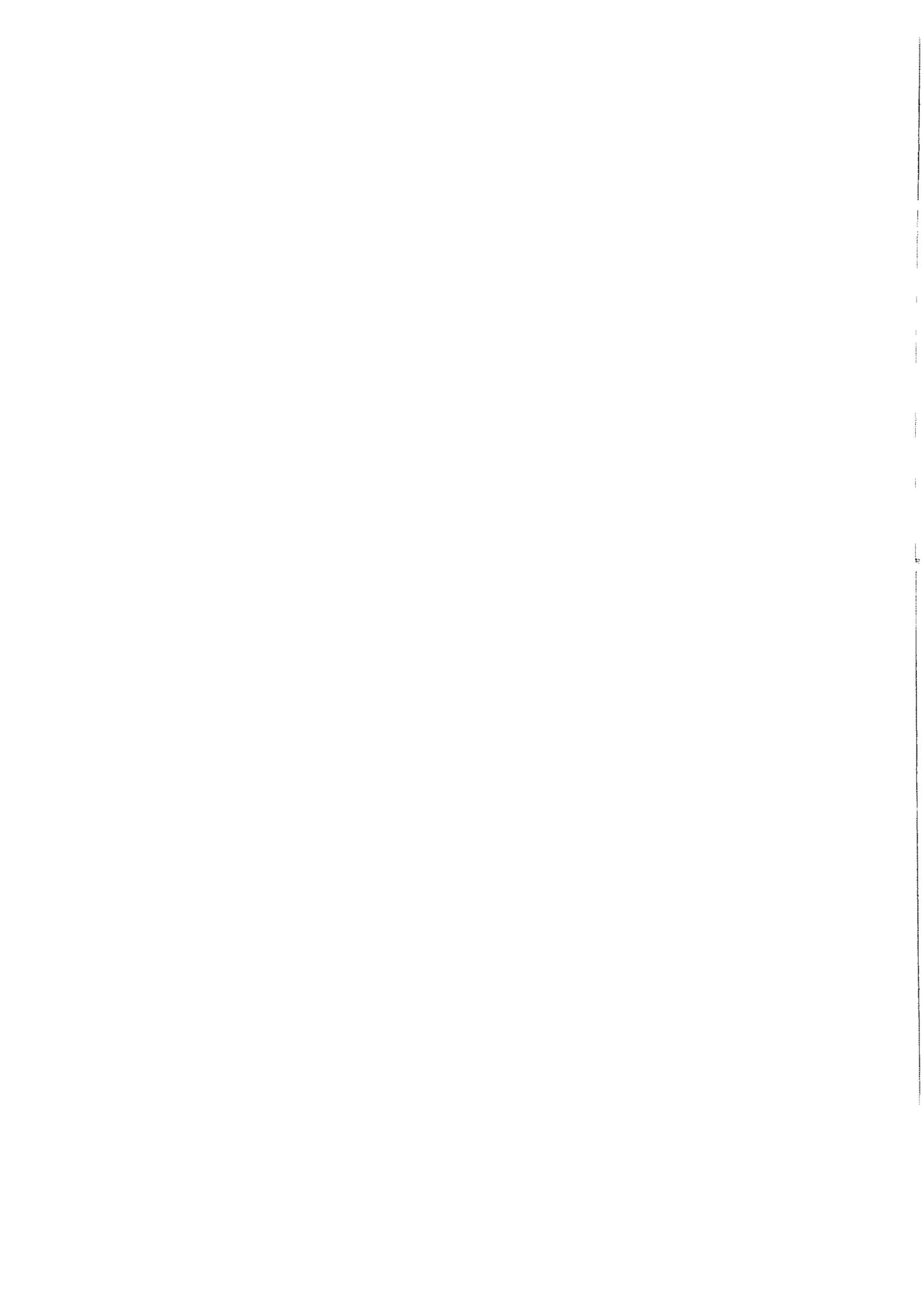
### Différents symboles utilisés par les partitions

Les partitions utilisent une grande variété de symboles et d'abréviations en plus des notes. Voici quelques uns d'entre eux.

- |  |  |
|--|--|
| <i>8va</i>   | jouer (programmer) les notes 1 octave plus haut qu'elles ne sont écrites                 |
| <i>8vb</i>   | jouer (programmer) les notes 1 octave plus bas qu'elles ne sont écrites                  |
|       | mesure à 2/4   |
|       | mesure à 4/4   |
|       | répéter la phrase comme pour le temps précédent  |
|       | répéter la phrase comme pour la mesure précédente  |
|       | répéter la phrase comme pour les deux mesures précédentes                                |
|       | répéter la phrase comme pour les quatre mesures précédentes                              |
| col.  | jouer la même partie que la section A  |
| <i>smile-</i>  | jouer la même phrase que celle jouée par - (jouer la même phrase qu'un autre instrument) |

***MC-50***

***Section II***  
***(Référence)***



# Sommaire de la section II

## ■ Comment utiliser cette partie

L'organisation de cette partie suit la structure du MC-50. Le titre de chaque chapitre est aussi explicatif que possible et un index de toutes les fonctions est situé en fin de mode d'emploi pour que vous puissiez rapidement trouver la procédure recherchée. Si vous utilisez le MC-50 pour la première fois, commencez par lire la première partie du mode d'emploi pour bien assimiler son fonctionnement de base.

© Copyright 1990 par ROLAND CORPORATION

Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous aucune forme sans la permission de ROLAND CORPORATION.

■ A propos du MC-50 .....	7
1. SUPER-MRC et SUPER-MRP .....	7
2. Données de morceau (song) .....	7
3. Les différents types de données .....	8
4. Les cinq modes du SUPER-MRC .....	9
5. Fonctionnement de base .....	10

### PLAY (reproduction)

■ Démarrage du SUPER-MRC et affichage de base .....	14
■ Reproduction .....	15
■ Fonctions de localisation (locate) .....	18
■ Examen des données de morceau (Track Monitor) .....	20
■ Examen des messages MIDI reçus en MIDI IN (MIDI Monitor) .....	21
■ Reproduction synchronisée, en MIDI ou avec magnétophone (MIDI Sync/Tape Sync) .....	22

### Enregistrement (Record)

■ Avant d'enregistrer .....	26
■ Enregistrement remplaçant (piste musicale/piste de tempo) .....	28
■ Enregistrement superposé ou Mix (piste musicale) .....	32
■ Insertion d'enregistrement (Punch In) à déclenchement automatique (piste musicale) .....	34
■ Insertion d'enregistrement (Punch In) à déclenchement manuel (piste musicale) .....	35
■ Enregistrement modifiant (ré-écriture de dynamique et de durée des notes) .....	36
■ Enregistrement en pas à pas .....	39
■ Enregistrement de motif (pattern) rythmique .....	42
■ Enregistrement de piste (track) rythmique .....	48

### Mémoire libre (available memory)

■ Contrôle de la mémoire libre interne/disquette (Available Memory/Available Disk) .....	52
■ Sauvegarde et rechargement d'un morceau ou song (Load/Save) .....	53

### MIDI

■ MIDI 1: Sélection du canal de réception .....	56
■ MIDI 2: Sélection des messages MIDI devant être reçus .....	57
■ MIDI 3: Sélection de la façon dont sont transmis les messages MIDI .....	58

## FONCTIONS (FUNCTION)

■ FUNC 1: Synchronisation ou horloge (Sync Clock)	62
■ FUNC 2: Utilisation du métronome	63
■ FUNC 3: Titre de morceau (Song Title)	64
■ FUNC 4: Sélection des niveaux de dynamique pour la rythmique (Rhythm Velocity)	65
■ FUNC 5: Assignation des sons de batterie (Rhythm Instruments)	66
■ FUNC 6: Sélection de la zone d'enregistrement pour insertion ou Punch In (Punch Point)	68
■ FUNC 7: Sélection de la zone pour reproduction cyclique (Block Repeat)	69
■ FUNC 8: Arrêt automatique de reproduction/enregistrement (Auto Stop)	70
■ FUNC 9: Réglage du tempo de base	71
■ FUNC 10: Réglage de points de localisation	72
■ FUNC 11: Réglage de sortie MIDI (MIDI OUT) pour chaque piste (Output Assign)	74
■ FUNC 12: Conversion des canaux de transmission	75
■ FUNC 13: Sélection du nom des altérations	76
■ FUNC 14: Ecriture de remarques pour un morceau (Song Log)	77

## EDITION (EDIT)

■ EDIT 1: Effacement de données de morceau (Erase)	80
■ EDIT 2: Suppression d'une partie de morceau (Delete)	82
■ EDIT 3: Insertion de mesures vides (Insert)	83
■ EDIT 4: Fusion des données de deux pistes ou «tracks» (Merge)	84
■ EDIT 5: Transfert de données de morceau entre pistes (Extract)	85
■ EDIT 6: Transposition de données de morceau	88
■ EDIT 7: Changement de dynamique (Change Velo)	90
■ EDIT 8: Changement de canal MIDI (Change M CH)	92
■ EDIT 9: Quantification ou remise en place (Quantize)	94
■ EDIT 10: Copie de données de morceau (Copy)	96
■ EDIT 11: Changement de durée de notes (Change G.T.)	98
■ EDIT 12: Décalage dans le temps (Shift Clock)	100
■ EDIT 13: Réduction du volume de messages MIDI (Data Thin)	102
■ EDIT 14: Echange de données de morceau entre pistes (Exchange)	104
■ EDIT 15: Conversion de messages MIDI (Multi Edit)	105

## MICROSCOPE

■ Messages MIDI visualisés (View Field)	110
■ μEDIT 1: Modification d'un message MIDI (Change Event)	113
■ μEDIT 2: Effacement d'un message MIDI (Erase Event)	115
■ μEDIT 3: Création d'un message MIDI (Create Event)	116
■ μEDIT 4: Déplacement d'un message MIDI (Move Event)	118
■ μEDIT 5: Mémorisation et copie d'un message MIDI (Event memory/Place Event)	119
■ sEDIT 1: Modification de durée de note (Change Step)	121
■ sEDIT 2: Effacement d'un message MIDI (Delete Step)	122
■ sEDIT 3: Insertion d'un message MIDI (Insert Step)	123

**UTILITAIRES (UTILITY)**

■ UTIL 1: Effacement d'un morceau .....	126
■ UTIL 2: Contrôle de durée du morceau (Time Calculation).....	127
■ UTIL 3: Réglages de fonction copie .....	128
■ UTIL 4: Copie de motifs (patterns) rythmiques .....	129
■ UTIL 5: Echange de morceaux entre numéros différents.....	130
■ UTIL 6: Contrôle des données de morceau (Data Check) .....	131
■ UTIL 7: Effacement des données répétitives de silence/ Uniformisation des longueurs de pistes (Data Reduce) .....	133
■ UTIL 8: Accord des modules de sons par le MIDI .....	134

**MODE 2: DISQUETTE (DISK)**

■ 1: Chargement (Load) des morceaux .....	136
■ 2: Sauvegarde (Save) des morceaux .....	137
■ 3: Effacement d'un morceau sur disquette (Delete) .....	139
■ 4: Changement de titre d'un morceau sur disquette (Rename) .....	140
■ 5: Comparaison des données en mémoire interne et sur disquette (Verify) .....	141

**MODE 3: REGROUPEMENT DE MORCEAUX (SONG LINK)**

■ Regroupement (mise bout à bout) des données de différents morceaux .....	144
--	-----

**MODE 4: UTILITAIRES POUR DISQUETTE (DISK UTILITY)**

■ 1: Initialisation d'une disquette (Initialize) .....	148
■ 2: Copie d'une disquette (Backup) .....	149
■ 3: Copie de morceaux entre disquettes (Transfer) .....	150
■ 4: Conversion d'un morceau (Convert) .....	151
■ 5: Nom de disquette (Disk Name) .....	152
■ 6: Démarrage avec un autre système (Restart) .....	153

**MODE 5: CONFIGURATION DU SYSTEME (SYSTEM CONFIGURATION)**

■ CNFG 1: Mode d'arrêt et accès aux localisations programmées (Locate Mode) .....	156
■ CNFG 2: Réglages 1 pour l'enregistrement en pas à pas (Step/Gate).....	157
■ CNFG 3: Réglages 2 pour l'enregistrement en pas à pas (Gate Time Ratio) .....	158
■ CNFG 4: Réglages pour la reprise de reproduction d'un morceau en cours (MIDI Update) .....	159
■ CNFG 5: Réglages pour l'enregistrement modifiant (Rewrite Mode).....	160
■ CNFG 6: Réglages pour l'enregistrement de tempo et l'enregistrement modifiant (MIDI Control) .....	161
■ 2: Chargement d'un fichier configuration .....	163
■ 3: Sauvegarde d'un fichier configuration .....	164
■ 4: Initialisation des données de configuration .....	165

**SUPER-MRP (SYSTEME DE REPRODUCTION)**

■ Avant d'utiliser le SUPER-MRP .....	168
1. Comment est organisé le SUPER-MRP .....	168
2. Trois modes .....	169
3. Préparation avant l'utilisation du SUPER-MRP .....	170
4. Fonctionnement de base du SUPER-MRP .....	170
■ Démarrage du système .....	171
■ Mode 1: méthodes de reproduction .....	173
■ Mode 2: réglages de reproduction .....	175
1. Création de données de séquence .....	175
2. Séparation et fusion de banques .....	178
3. Edition de l'ordre de jeu des morceaux (Insert/Delete) .....	179
4. Télécommande On/Off (Remote Control) .....	181
5. Sauvegarde et rechargement des données de séquence .....	182

**APPENDICE**

■ Messages d'erreur .....	184
■ Messages exclusifs Roland .....	188
■ Equipement MIDI .....	192
■ Tableau d'équipement MIDI .....	197
■ Caractéristiques .....	200
■ Index .....	201

# ■ A propos du MC-50

---

Cette section donne une vue générale du MC-50 et de la façon dont ses données sont organisées

## 1. SUPER-MRC et SUPER-MRP

Le MC-50 est un séquenceur MIDI qui contient les programmes d'exploitation SUPER-MRC et SUPER-MRP. Ces deux programmes d'exploitation comprennent de nouvelles fonctions qui ont été ajoutées aux programmes d'exploitation du MC-500 MKII

- Le **SUPER-MRC** est un programme d'exploitation qui vous permet de créer et de modifier des morceaux.
- Le **SUPER-MRP** est un programme d'exploitation qui vous permet de déterminer l'ordre de reproduction des morceaux créés à l'aide du SUPER-MRC.

Comme avec les modèles précédents de la série MC, le MC-50 peut utiliser différents programmes d'exploitation chargés depuis différentes disquettes. Par exemple, vous pouvez utiliser des programmes tels que le MRB-500 (stockage de sons) pour gérer les données de modules de sons MIDI.

---

## 2. Données de morceau

Les données de morceau sont constituées en pistes (track) qui contiennent des données musicales et en fonctions qui déterminent comment le morceau sera reproduit.

Le MC-50 peut emmagasiner jusqu'à 8 morceaux dans sa mémoire interne.

### ● Pistes musicales (1 - 8)

Vous pouvez enregistrer différents types de messages MIDI dans une piste musicale (track). Chaque piste peut enregistrer des données de morceau pour les canaux MIDI 1 à 16. Tant que les canaux MIDI restent différents, la même piste peut contenir des données indépendantes pour plus d'un morceau. Ainsi, puisque les données de morceau sont traitées indépendamment pour chaque piste musicale, même des messages MIDI enregistrés sur le même canal peuvent être traités séparément s'ils sont stockés sur des pistes différentes. De cette façon, bien que le MC-50 semble n'avoir que 8 pistes, il fonctionne comme s'il en avait 128 (8 x 16).

Le MC-50 a deux prises MIDI OUT. Par exemple, si les pistes 1 et 2 contiennent chacune des données de morceau sur les 16 canaux, la piste 1 peut être orientée vers la MIDI OUT 1 et la piste 2 vers la MIDI OUT 2 pour une interprétation utilisant 32 modules de sons MIDI.

### ● Piste rythmique

La piste rythmique ordonne des motifs rythmiques (pattern) d'une mesure préparée à l'avance et les fait se succéder pour la reproduction. La piste rythmique ne contient pas réellement les données des patterns rythmiques mais uniquement les numéros des patterns rythmiques. Cela signifie que si vous modifiez après coup les réglages d'un pattern rythmique, la modification sera automatiquement prise en compte pour le morceau.

La piste rythmique ne contient pas que des informations de jeu pour la batterie mais également des informations concernant la longueur du morceau et le format de chacune des mesures. Cela signifie qu'il n'est pas possible de faire reproduire des mesures au-delà de la dernière mesure de la piste rythmique. Soyez donc avertis que si vous modifiez les données de morceau et créez une piste musicale plus longue que la piste rythmique, la partie qui dépassera la dernière mesure de la piste rythmique ne pourra pas être reproduite.

### ● Patterns rythmiques

Les patterns rythmiques sont créés mesure par mesure. 240 patterns rythmiques peuvent être créés pour chaque morceau.

● **Piste de tempo**

La piste de tempo n'enregistre que les changements de tempo. Utilisez-la lorsque vous désirez changer de tempo en cours de morceau.

● **Fonctions**

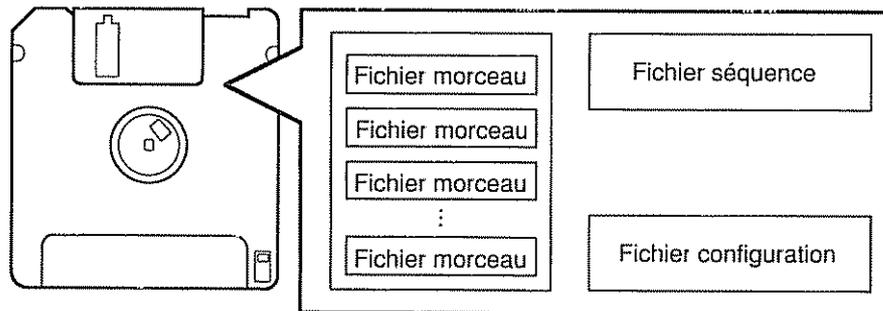
Quatorze fonctions sont disponibles, vous permettant, par exemple, de déterminer comme un morceau sera reproduit ou enregistré.

### 3. Les différents types de données

En plus des données de morceau détaillées ci-dessus, le MC-50 utilise des données de configuration et de séquence.

- Les données de **configuration** déterminent l'environnement d'utilisation du MC-50. Par opposition aux fonctions, qui déterminent des fonctions pour chaque morceau individuellement, les données de configuration sont communes à tous les morceaux.
- Les données de **séquence** contiennent les réglages du SUPER-MRP et ne sont pas utilisées avec le SUPER-MRC.

Toutes ces données seront perdues à l'extinction de l'appareil. Si vous désirez les sauvegarder, vous devez les écrire sur disquette. Les disquettes stockent ces données en groupes nommés **Fichiers**. Une disquette peut contenir jusqu'à 108 fichiers de morceau. Chaque disquette porte également un fichier Configuration et un fichier Séquence. Vous pouvez considérer que les fichiers Configuration et Séquence contiennent des réglages pour tous les fichiers morceau de la disquette.



Les différents morceaux en mémoire du MC-50 sont différenciés par leurs **numéros**. Il n'y aura pas de problème même si deux morceaux ou plus ont le même nom. Toutefois, les fichiers morceau sur disquette sont différenciés par leurs noms (Song title). Cela signifie qu'il n'est pas possible de stocker plusieurs morceaux ayant le même titre sur une même disquette.

## 4. Les cinq modes du SUPER-MRC

Les fonctions du SUPER-MRC sont divisées en cinq modes. Chaque mode est ensuite divisé en plusieurs parties.

### ● Mode 1 : MIDI Recorder (enregistreur MIDI)

Play	Reproduction des données de morceau
Recording	Création des données de morceau
Available memory	Vérifie la quantité disponible de mémoire interne/de la disquette Sauvegarde et rechargement des données de morceau
MIDI	Détermine comment les messages MIDI sont transmis et reçus
Function	Règle les fonctions de morceau
Edit	Edition/changement des données de morceau
Microscope	Vérifie/édite/change les mess. MIDI dans les données de morceau
Utility	Edite un morceau dans sa totalité Fonctions pratiques comme le calcul de la durée de jeu, etc
Locate	Programmation/accès aux points de localisation
Track monitor/ MIDI monitor	Contrôle des données de morceau Contrôle des messages MIDI reçus en MIDI IN

### ● Mode 2 : Disk (gestion de la disquette)

Load	Charge un fichier de morceau de la disquette dans le MC-50
Save	Sauvegarde de la mémoire du MC-50 sur une disquette
Delete	Efface un fichier de morceau d'une disquette
Rename	Change le nom d'un fichier de morceau sur une disquette
Verify	Compare les données d'un morceau entre le MC-50 et la disquette

### ● Mode 3 : Song Link (combinaison de morceaux)

Permet la combinaison de deux morceaux ou plus de la mémoire du MC-50 en un seul morceau

### ● Mode 4 : Disk Utility (utilitaires pour disquettes)

Initialize	Initialisation d'une disquette
Backup	Copie d'une disquette
Transfer	Transfert de morceaux entre disquettes
Convert	Conversion d'un fichier morceau de MRC-500/300 pour SUPER-MRC
Disk name	Nommer une disquette
Restart	Démarrage avec un autre système que le SUPER-MRC

### ● Mode 5 : System Configuration (configuration du système)

Change	Modification des données de configuration
Load	Chargement d'un fichier configuration dans le MC-50
Save	Sauvegarde de données de configuration sur une disquette
Initialize	Initialisation des données de configuration

## 5. Fonctionnement de base

Cette section explique le fonctionnement de base des touches. Pour des détails, référez-vous à la section appropriée.

### □ Quand vous utilisez les fonctions du mode 1

Pour sélectionner les fonctions du mode 1, pressez la touche appropriée. Pour quitter (ou interrompre) la fonction, pressez **STOP**. Il n'est pas possible de passer directement d'une fonction à une autre : vous devez d'abord presser **STOP** puis passer à la fonction suivante.

Enregistrement	<b>REC</b>
Mémoire disponible	Maintenir <b>SHIFT</b> et presser <b>AVAIL</b>
Fonctions MIDI	<b>MIDI</b>
Fonctions	<b>FUNC</b>
Fonctions d'édition	<b>EDIT</b>
Microscope	<b>MICROSCOPE</b>
Utilitaires	Maintenir <b>SHIFT</b> et pressez <b>UTIL</b>
Fonctions de localisation	<b>LOC</b>
Contrôle des données	<b>TRACK MONITOR</b>
Contrôle MIDI	<b>TRACK MONITOR</b> → <b>MIDI</b>

Si vous sélectionnez MIDI/Édit/Fonction/Utility, un menu apparaît : sélectionnez la fonction désirée dans ce menu et effectuez-la.

### □ Passage d'un mode à un autre

Pour passer du mode 1 à un autre mode, utilisez la procédure suivante :

- ① Accédez à l'affichage de sélection de mode.  
Tenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE**.

Numéro de mode

```
MODE 1 MIDI RECORDER
```

- ② Sélectionnez un numéro de mode et pressez **ENTER**.  
Alpha-dial/Touches numériques **1** - **5** → **ENTER**.

Si vous sélectionnez un mode autre que 2/4/5, vous obtiendrez l'affichage de menu de ce mode. Sélectionnez la fonction voulue dans le menu puis effectuez-la. Pour retourner de cette fonction à l'affichage de menu, pressez **STOP**.

Pour accéder à un autre mode, accédez à l'affichage de menu de ce mode puis maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE**. Vous retournerez alors à l'affichage de sélection de mode.

## □ Fonctionnement de base des touches

Excepté pour des procédures spéciales, vous utiliserez les touches curseur (◀▶), l'Alpha-dial, et les touches numériques pour accomplir différents réglages

### ● Mouvement du curseur

La zone clignotant (ou soulignée) dans l'afficheur est appelée «curseur». Utilisez ◀▶ pour déplacer le curseur jusqu'à la valeur du paramètre que vous désirez modifier. Pour certaines fonctions, un unique écran peut ne pas être capable d'afficher toutes les valeurs. Dans de tels cas, déplacez le curseur pour sélectionner l'affichage suivant.

### ● Réglage des valeurs

Pour régler une valeur, utilisez l'alpha-dial ou les touches numériques. En général, l'alpha-dial et les touches numériques fonctionnent de la même façon et vous pouvez utiliser indifféremment l'une ou l'autre des méthodes.

Lorsque vous tournez l'alpha-dial vers la droite, la valeur augmente. Quand vous la tournez vers la gauche, elle diminue. La valeur déterminée par l'alpha-dial est entérinée dès qu'elle a été modifiée. Toutefois, lorsque vous sélectionnez modes ou fonctions, vous devez presser **ENTER** pour entériner la valeur.

Les touches numériques fonctionnent différemment en fonction de la valeur que vous modifiez. En général, après avoir modifié une valeur avec les touches numériques, pressez **ENTER** pour entériner la valeur. Si la valeur modifiée n'a pas été entérinée, elle clignotera alternativement avec «+». Si vous sélectionnez un autre paramètre ou une autre fonction avant d'avoir entériné la valeur, celle-ci demeurera à sa valeur précédente, non modifiée. Pour entériner une valeur, pressez **ENTER**. Pour retourner à la valeur précédente, pressez **CANCEL**.

Numéro	Détermine directement le numéro Pour obtenir une valeur positive (+), maintenir enfoncé <b>SHIFT</b> et presser <b>8</b> Pour obtenir une valeur négative (-), maintenir enfoncé <b>SHIFT</b> et presser <b>7</b>
Item	L'item change en pressant successivement <b>0</b>
Nom (alphabet)	Vous pouvez programmer les lettres imprimées sur les touches numériques. Chaque fois que vous pressez une touche, vous changez de caractère cycliquement. Pour écrire des minuscules, maintenez <b>SHIFT</b> et pressez une touche numérique.
Notes	Pressez la touche numérique appropriée portant le symbole de note désiré en partie inférieure droite.

Quand vous faites des réglages d'édition etc., vous pouvez presser la touche numérique **0** pour choisir certaines valeurs telles que tous les canaux MIDI (ALL), toutes les pistes (ALL), toutes les pistes musicales (1-8) ou la dernière mesure (END).

Vous pouvez également utiliser les touches numériques en maintenant enfoncé **SHIFT** pour demander des valeurs spéciales.

\* Vous pouvez également utiliser les touches de piste pour sélectionner les pistes afin d'y effectuer différents réglages.





***PLAY***  
***(reproduction)***

Ce chapitre explique comment faire démarrer le SUPER-MRC, comment demander une reproduction et différentes fonctions utiles pour la reproduction.

# ■ Démarrage du SUPER-MRC et affichage de base

## □ Faire démarrer le SUPER-MRC (méthode 1)

À la mise sous tension, les écrans suivants apparaissent.

Affichage initial

```
MC-50 SUPER-MRC
Recording System
```

→  
Après un court instant

Affichage de base

```
SONG 1
M= 1  ♪=120 REAL
```

## □ Faire démarrer le SUPER-MRC (méthode 2)

Quand le SUPER-MRC se met en route, il charge le fichier morceau déterminé depuis la disquette dans la mémoire du MC-50. De façon à lire automatiquement un fichier morceau, vous devez déterminer, dans le fichier configuration stocké sur la disquette, un nom de fichier qui s'autochargera («auto load»).

\* Pour choisir le fichier à autocharger, référez-vous à «Mode 5 : Save» (voir page 164).

- ① Mettez le MC-50 sous tension et insérez une disquette de morceau pendant que l'écran initial est encore affiché.

Quand le SUPER-MRC démarre, le fichier de morceau (et celui de configuration) sont lus sur la disquette et chargés dans le MC-50.

## □ Faire démarrer un système venant d'une disquette système

Vous pouvez faire démarrer un programme système venant d'une disquette système (tel que le logiciel MRB-500 de stockage des sons, vendu séparément, etc.) en mettant l'appareil sous tension.

\* Pour faire démarrer un autre programme système (SUPER-MRP, disquette système) alors que le SUPER-MRC est en cours de fonctionnement, référez-vous à « Mode 4 : Restart» (voir page 153).

- ① Maintenez enfoncée la touche numérique **3** et mettez l'appareil sous tension
- ② Insérez la disquette système et pressez **ENTER**.

## □ L'affichage de base

Quand le SUPER-MRC démarre, l'affichage de base apparaît. L'affichage de base est l'affichage depuis lequel commencent différentes procédures. Si le MC-50 est en affichage de base et n'effectue aucune reproduction ou enregistrement, il est dans un statut nommé «attente».

L'affichage de base indique les réglages suivants

Numéro de morceau

```
↓ Titre du morceau
SONG 1 Spring Song
M= 1  ♪=120 REAL
```

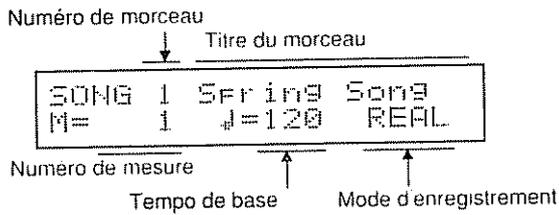
Nombre de mesures

↑ Tempo de base

↑ Mode d'enregistrement

# Reproduction

## □ Procédures de jeu de base



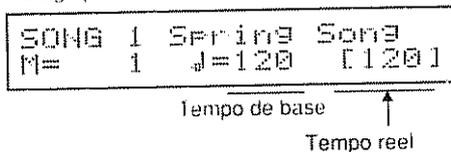
Début de la reproduction	PLAY
Pause de la reproduction/reprise depuis le point de pause	PAUSE
Arrêt de la reproduction	STOP
Arrêt de la reproduction et retour à la première mesure	RESET

- En condition d'attente, utilisez **◀▶** pour déplacer le curseur (qui clignote) sur le numéro de morceau (Song)/ numéro de mesure/tempo de base/mode d'enregistrement, et utilisez l'alpha-dial (ou les touches numériques → **ENTER**) pour modifier la valeur.
- Quand vous stoppez la reproduction à un instant autre que l'exact début d'une mesure, un symbole «+» s'affiche à la droite du numéro de mesure.
- Vous pouvez connecter une pédale commutateur (DP2, etc.) à la prise START/STOP pour faire démarrer et stopper le MC-50 à chaque pression de la pédale.
  - \* Les notes en cours de reproduction quand vous pressez **PAUSE** continueront d'être produites.
  - \* Pour stopper automatiquement à un point pré-déterminé, réglez «FUNC 8: Auto stop» (voir page 70).
  - \* Si vous voulez que le MC-50 s'arrête à la fin de la mesure au cours de laquelle vous avez pressé **STOP**, réglez «CNFG 1 : Locate mode.» (voir page 156).

## □ Tempo

Chaque morceau est joué selon le tempo de base affiché (et le tempo enregistré dans la piste de tempo). Durant la reproduction, le tempo de base et le tempo réel seront affichés. Si aucune donnée de tempo n'a été enregistrée dans la piste de tempo, ces deux valeurs resteront rigoureusement identiques. Si des données de tempo ont été enregistrées, le tempo changera de part et d'autre de la valeur de tempo de base affichée. Le tempo de base peut être temporairement changé en affichage de base ou durant la reproduction. Si vous sélectionnez un autre morceau, le tempo de base de ce morceau sera automatiquement sélectionné.

Affichage pendant la reproduction



[Modification temporaire du tempo de base]

Utilisez **◀▶** pour déplacer le curseur sur le tempo et utilisez l'alpha-dial (ou les touches numériques → **ENTER**) pour modifier le tempo. Pour retourner au tempo de base, maintenez enfoncé **SHIFT** et tournez l'alpha-dial.

[Réglage du tempo de base d'un morceau]

Le tempo de base peut être réglé pour chaque morceau et est initialement réglé à 120. Pour modifier cette valeur, référez-vous à «FUNC 9: Basic tempo» (voir page 71)

## □ Déplacement dans les mesures

Utilisez **◀▶** pour déplacer le curseur sur le numéro de mesure et utilisez l'Alpha-dial (ou les touches numériques → **ENTER**) pour déterminer le numéro de mesure.

[Fonctions des touches]

Saut à la dernière mesure	<b>SKIP</b>
Saut à la première mesure	<b>RESET</b>
Saut à la mesure suivante	Maintenez <b>PAUSE</b> et pressez <b>SKIP</b>
Saut à la mesure précédente	Maintenez <b>PAUSE</b> et pressez <b>RESET</b>

## □ Reproduction on/off des pistes

L'indicateur de chaque touche de piste s'allume pour indiquer quelles pistes contiennent des données de morceau. Quand vous pressez une touche dont l'indicateur est allumé, ce dernier s'éteint et les données de morceau contenues par cette piste ne sont plus transmises par la MIDI OUT. Si vous éteignez ainsi la piste de tempo, le morceau sera reproduit du début à la fin au tempo de base affiché.

## □ Sélection de morceau

Utilisez **◀▶** pour déplacer le curseur sur le numéro de morceau et utilisez l'alpha-dial (ou les touches numériques → **ENTER**) pour déterminer le numéro de morceau.

Pour sélectionner un numéro de morceau qui ne contient pas de données (vierge), utilisez les touches numériques pour sélectionner le numéro de morceau et maintenez enfoncé **SHIFT** puis pressez **ENTER**. Une fois que vous avez sélectionné un numéro de morceau, il peut être sélectionné de la même façon que les numéros de morceau contenant déjà des données.

[Fonctions des touches]

Sélection du morceau suivant	Maintenez <b>SHIFT</b> et pressez <b>SKIP</b>
Sélection du morceau précédent	Maintenez <b>SHIFT</b> et pressez <b>RESET</b>

## □ Reproduction spéciale

- Reproduction répétitive d'un bloc (reproduction continue en cycle)  
Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **PLAY**.

\* Déterminez la zone devant être répétée dans «FUNC 7: Block repeat» (voir page 69).

- Reproduction à vitesse quadruple (limite supérieure : tempo 500)  
Maintenez enfoncé **PLAY** et pressez **▶**.
- Reproduction au quart de la vitesse (limite inférieur : tempo 5)  
Maintenez enfoncé **PLAY** et pressez **◀**.

---

## □ Autres fonctions

- Si des notes sont bloquées dans un module de sons MIDI, vous pouvez les faire cesser en maintenant enfoncé **STOP** et en pressant **MIDI**.
- Si vous désirez que les messages de changement (excepté pour les messages de note) situés dans la zone précédant l'emplacement depuis lequel vous désirez faire démarrer le morceau soient produits par la MIDI OUT, maintenez enfoncé **PAUSE** et pressez **MIDI** (si vous vous contentez d'accéder à une mesure différente, les messages présents dans le morceau et antérieurs à l'emplacement depuis lequel vous reprenez la lecture ne seront pas produits par la MIDI OUT. Par exemple, si vous sautez une partie du morceau qui contient un message de changement de programme, le module de sons MIDI ne passera pas sur le programme approprié. Dans de tels cas vous pouvez utiliser cette fonction pour être sûr que quelque soit l'endroit dont vous reprendrez la reproduction, les réglages des modules de sons MIDI seront corrects).
- \* Si vous désirez transmettre automatiquement tout changement (excepté pour les messages de note) présent dans les données de morceau qui précèdent le point nouvellement choisi en réponse à la réception d'un message de position de morceau (Song Position Pointer, référez-vous à «CNFG 4: MIDI update» (voir page 159).

# ■ Fonction de localisation (locate)

## □ Explication

Les points de localisation contiennent des données (mesure, temps, clic d'horloge) déterminant une position. En affichage de base ou en affichage microscopique, vous pouvez utiliser la fonction de saut (jump) pour accéder rapidement à un de ces points de localisation précédemment défini. Les points de localisation sont également utilisés pour déterminer le début et la fin d'une zone pour différentes fonctions.

Les points de localisation sont numérotés de 0 à 9. Vous pouvez librement régler vos propres points pour les numéros 1 à 8.

Numéro de localisation	Type de point de localisation	Remarques
0	Point fixé par le système	Est automatiquement fixé en début d'enregistrement
1-8	Point fixé par l'utilisateur	Peut être réglé en tout point du morceau
9	Point fixé par le système	Est automatiquement fixé en fin d'enregistrement

- \* Les points de localisation sont remplacés chaque fois que vous faites un nouveau réglage.
- \* Pour nommer un point de localisation ou régler un point de localisation déterminant des valeurs de mesure et de temps, référez-vous à «FUNC 10 : réglage des points de localisation» (voir page 72).
- \* Pour utiliser la fonction de saut (jump) à un point de localisation afin d'accéder directement au début de la mesure dans laquelle se situe le point de localisation choisi, référez-vous à «CNFG 1: mode de localisation» (voir page 156)

## □ Réglage des points de localisation

● Depuis l'affichage de base / affichage de jeu / affichage microscopique

① Accédez à la position à laquelle vous désirez fixer un point de localisation.

② Sélectionnez l'affichage de réglage de point de localisation.

→

```
JUMP : LOC1
M= 10  J=120  REAL
```

Numéro de localisation

```
SET : LOC1
M= 10  J=120  REAL
```

③ Sélectionnez un numéro de localisation et exécutez.

(alpha-dial/touches numériques) →

## □ Saut (jump) à un point de localisation

● Depuis l'affichage de base / affichage microscopique

① Sélectionnez l'affichage de localisation

Numéro de localisation

```
JUMP : LOC1
M= 10  J=120  REAL
```

② Sélectionnez un numéro de localisation et exécutez.

(alpha-dial/touches numériques) →

## □ Effacement d'un point de localisation

- Depuis l'affichage de base

① Sélectionnez l'affichage d'effacement de point de localisation.

**LOC** → Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **REC**.

```
JUMP : LOC1
M= 10 J=120 REAL
```

Numéro de localisation

```
CLR : LOC1
M= 10 J=120 REAL
```

② Sélectionnez un numéro de localisation et exécutez.  
(alpha-dial/touches numériques) → **ENTER**.

# ■ Examen des données de morceau (Track Monitor)

## □ Explication

La fonction Track Monitor indique graphiquement le type et le canal des messages MIDI qui sont enregistrés dans chaque piste musicale.

En affichage Track Monitor, vous pouvez déterminer les messages MIDI devant être affichés.

Touche numérique	Affichage	Message MIDI
0	PAf	Aftertouch polyphonique (pression polyphonique)
1	CC	Changement de commande (0-120)
2	PG	Changement de programme
3	CAf	Aftertouch par canal (pression par canal)
4	PB	Pitch Bend
5	EX	Système exclusif
6	TU	Demande d'accord (Tune request)
7	MOD	Messages de mode par canal
9	NT	Note

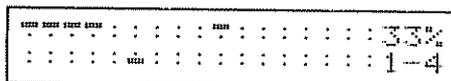
## □ Procédure

● Depuis l'affichage de base

① Sélectionnez le numéro de morceau que vous désirez vérifier.

② Sélectionnez l'affichage Track Monitor.

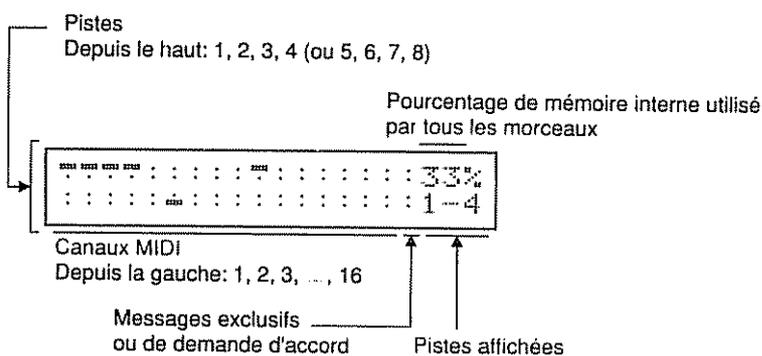
**TRACK MONITOR**



③ Sélectionnez le message MIDI et les pistes que vous désirez contrôler.

touches numériques **0** - **7**, **9** (sélectionne le message MIDI)

**TRACK MONITOR** (sélectionne les pistes)



Pour passer d'un groupe de pistes à l'autre ( 1-4, 5-8), pressez **TRACK MONITOR**. Quand tous les messages MIDI ont été affichés, le pourcentage de données utilisées sera affiché, mais si vous avez utilisé les touches numériques pour sélectionner un type particulier de message MIDI, c'est le nom du message MIDI sélectionné qui sera affiché. Pour retourner à l'affichage de tous les messages MIDI, pressez **TRACK MONITOR** à nouveau.

● Pour sortir de l'affichage TRACK MONITOR, pressez **STOP**.

# ■ Contrôle des messages MIDI reçus en MIDI IN

## (MIDI Monitor)

### □ Explication

La fonction MIDI monitor indique graphiquement le type et le canal des messages MIDI reçus en MIDI IN.

En affichage MIDI monitor, vous pouvez déterminer le type de messages MIDI devant apparaître

Touche numérique	Affichage	Message MIDI
0	PAI	Aftertouch polyphonique (pression polyphonique)
1	CC	Changement de commande (0-120)
2	PG	Changement de programme
3	CAI	Aftertouch par canal (pression par canal)
4	PB	Pitch Bend
5	SYS	Système exclusif
6	TU	Demande d'accord (Tune request)
7	MOD	Messages de mode par canal
9	NT	Note

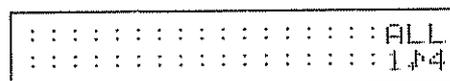
\* La fonction MIDI monitor affiche tous les messages MIDI arrivant en MIDI IN, quels que soit les réglages de statut de réception (voir page 57).

### □ Procédure

● Depuis l'affichage de base

① Sélectionnez l'affichage MIDI monitor.

TRACK MONITOR → MIDI

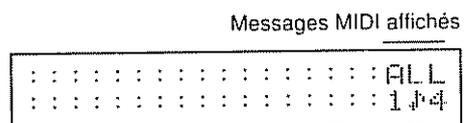


② Sélectionnez le message MIDI que vous désirez visualiser

Touches numériques 0 - 7, 9

Si tous les messages MIDI doivent être visualisés, l'afficheur indiquera «All», mais si vous avez utilisé les touches numériques pour sélectionner un type particulier de message MIDI, le nom de ce message MIDI sera affiché. Pour retourner à l'affichage de tous les messages MIDI, pressez

TRACK MONITOR



Canal MIDI  
Depuis la gauche: 1, 2, 3, ..., 16

Messages de système

Quand un message MIDI est reçu, un symbole représentant une note apparaît dans l'afficheur. Si vous avez sélectionné les messages de système (SYS), les messages MIDI suivants seront affichés en commençant par la gauche

	Message MIDI
1	F0 (début de message exclusif)
2	F1 (quart d'image MIDI Time Code)
3	F2 (marque de position dans le morceau)
4	F3 (sélection de morceau)
7	F6 (demande d'accord)
8	F7 (fin de message exclusif)

	Message MIDI
9	F8 (horloge MIDI)
11	FA (démarrage ou "start")
12	FB (reprise ou "continue")
13	FC (arrêt ou "stop")
15	FE (active sensing)
16	FF (réinitialisation du système)
17	Système exclusif

● Pour quitter la fonction MIDI Monitor, pressez STOP

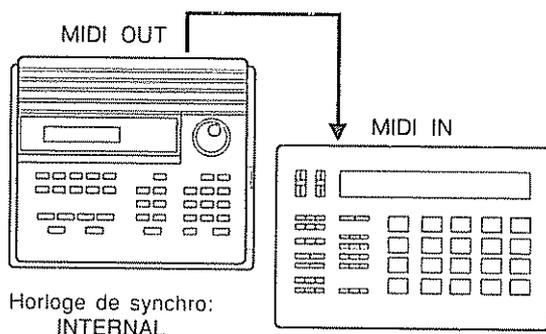
## ■ *Reproduction synchronisée* (MIDI Sync / Tape Sync)

En plus de ses facultés à faire jouer des modules de sons MIDI, le MC-50 peut effectuer sa reproduction en synchronisation avec d'autres appareils MIDI tels que des séquenceurs, boîtes à rythmes ou avec des magnétophones multipiste

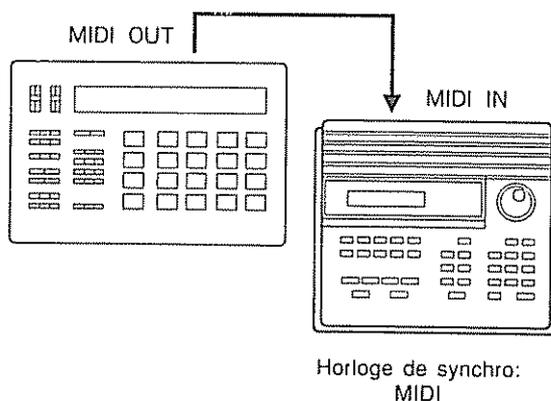
### □ Synchronisation du MC-50 avec d'autres appareils MIDI

Il est possible de faire reproduire les données de morceau du MC-50 en synchronisation avec les données de morceau d'autres séquenceurs ou de boîtes à rythmes. Dans de tels cas, vous devez décider qui contrôlera qui. En général, l'appareil qui contrôle est nommé maître ou Master, et l'appareil contrôlé est appelé esclave ou Slave. Réglez le maître pour qu'il transmette les informations d'horloge MIDI (signaux de synchronisation) et réglez l'esclave pour qu'il reçoive les signaux d'horloge MIDI.

Lorsque vous utilisez le MC-50 comme maître



Lorsque vous utilisez le MC-50 comme esclave



Lorsque vous faites fonctionner le MC-50 pour qu'il commence la reproduction, il transmet les signaux d'horloge MIDI en fonction du tempo auquel il est réglé. Le MC-50 fonctionnant sous contrôle de sa propre horloge, il ignorera toute information d'horloge MIDI reçue. Quand vous utilisez le MC-50 comme esclave, réglez son horloge de synchronisation (Sync Clock, page 62) sur "MIDI". Quand "MIDI" est sélectionné, la reproduction commence dès la réception en prise MIDI IN d'un message de départ (Start) et de messages MIDI d'horloge.

\* Lorsque vous utilisez d'autres appareils connectés comme esclaves, référez-vous à leur mode d'emploi.

En plus des messages d'horloge MIDI, le MC-50 reconnaît les messages suivants.

Message MIDI	Fonction
Démarrage (start)	Démarrage depuis le début du morceau
Reprise (continue)	Reprise en cours de morceau
Arrêt (stop)	Arrêt de la reproduction
Position dans le morceau	Changement de position pour la reprise
Sélection de morceau	Appel d'un morceau

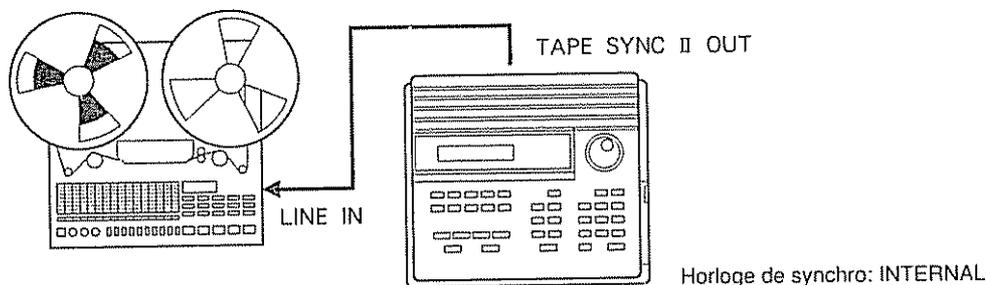
\* Le pointeur de position dans le morceau (Song Position Pointer) est un message qui détermine la position par rapport au début du morceau. Lorsque vous changez de mesure sur l'appareil maître, l'appareil esclave se déplace automatiquement à la même position. Ce message permet la détermination d'une position dans une plage allant de 1 à 1024 mesures (au format 4/4)

## □ Contrôle du MC-50 depuis un magnétophone multi-piste

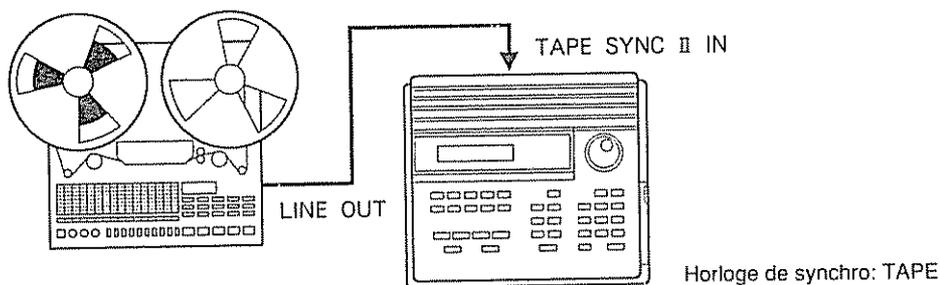
Il est possible de faire reproduire le MC-50 en synchronisation avec un magnétophone multi-piste. Dans ce cas, utilisez le magnétophone comme maître et le MC-50 comme esclave. Pour effectuer la synchronisation, vous devez d'abord enregistrer un signal de synchro sur la bande (signal FSK) et cela sur une piste inutilisée du magnétophone. Un signal de ce type est émis par la prise TAPE SYNC II OUT lorsque le MC-50 est en reproduction, aussi enregistrez ce signal de synchro sur le magnétophone à partir duquel vous désirez effectuer la synchronisation.

Le signal de synchro du MC-50 comprend des données déterminant la position exacte dans le morceau. Cela signifie que même si vous faites démarrer le magnétophone en cours du morceau, le MC-50 se recalera automatiquement pour être en parfaite synchronisation avec le magnétophone dès le début de la reproduction. Ceci est appelé "TAPE SYNC II" (synchronisation magnétophone de type II) pour éviter toute confusion puisque le signal de synchro magnétophone des modèles précédents de la série MC ne contenait pas ces données permettant un repérage précis.

Lorsque vous enregistrez le signal de synchro sur le magnétophone



Lorsque vous synchronisez le MC-50 avec le magnétophone



Pour synchroniser le MC-50 avec un magnétophone, réglez l'horloge de synchronisation (Sync Clock, page 62) sur "TAPE". La reproduction commencera dès qu'un signal de signal sera reçu à la prise "TAPE SYNC II IN".

- \* N'utilisez pas de système d'égalisation ou de réduction de bruit lors de l'enregistrement/reproduction du signal de synchro sur le magnétophone. Ceci peut créer des problèmes. Si le magnétophone est conçu pour adopter constamment un système de réduction de bruit, veillez à bien utiliser les mêmes réglages pour l'enregistrement et la reproduction.

---

## □ Enregistrement du signal de synchro sur le magnétophone

Faites les connexions comme expliqué en page précédente et réglez l'horloge de synchronisation du MC-50 sur «INTERNAL» pour le morceau que vous désirez synchroniser.

- ① Réglez le niveau d'enregistrement sur le magnétophone.  
Quand le MC-50 est en condition d'attente, il produit constamment un signal pilote qui se changera en signal de synchro dès le début de la reproduction.  
Réglez le niveau d'enregistrement de ce signal pilote à environ -10 / -3 VU.
- ② Commencez l'enregistrement sur le magnétophone.
- ③ Après avoir enregistré 5 à 10 secondes de signal pilote, faites démarrer le MC-50 et le signal de synchro s'enregistrera
- \* Veuillez à bien commencer depuis le début du morceau. Si vous commencez depuis le milieu, la reproduction synchronisée ne sera pas possible.
- ④ Quand le MC-50 termine sa reproduction, attendez 5 à 10 secondes et stoppez l'enregistrement sur le magnétophone.

---

## □ Reproduction du MC-50 en synchronisation avec le magnétophone

Faites les connexions comme expliqué dans la page précédente et réglez l'horloge de synchronisation du MC-50 sur «TAPE» pour le morceau que vous désirez synchroniser.

- ① Faites démarrer le magnétophone
- ② Placez le MC-50 en condition d'attente.

Si vous faites démarrer la reproduction durant le signal pilote, la synchronisation commencera immédiatement dès le début du morceau. Si vous faites démarrer la reproduction depuis le milieu du morceau, il faudra un court instant au MC-50 pour se synchroniser et commencer sa reproduction.

Quand le signal de synchro du magnétophone s'arrête, le MC-50 stoppe sa reproduction.

- \* Si le MC-50 ne se synchronise pas correctement, pressez  et pressez  à nouveau. S'il ne se synchronise toujours pas correctement, réenregistrez le signal de synchro sur la bande.
- \* Si vous désirez synchroniser le MC-50 avec un signal de synchronisation enregistré à partir du MC-500/300 ou MC-500 mkII, veillez bien à démarrer dès le signal pilote. Le MC-50 ne pourra pas fonctionner avec ce type de synchronisation si vous commencez la reproduction en cours de morceau.

# ***ENREGISTREMENT*** ***(RECORD)***

Cette section explique comment enregistrer des données de morceau. Il existe différentes façons d'enregistrer chaque type de piste comme indiqué ci-dessous.

## **Piste musicale (1-8)**

- Enregistrement en temps réel
  - Enregistrement avec remplacement
  - Enregistrement avec mixage
  - Enregistrement avec insertion automatique (Auto Punch In)
  - Enregistrement avec insertion manuelle (Manual Punch In)
  - Enregistrement de modifications
    - Réécriture de la dynamique
    - Réécriture de la durée et mise en place
- Enregistrement en pas à pas (Step)

## **Piste rythmique**

- Pattern rythmique
- Piste rythmique

## **Piste de tempo**

- Enregistrement avec remplacement

# ■ Avant d'enregistrer

Cette section explique les méthodes d'enregistrement pour les différentes pistes.

## □ Enregistrement d'une piste musicale (1-8)

Il y a deux façons principales d'enregistrer une piste musicale: en temps réel (Real) et en pas à pas (Step).

Les messages MIDI suivants peuvent être enregistrés dans une piste musicale.

Note enfoncée (dynamique)
Note relâchée
Aftertouch polyphonique (pression polyphonique)
Changement de commande
Changement de programme

Aftertouch par canal (pression par canal)
Pitch Bend
Local on/off
Système exclusif
Demande d'accord (Tune request)

## [Enregistrement en temps réel]

En enregistrement en temps réel, votre interprétation sur un appareil MIDI externe (clavier MIDI, etc.) est enregistrée sous forme de messages MIDI. Vous pouvez sélectionner l'une des méthodes suivantes d'enregistrement.

### ● Enregistrement remplaçant (Replace)

Quand vous enregistrez sur une piste musicale pour la première fois, vous devez normalement choisir l'enregistrement remplaçant. Si la piste sur laquelle vous enregistrez contient déjà des données de morceau, toutes les données précédemment enregistrées sur cette piste seront effacées et remplacées.

### ● Enregistrement superposé (Mix)

Si des données de morceau existent sur la piste dans laquelle vous désirez enregistrer, les données nouvellement enregistrées s'ajouteront aux données déjà présentes sur la piste sans les effacer.

### ● Enregistrement avec insertion automatique (Auto Punch In)

Utilisez cette méthode lorsque vous désirez réenregistrer les données d'un morceau à partir d'un point précis.

### ● Enregistrement avec insertion manuelle (Manual Punch In)

Utilisez cette méthode lorsque vous désirez réenregistrer une partie des données de morceau depuis un point précis que vous déterminez à l'aide d'une pédale.

### ● Enregistrement avec modification

L'enregistrement avec modification (Modify) est une méthode d'enregistrement particulière qui vous permet de ne réenregistrer que les valeurs de dynamique (ou de durée) de chaque message de note dans une piste musicale.

\* Pour ne réenregistrer que les données de morceau d'un canal MIDI particulier, réglez «MIDI 1 : Receive channel» (voir page 56). Ou bien si vous ne désirez pas enregistrer un type particulier de message MIDI, réglez «MIDI 2 : Receive status» (voir page 57).

## [Enregistrement en pas à pas]

L'enregistrement en pas à pas vous permet de programmer les messages de note (canal MIDI / instant / numéro de note / dynamique / durée) un à un. Si vous désirez programmer des messages MIDI autres que les messages de note, mais également un à un, utilisez la fonction microscope.

## □ Enregistrement de la piste de tempo

La piste de tempo n'enregistre que les données de changement de tempo. Si des données de tempo existent déjà, ces données seront remplacées par celles nouvellement enregistrées. Pour programmer les données de tempo, vous pouvez soit utiliser l'alpha-dial / touches numériques, soit des messages MIDI venant d'un appareil externe. Il est également possible d'enregistrer des données de tempo exactement comme elles viennent venant d'un appareil externe (horloge MIDI, signal de synchro bande).

- \* Le réglage de «Mode 5 : MIDI control» (voir page 161) détermine quel message MIDI sera utilisé pour enregistrer la piste de tempo. Les données de tempo sont traitées indépendamment des canaux MIDI, aussi n'importe quel canal MIDI peut-il être utilisé. Toutefois, le réglage de «MIDI 1 : receive channel» (voir page 56) s'appliquera.
- \* Quand le MC-50 est piloté par un appareil externe pour une reproduction synchronisée, les données de tempo de sa piste de tempo sont bien entendu ignorées.

## □ Enregistrement de la piste rythmique

Les patterns rythmiques d'une mesure que vous avez précédemment créés sont combinés en une piste rythmique selon l'ordre de reproduction voulu. La piste rythmique ne contient pas les données des patterns rythmiques elles-mêmes mais uniquement les numéros des patterns rythmiques. Cela signifie que si vous changez par la suite des réglages internes de certains patterns rythmiques, la reproduction du morceau en tiendra compte.

Les patterns rythmiques sont créés mesure après mesure. Ils peuvent être enregistrés soit en programmant les notes une à une, soit en enregistrant une interprétation depuis des pads ou un clavier. Jusqu'à 240 patterns rythmiques peuvent être créés pour chaque morceau (song). Les patterns rythmiques ne contiennent que des messages de note. Si vous désirez utiliser des messages autres que des messages de note, enregistrez-les dans une piste musicale sur le canal MIDI de réception de votre module de sons rythmiques MIDI.

### [Relation avec les autres pistes]

Un morceau est reproduit en respectant le format de mesure imposé par les patterns rythmiques enchaînés dans la piste rythmique, et le nombre de patterns rythmiques contenus par cette piste détermine la longueur du morceau. Cela signifie qu'il n'est pas possible d'obtenir la reproduction d'une mesure particulière s'il n'y a pas de pattern rythmique associé à cet emplacement du morceau. Toutefois, lorsque vous enregistrez une piste musicale (ou la piste de tempo), l'enregistrement est possible même si aucun pattern rythmique n'a encore été combiné dans la piste rythmique. Ceci est possible car des patterns de silences sont automatiquement programmés dans la piste rythmique.

Si aucun pattern rythmique n'est combiné dans la piste rythmique, vous devrez déterminer le format de mesure des patterns de silences qui seront automatiquement placés en piste rythmique pendant que vous enregistrerez une piste musicale. De la même façon, même si des patterns rythmiques ont déjà été programmés, vous devrez déterminer le format des mesures que vous désirez enregistrer si ces mesures sont situées vers la fin du morceau à un endroit où il n'y a plus de patterns rythmiques sur la piste rythmique. Quand vous enregistrez une piste musicale depuis une mesure pour laquelle il y a déjà un pattern rythmique, des patterns de silences ayant le même format de mesure que le dernier pattern rythmique enregistré seront automatiquement programmés dans la piste rythmique si votre enregistrement doit dépasser la dernière mesure où un pattern rythmique a été programmé. De cette façon, vous comprendrez l'importance de la piste rythmique pour déterminer le format des mesures et la durée du morceau.

# ■ Enregistrement remplaçant

## □ Explication

Cette section explique comment utiliser l'enregistrement remplaçant dans une piste musicale ou la piste de tempo.

### ● Enregistrement remplaçant sur une piste musicale (1-8)

Quand vous enregistrez pour la première fois sur une piste musicale, vous sélectionnez normalement l'enregistrement remplaçant. Ainsi, si des données de morceau existent déjà sur la piste dans laquelle vous voulez enregistrer, ces données seront effacées et remplacées par les nouvelles données enregistrées.

\* Si vous désirez ne réenregistrer qu'un seul canal MIDI parmi les données de morceau, réglez «MIDI 1 : Receive channel» (voir page 56). Si vous désirez qu'un type particulier de message MIDI ne soit pas enregistré, réglez «MIDI 2 : Receive status» (voir page 57).

### ● Enregistrement remplaçant sur la piste de tempo

La piste de tempo n'enregistre que les données de changement de tempo. Si des données de tempo existent déjà, ces données seront remplacées. Pour contrôler le tempo, vous pouvez soit utiliser l'alpha-dial / touches numériques (en façade) ou des messages MIDI venant d'un appareil externe (MIDI). Pour sélectionner le type de message MIDI qui contrôlera le tempo, réglez «Mode 5 : MIDI control» (voir page 161). Initialement, le réglage est prévu pour que les numéros de note contrôlent de tempo.

Il est également possible d'enregistrer des données de tempo (horloge MIDI, signal de synchro bande) telles qu'elles sont reçues depuis un appareil externe.

Quand vous utilisez les messages MIDI d'un appareil externe pour contrôler le tempo, ce dernier peut être contrôlé selon les modes suivants par chaque type de message.

Message MIDI	Changement de tempo
NOTE # (numéro de note) 36 (C2) – 84 (C6)	Des numéros de note plus élevés accélèrent le tempo. Pour obtenir le tempo de base, jouez la note numéro 60 (C4 ou <i>do</i> 4). Quand le tempo de base a été réglé dans une plage de 10 à 250, on peut le faire varier de 5 à 496. S'il est précisément sur 120, les variations possibles vont de 8 à 233.
VELO (dynamique) 1 – 127	Des dynamiques plus élevées accélèrent le tempo. Pour obtenir le tempo de base, jouez une note avec une dynamique de 64. Quand le tempo de base a été réglé dans une plage de 10 à 250, on peut le faire varier de 5 à 496. S'il est précisément sur 120, les variations possibles vont de 8 à 233.
CC (changement de commande) Les valeurs 0 – 127 de tout numéro de commande	Des valeurs plus élevées accélèrent le tempo. Pour obtenir le tempo de base, transmettez une valeur de 64. Quand le tempo de base a été réglé dans une plage de 10 à 250, on peut le faire varier de 5 à 496. S'il est précisément sur 120, les variations possibles vont de 8 à 233.
PB (pitch bend) -128 – +128	Le tempo accélère quand la hauteur monte et décélère quand la hauteur descend. Pour obtenir le tempo de base, laissez le bender au centre (0). Quand le tempo de base a été réglé dans une plage de 10 à 250, on peut le faire varier de 5 à 496. S'il est précisément sur 120, les variations possibles vont de 8 à 233.

\* Les données de tempo changeront le tempo de façon relative par rapport au tempo de base du morceau.

\* Les messages de tempo sont traités indépendamment des canaux MIDI, et peuvent donc être enregistrés à l'aide de messages sur n'importe quel canal MIDI. Toutefois, le réglage de «MIDI 1 : Receive channel» (voir page 56) s'applique. Si vous avez effectué ce réglage avec une valeur autre que «ALL», veuillez bien à utiliser le canal de réception ainsi déterminé.

## [Début de l'enregistrement]

Il y a deux façons de faire démarrer l'enregistrement: le décompte et le déclenchement au clavier.

Décompte (Count In)	Un décompte commencera deux mesures avant le début de l'enregistrement. Quand le point de début est atteint, l'enregistrement commence. Durant le décompte, le MC-50 est en mode de reproduction.
Automatique (Key On)	A réception d'un message de note ou de sustain, l'enregistrement commence.

## □ Enregistrement remplaçant dans une piste musicale

● Depuis l'affichage de base du mode 1

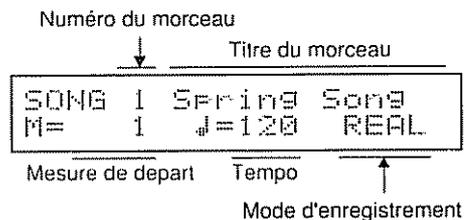
- ① Sélectionnez le numéro de morceau, la mesure de départ, le tempo, et le mode d'enregistrement (temps réel ou REAL).

◀▶ (déplacez le curseur)

Alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)

ENTER (entérez les valeurs)

\* Si vous désirez sélectionner un numéro de morceau pour lequel aucune donnée n'existe encore (un morceau vierge), maintenez enfoncé **SHIFT** et utilisez l'alpha-dial ou utilisez les touches numériques pour sélectionner le numéro du morceau puis maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **ENTER**.



- ② Sélectionnez l'affichage de réglage d'enregistrement et sélectionnez la méthode d'enregistrement (remplacement ou REPLACE) ainsi qu'une piste musicale.

REC → REC →

alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)

◀▶ (déplacez le curseur)

ENTER (entérez les valeurs)

Touches de piste (sélectionnez la piste)

Affichage d'attente d'enregistrement

```
Press PLAY >> RECORD
M= 1 ♩=120 REAL
```

Affichage de réglage d'enregistrement

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

Labels with arrows: 'Méthode d'enregistrement' points to 'REPLACE', 'Piste' points to 'TRK 1', 'Format de mesure' points to '4/4', and 'Canal de réception' points to 'CH=ALL'.

\* S'il n'y a pas de pattern rythmique existant pour la mesure à laquelle vous désirez faire débuter l'enregistrement, notamment lorsque vous faites un nouvel enregistrement ou lorsque vous allongez un morceau déjà commencé, vous devez également spécifier le format de mesure que vous allez employer.

\* L'affichage de réglage d'enregistrement et l'affichage d'attente alternent à chaque fois que vous presserez **REC**.

- ③ Sélectionnez l'affichage d'attente d'enregistrement, et commencez l'enregistrement (quand l'enregistrement commence l'indicateur Rec cesse de clignoter et s'allume fixement).

REC → PLAY (le décompte commence)

REC → PAUSE (l'enregistrement commencera au premier enfoncement d'une touche)

\* Si vous avez sélectionné l'enregistrement déclenché au clavier (Key On), vous pouvez alors presser **PAUSE** pour faire commencer l'enregistrement sans décompte.

- ④ Cessez l'enregistrement.

STOP

## □ Enregistrement remplaçant pour la piste de tempo

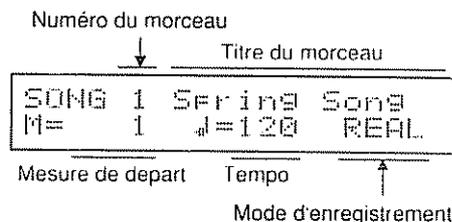
Si vous utilisez les signaux d'horloge MIDI venant d'un appareil externe pour enregistrer les données de tempo, réglez l'horloge de synchronisation (Sync Clock, voir page 62) sur «MIDI». Si vous utilisez un signal de synchro bande venant d'un magnétophone multi-piste pour enregistrer les données de tempo, réglez l'horloge de synchronisation sur «TAPE»

● Depuis l'affichage de base du mode 1

- ① Sélectionnez le numéro de morceau / mesure de départ, tempo, mode d'enregistrement (temps réel ou REAL).

◀▶ (déplacez le curseur)  
 alpha-dial/touches numériques (modifiez la valeur)  
 ENTER (entérez la valeur)

- \* Si vous désirez sélectionner un numéro de morceau qui ne contient pas de données, maintenez enfoncé SHIFT et utilisez l'alpha-dial ou utilisez les touches numériques pour sélectionner un numéro de morceau puis enfoncé SHIFT en pressez ENTER

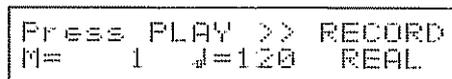


- ② Sélectionnez l'affichage de réglage d'enregistrement et sélectionnez la piste de tempo (T) ainsi que la méthode de contrôle du tempo (PANEL ou MIDI).

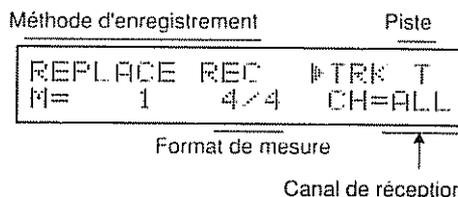
REC → REC →  
 alpha-dial / touches numériques (modifiez la valeur)  
 ▶◀ (déplacez le curseur)  
 ENTER (entérez la valeur)  
 touches de piste (sélectionnez la piste)

- \* S'il n'y a pas de pattern rythmique pour la mesure à laquelle vous commencez l'enregistrement, c'est-à-dire notamment lorsque vous faites un nouvel enregistrement ou lorsque vous allongez la durée d'un morceau déjà enregistré, vous devez également déterminer le format des mesures.
- \* Si vous enregistrez des données de tempo reçues en provenance d'un appareil externe, il ne sera pas possible de sélectionner la méthode de contrôle du tempo.
- \* L'affichage de réglage d'enregistrement et l'affichage de base alternent chaque fois que vous presserez REC.

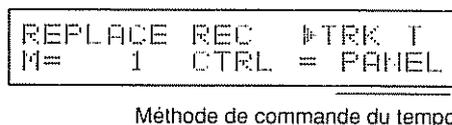
Affichage d'attente d'enregistrement



Affichage de réglage d'enregistrement 1



Affichage de réglage d'enregistrement 2

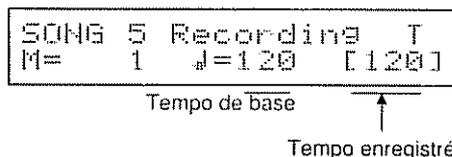


- ③ Sélectionnez l'affichage d'attente d'enregistrement et commencez l'enregistrement (quand l'enregistrement commence, l'indicateur REC cesse de clignoter et reste constamment allumé)

REC → PLAY (démarrage avec décompte)  
 REC → PAUSE (démarrage déclenché par le jeu au clavier)

- \* Si vous avez sélectionné le démarrage déclenché par le jeu au clavier (Key On), vous pouvez presser PLAY pour faire commencer l'enregistrement sans décompte.

Affichage pendant l'enregistrement



---

[Enregistrement du tempo à l'aide de l'alpha-dial / touches numériques]

Normalement, vous enregistrerez à l'aide du départ précédé d'un décompte. Si vous utilisez le départ déclenché au clavier, pressez  pour enregistrer (l'enregistrement ne pourra pas démarrer si vous ne faites que changer le tempo).

[Enregistrement du tempo à l'aide d'un message MIDI particulier]

Vous pouvez utiliser l'une ou l'autre des méthodes de démarrage.

[Enregistrement du tempo à l'aide des données de tempo reçues d'un appareil externe]

L'enregistrement commencera lorsque vous démarrerez la reproduction sur l'appareil MIDI externe (ou le magnétophone multi-piste).

④ Stoppez l'enregistrement.

# ■ Enregistrement superposé (piste musicale)

## □ Explication

Quand des données de morceau existent sur la piste dans laquelle vous désirez enregistrer, cette méthode évite l'effacement des données de morceau déjà présentes tout en permettant l'addition à celles-ci des données nouvellement enregistrées. Utilisez cette méthode lorsque vous désirez ajouter des données sur une piste qui contient déjà des données précédemment enregistrées.

## [Méthode de démarrage de l'enregistrement]

Pour commencer l'enregistrement, vous pouvez utiliser soit le décompte, soit le déclenchement au clavier.

Décompte (Count In)	Un décompte commencera deux mesures avant le début de l'enregistrement. Quand le point de début est atteint, l'enregistrement commence. Durant le décompte, le MC-50 est en mode de reproduction.
Automatique (Key On)	A réception d'un message de note ou de sustain, l'enregistrement commence.

- \* Si vous désirez n'enregistrer que les données d'un canal MIDI particulier, réglez «MIDI 1 : Receive channel» (voir page 56). Si vous désirez qu'un certain type de message MIDI ne soit pas enregistré, réglez «MIDI 2 : Receive Status» (voir page 57).

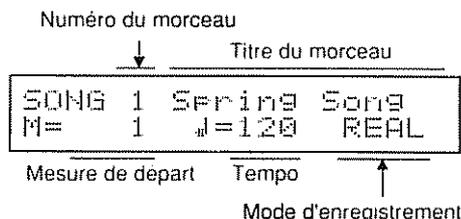
## □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode I

- ① Sélectionnez le numéro de morceau, la mesure de départ, le tempo, et le mode d'enregistrement (temps réel ou REAL).

◀▶ (déplacez le curseur)  
alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)  
[ENTER] (entérez les valeurs)

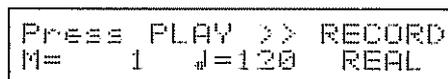
- \* Si vous désirez sélectionner un numéro de morceau pour lequel aucune donnée n'existe encore (un morceau vierge), maintenez enfoncé [SHIFT] et utilisez l'alpha-dial ou utilisez les touches numériques pour sélectionner le numéro du morceau puis maintenez enfoncé [SHIFT] et pressez [ENTER].



- ② Sélectionnez l'affichage de réglage d'enregistrement et sélectionnez la méthode d'enregistrement (superposition ou MIX) ainsi qu'une piste musicale.

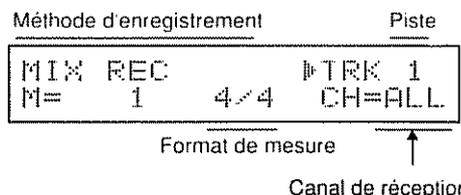
[REC] → [REC] →  
alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)  
◀▶ (déplacez le curseur)  
[ENTER] (entérez les valeurs)  
Touches de piste (sélectionnez la piste)

Affichage d'attente d'enregistrement



- \* S'il n'y a pas de pattern rythmique existant pour la mesure à laquelle vous désirez faire débuter l'enregistrement, notamment lorsque vous faites un nouvel enregistrement ou lorsque vous allongez un morceau déjà commencé, vous devez également spécifier le format de mesure que vous allez employer.
- \* L'affichage de réglage d'enregistrement et l'affichage d'attente alternent à chaque fois que vous presserez [REC].

Affichage de réglage d'enregistrement



- ③ Sélectionnez l'affichage d'attente d'enregistrement, et commencez l'enregistrement (quand l'enregistrement commence, l'indicateur REC cesse de clignoter et s'allume fixement).

[REC] → [PLAY] (le décompte commence)  
[REC] → [PAUSE] (l'enregistrement commencera au premier enfoncement d'une touche)

---

\* Si vous avez sélectionné l'enregistrement déclenché au clavier (Key On), vous pouvez alors presser  pour faire commencer l'enregistrement sans décompte.

④ Cessez l'enregistrement.

# ■ Insertion automatique d'enregistrement (Piste musicale)

## □ Explication

Cette fonction permet le réenregistrement d'une section du morceau préalablement déterminée. Faites les réglages dans «FUNC 6 : Punch point» (voir page 68) pour déterminer le début de la section devant être réenregistrée. Quand vous utilisez ce type d'enregistrement (Auto Punch In), la partie du morceau extérieure à la section ainsi déterminée sera reproduite mais pas enregistrée. Quand la section ainsi déterminée est atteinte lors de la reproduction, le MC-50 passe automatiquement en mode d'enregistrement remplaçant.

- \* Il n'est pas possible d'utiliser l'enregistrement Auto Punch In sur une piste qui n'a pas préalablement été enregistrée.
- \* Si vous désirez ne réenregistrer que les données appartenant à un canal MIDI spécifique, réglez «MIDI 1 : Receive channel» (voir page 56). Si vous ne voulez pas qu'un certain type de message MIDI soit enregistré, réglez «MIDI 2 : Receive status» (voir page 57).

## □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

- ① Sélectionnez le numéro de morceau / mesure de départ à partir duquel vous désirez réenregistrer et sélectionnez le tempo et le mode d'enregistrement (temps réel ou REAL).

◀▶ (déplacez le curseur)  
alpha-dial / touches numériques (modifiez la valeur)  
[ENTER] (entérez la valeur)

Numéro du morceau  
↓  
Titre du morceau

SONG 1	Spring Song
M= 1	J=120 REAL

Mesure de départ      Tempo      ↑  
Mode d'enregistrement

- \* Réglez la mesure de départ sur une mesure précédant le point d'insertion.

- ② Passez à l'affichage de réglage d'enregistrement et sélectionnez la méthode d'enregistrement (Auto Punch In) ainsi que la piste musicale devant être enregistrée.

[REC] → [REC] →  
alpha-dial / touches numériques ( modifiez la valeur)  
◀▶ (déplacez le curseur)  
[ENTER] (entérez la valeur)  
Touches de piste (sélectionnez la piste)

Affichage d'attente d'enregistrement

Press PLAY >> RECORD
M= 1 J=120 REAL

Affichage de réglage d'enregistrement

Méthode d'enregistrement      Piste

AUTO PUNCH IN	TRK 1
M= 1	4/4 CH=ALL

Canal de réception

- \* L'affichage de réglage d'enregistrement et l'affichage de base alternent chaque fois que vous presserez

[REC]

- ③ Passez à l'affichage d'attente d'enregistrement et démarrez.

[REC] → [PLAY] (le décompte commence)

Quand la reproduction atteint la zone devant être enregistrée, l'indicateur REC cesse de clignoter et s'allume, l'enregistrement commence.

- ④ Quand la fin de la section devant être enregistrée est atteinte, cessez l'enregistrement

[STOP]

# ■ Insertion manuelle d'enregistrement (Piste musicale)

## □ Explication

Vous pouvez réenregistrer une section particulière d'un morceau à l'aide d'une pédale commutateur (DP-2, etc.) connectée à la prise PUNCH IN/OUT. Quand vous utilisez l'enregistrement à insertion manuelle (Man. Punch In), vous déclenchez la reproduction sans enregistrement jusqu'à l'instant où vous pressez la pédale. Pressez la pédale à l'instant où vous désirez faire commencer l'enregistrement et cela déclenchera le début de l'enregistrement remplaçant. Pressez la pédale à nouveau et vous stoppez l'enregistrement pour repasser au mode de reproduction. Les modes de reproduction et d'enregistrement alternent à chaque fois que vous pressez la pédale, vous pouvez réenregistrer plusieurs sections d'un seul coup si vous le désirez.

\* Il n'est pas possible d'utiliser l'enregistrement avec insertion manuelle pour une piste sur laquelle rien n'a été précédemment enregistré.

\* Si vous désirez ne réenregistrer que des données d'un canal MIDI spécifique, réglez «MIDI 1 : Receive channel» (voir page 56). Si vous désirez qu'un type particulier de message MIDI ne soit pas enregistré, réglez «MIDI 2 : Receive status» (voir page 57).

## □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Connectez une pédale commutateur (DP-2, etc.) à la prise Punch In/Out.

② Sélectionnez le numéro de morceau/Mesure de départ à partir de laquelle vous désirez enregistrer et sélectionnez le tempo ainsi que le mode d'enregistrement (temps réel ou REAL).

◀▶ (déplacez le curseur)  
alpha-dial / touches numériques (modifiez la valeur)  
ENTER (entérez la valeur)

Numéro du morceau  
↓  
Titre du morceau  
SONG 1 Spring Song  
M= 1 J=120 REAL  
↑  
Mesure de départ    Tempo    Mode d'enregistrement

\* Réglez la mesure de départ sur une mesure qui précède la section que vous désirez réenregistrer.

③ Passez à l'affichage de réglage d'enregistrement et sélectionnez la méthode d'enregistrement (Man. Punch In) et la piste musicale sur laquelle vous désirez enregistrer.

REC → REC →  
alpha-dial/touches numériques (modifiez la valeur)  
◀▶ (déplacez le curseur)  
ENTER (entérez la valeur)  
touches de piste (sélectionnez la piste)

Affichage d'attente d'enregistrement

Press PLAY >> RECORD  
M= 1 J=120 REAL

\* L'affichage de réglage d'enregistrement et l'affichage de base alternent chaque fois que vous presserez

REC

Affichage de réglage d'enregistrement

Méthode d'enregistrement    Piste  
MAN. PUNCH IN TRK 1  
M= 1 4/4 CH=ALL

Canal de réception

④ Passez à l'affichage d'attente d'enregistrement et démarrez

REC → PLAY (le décompte commence)

⑤ Pressez la pédale lorsque la reproduction aura atteint l'emplacement où vous désirez réenregistrer. Lorsque vous pressez à nouveau la pédale, vous faites repasser le MC-50 en mode de reproduction. Lorsque les données sont en cours d'enregistrement, l'indicateur REC cesse de clignoter et s'allume fixement.

⑥ Stoppez l'enregistrement

STOP

# ■ Enregistrement modifiant (réécriture de dynamique / durée)

## □ Explication

L'enregistrement avec modification est un type d'enregistrement particulier qui vous permet de réenregistrer la dynamique ou l'instant de jeu de chaque message de note enregistré dans une piste musicale.

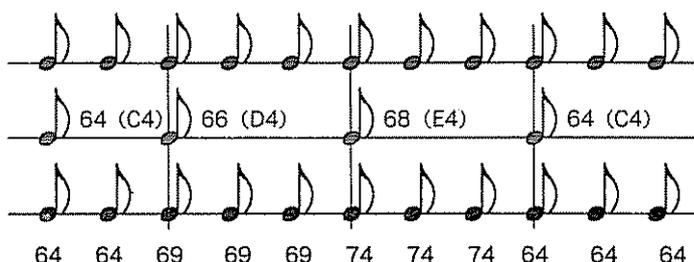
### ● Réécriture de la dynamique (REWRITE VELO)

Ceci vous permet de corriger la dynamique de chaque message de note enregistré dans une piste musicale, pendant le jeu. Par exemple, vous pouvez enregistrer pas à pas toutes les notes avec une dynamique fixe et utiliser plus tard l'enregistrement avec modification pour ajouter des variations de dynamique. Si la piste musicale contient des données pour deux canaux MIDI ou plus, utilisez «MIDI 1 : Receive channel» (voir page 56) pour déterminer le canal MIDI pour lequel vous désirez réécrire la dynamique. Utilisez «Mode 5 : MIDI control» (voir page 161) pour sélectionner le message MIDI que vous utiliserez pour réécrire la dynamique. Si cela n'a pas été réglé, vous pouvez utiliser les numéros de note 36 (C2 ou do2) à 84 (C6 ou do6) pour changer la dynamique. Par exemple, lorsque vous pressez le do4 (C4), la dynamique de la note suivante deviendra 64. La dynamique des notes suivantes seront également changées en 64 jusqu'à ce que vous ayez pressé une autre touche. De cette façon, pressez une touche lorsque vous désirez changer la dynamique des notes suivantes.

Dynamique de chaque message de note : 64

Numéro des notes pressées en mode de réécriture dynamique

Dynamique obtenue



Vous pouvez sélectionner un des types de message MIDI suivants pour réécrire la dynamique

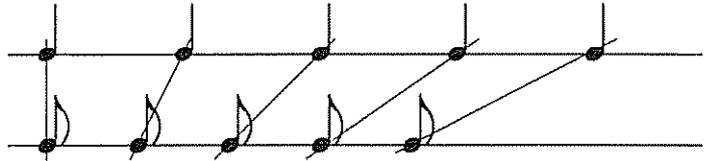
Message MIDI	Changement de dynamique
NOTE # (numéro de note) 36 (C2) – 84 (C6)	Quand le numéro de note augmente, la dynamique augmente. Plage de changement : 4 – 124
VELO (dynamique) 1 – 127	Quand la dynamique demandée augmente, la dynamique des notes déjà enregistrées augmente. Plage de changement : 1 – 127
CC (changement de commande) Les valeurs 0 – 127 de tout numéro de commande	Quand la valeur augmente, la dynamique augmente. Plage de changement : 1 – 127
PB (pitch bend) -128 – +128	Quand le bender est incliné pour faire monter la hauteur, la dynamique s'élève au dessus de 64. Quand il est incliné pour faire baisser la hauteur, la dynamique diminue au dessous de 64 (Pitch Bend 0 = dynamique 64). Plage de changement : 1 – 127

### ● Réécriture de l'instant de jeu (REWRITE STEP)

Ceci vous permet de réécrire l'instant de jeu (en fait la durée avant la note suivante) ou durée de jeu de chaque message de note enregistré dans une piste musicale, pendant le jeu. Par exemple, vous pouvez enregistrer en pas à pas avec une durée (Step) fixe puis utiliser l'enregistrement modifiant pour changer l'instant de jeu, la durée de jeu, la dynamique de chaque message de note. De cette façon, il est possible de commencer en ne spécifiant que la hauteur de chaque note et ensuite réécrire l'instant de jeu, la durée de jeu et la dynamique. Vous pouvez également régler «Mode 5 : Rewrite mode» (voir page 160) pour que la durée et la dynamique ne soit pas réécrite.

Step Time (intervalle avec le suivant)  
de chaque message de note : 96

Step Time après modification par  
réécriture : 96



\* Ne réécrivez pas les données de morceau qui contiennent des accords enregistrés en temps réel. Les notes d'un accord enregistré en temps réel pouvant ne pas avoir été enregistrées exactement au même instant, réécrire leur instant de jeu pourrait séparer les notes d'un même accord.

\* La fonction de réécriture de l'instant de jeu réécrit l'instant de jeu de tous les messages de note de tous les canaux MIDI présents dans la piste de jeu choisie, quelque soit le réglage de «MIDI 1 : Receive channel» (voir page 56). De plus, tous les messages MIDI autres que les messages de note seront effacés.

### [Façons de démarrer l'enregistrement]

Vous pouvez commencer l'enregistrement par un décompte ou grâce au déclenchement au clavier

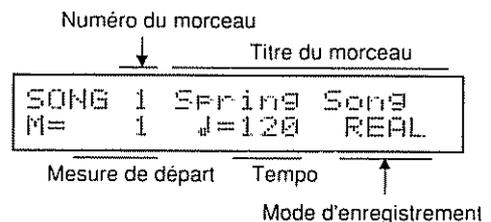
Décompte (Count In)	Un décompte commencera deux mesures avant le début de l'enregistrement. Quand le point de début est atteint, l'enregistrement commence. Durant le décompte, le MC-50 est en mode de reproduction.
Automatique (Key On)	A réception d'un message de note ou de sustain, l'enregistrement commence.

### □ Procédure de réécriture de la dynamique

● Depuis l'affichage de base du mode 1

- ① Sélectionnez le numéro de morceau / mesure de départ à partir de laquelle vous désirez réenregistrer et sélectionnez le tempo et le mode d'enregistrement (temps réel ou REAL).

◀▶ (déplacez le curseur)  
alpha-dial/touches numériques (modifiez la valeur)  
[ENTER] (entérez la valeur)



- ② Passez à l'affichage de réglage de l'enregistrement avec modification et sélectionnez «REWRITE VELO» et la piste.

Maintenez enfoncé [SHIFT] et  
pressez [REC] → [REC] →  
alpha-dial / touches numériques (modifiez la valeur)  
◀▶ (déplacez le curseur)  
[ENTER] (entérez la valeur)  
Touches de piste (sélectionnez la piste)

Affichage d'attente d'enregistrement modifiant

```
Press PLAY >> MODIFY
M= 1 J=120 REAL
```

Affichage de réglage d'enregistrement modifiant

```
Méthode d'enregistrement Piste
REWRITE VELO TRK 1
M= 1 4/4 CH=ALL
```

Canal de réception

\* L'affichage de réglage d'enregistrement avec modification et l'affichage de base alterneront chaque fois que vous presserez [REC].

- ③ Passez à l'affichage d'attente d'enregistrement modifiant et commencez l'enregistrement (lorsque vous passez en mode d'enregistrement, l'indicateur REC cesse de clignoter et s'allume fixement).

**REC** → **PLAY** (le décompte commence)

**REC** → **PAUSE** (l'enregistrement sera déclenché par le jeu au clavier)

\* Pour modifier la dynamique dès le point de départ de l'enregistrement, utilisez l'enregistrement déclenché au clavier

\* Si vous avez sélectionné l'enregistrement déclenché au clavier (Key On), vous pouvez presser **PLAY** pour commencer l'enregistrement sans décompte

\* Tant que vous n'avez pas transmis le message MIDI déterminé comme devant être celui qui pilote la modification, les valeurs de dynamique sont automatiquement réécrites avec une valeur de 64.

- ④ Stoppez l'enregistrement

**STOP**

## □ Procédure de réécriture de l'instant de jeu

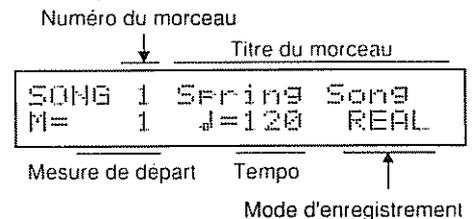
● Depuis l'affichage de base du mode 1

- ① Sélectionnez le numéro de morceau / mesure de départ à partir de laquelle vous désirez réenregistrer et sélectionnez le tempo et le mode d'enregistrement (temps réel ou REAL).

**◀▶** (déplacez le curseur)

alpha-dial/touches numériques (modifiez la valeur)

**ENTER** (entérez la valeur)



- ② Accédez à l'affichage de réglage de l'enregistrement modifiant et sélectionnez «REWRITE STEP» et la piste.

Maintenez **SHIFT** enfoncé et

pressez **REC** → **REC** →

alpha-dial/touches numériques (modifiez la valeur)

**◀▶** (déplacez le curseur)

**ENTER** (entérez la valeur)

Touches de piste (sélectionnez la piste)

Affichage d'attente d'enregistrement modifiant

Press PLAY >> MODIFY  
M= 1 J=120 REAL

Affichage de réglage d'enregistrement modifiant

Méthode d'enregistrement Piste  
REWRITE STEP MTRK 1  
M= 1 4/4 CH=ALL

Canal de réception

\* L'affichage de réglage d'enregistrement avec modification et l'affichage de base alterneront chaque fois que vous presserez **REC**.

- ③ Accédez à l'affichage d'attente d'enregistrement modifiant et faites démarrer l'enregistrement (quand vous passez en mode d'enregistrement, l'indicateur REC cesse de clignoter et s'allume fixement).

**REC** → **PLAY** (démarrage avec décompte)

**REC** → **PAUSE** (démarrage déclenché au clavier)

\* Si vous désirez placer une note dès le point de départ, utilisez le démarrage déclenché au clavier (Key On).

\* Si vous avez sélectionné le démarrage au clavier, vous pouvez presser **PLAY** pour commencer l'enregistrement sans décompte.

- ④ Stoppez l'enregistrement.

**STOP**

# ■ Enregistrement pas à pas (Step)

## □ Explication

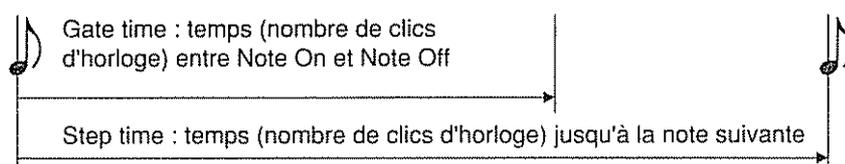
L'enregistrement en pas à pas vous permet de programmer les données de note (canal MIDI / numéro de note / dynamique / durée ou Gate Time) une à une. Si un clavier MIDI est connecté, vous pouvez presser les touches pour programmer canal MIDI / numéro de note / dynamique / durée.

Si des données de morceau existent déjà sur la piste que vous désirez utiliser pour l'enregistrement en pas à pas, les notes que vous programmerez remplaceront successivement et au fur et à mesure les notes précédemment enregistrées sur cette piste.

\* Pour programmer des messages MIDI autres que ceux de note et cela de façon individuelle, utilisez la fonction Microscope (voir page 109).

\* L'enregistrement en pas à pas vous permet d'enregistrer sur n'importe quel canal MIDI, quel que soit le réglage de canal de réception (voir page 56). Toutefois, le réglage de canal de réception déterminera les messages MIDI qui bénéficieront de la fonction Soft Thru, aussi devrez vous normalement laisser le canal de réception réglé sur «ALL».

## [Durée de note (Step) et durée de jeu (Gate)]



Si vous programmez la durée de note (Step time) à l'aide des symboles de note, la durée de jeu réelle (Gate time) sera comme ci-dessous. Si vous programmez la durée de note sous forme de chiffre, la durée de jeu réelle (Gate time) correspondra à 75 % de la valeur de step time. Bien sûr, vous pouvez modifier la durée réelle par la suite, quelle que soit la valeur de note que vous aviez originellement programmée

Symbole	Step time	Gate time
	6	4
	12	9
	16	12
	24	19
	32	26
	48	41
	64	56
	96	86
	192	178

\* Pour changer le rapport entre step time et gate time pour chaque symbole de note, référez-vous à «Mode 5 : Step/Gate» (voir page 157).

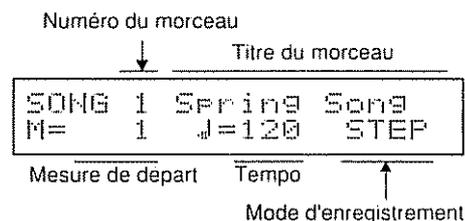
\* Pour changer le rapport de gate time employé lorsque vous programmez la durée sous forme de chiffre, référez-vous à «Mode 5 : Gate Time Ratio» (voir page 158).

**❑ Procédure** ● Depuis l'affichage de base du mode 1

- ① Sélectionnez le numéro de morceau / mesure de départ à partir de laquelle vous désirez enregistrer et sélectionnez le tempo et le mode d'enregistrement (pas à pas ou step)

◀▶ (déplacez le curseur)  
 alpha-dial / touches numériques (modifiez la valeur)  
 [ENTER] (entérez la valeur)

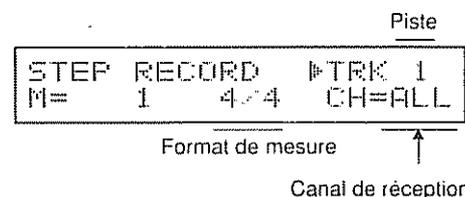
\* Pour sélectionner un numéro de morceau qui ne contient pas encore de donnée, maintenez enfoncé [SHIFT] et utilisez l'alpha-dial ou utilisez les touches numériques pour sélectionner un numéro de morceau et maintenez enfoncé [SHIFT] et pressez [ENTER].



- ② Passez à l'affichage de réglage d'enregistrement et sélectionnez la piste de jeu.

[REC] →  
 alpha-dial / touches numériques / touches de piste (sélection de la piste)

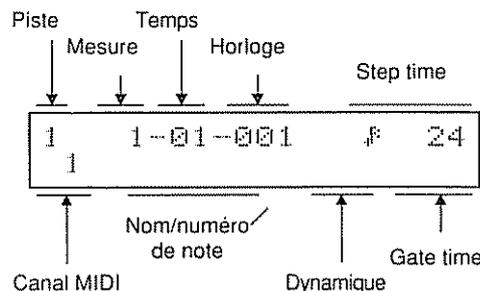
\* S'il n'y a pas de pattern rythmique pour la mesure à partir de laquelle vous désirez commencer l'enregistrement, c'est-à-dire notamment lorsque vous commencez un nouvel enregistrement ou lorsque vous désirez étendre un morceau au-delà de sa longueur actuelle, vous devez également déterminer le format de la nouvelle mesure.



- ③ Passez à l'affichage d'enregistrement et déterminez les données de note.

alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)  
 ▶◀ (déplacez le curseur)  
 [ENTER] (entérez une valeur)

Une fois la valeur de gate time (durée) entériorée, vous passez au pas suivant. Répétez cette procédure pour programmer les différentes notes.



[Programmation en pas à pas depuis la façade]

Lorsqu'un symbole de note est affiché, le fait de tourner l'alpha-dial changera ce symbole. Lorsque vous le déterminez par numéro, utilisez les touches numériques. Pour changer le numéro affiché, utilisez l'alpha-dial. Lorsque vous utilisez les touches numériques pour déterminer les symboles de note, maintenez enfoncé [SHIFT] et pressez une touche numérique.

[Programmation depuis un clavier MIDI]

En pressant une touche depuis un clavier MIDI, vous pouvez programmer canal MIDI / numéro de note / dynamique d'un seul coup. La valeur de Step time affichée sera employée et la valeur de Gate time obtenue le sera selon la correspondance déterminée avec le Step time.

[Si vous faites une erreur]

Vous reviendrez en arrière d'un pas à chaque fois que vous presserez [RESET]. Revenez en arrière jusqu'à la note erronée et corrigez la valeur. Toutes les notes ultérieures à la note jusqu'à laquelle vous êtes revenu sont effacées.

- ④ Stoppez l'enregistrement.

[STOP]

## □ Programmation d'accords

Voici comment programmer deux notes ou plus au même emplacement, c'est-à-dire un accord.

### [Programmation depuis la façade]

Lorsque vous pressez **PAUSE** (l'indicateur Pause s'allume), la position de programmation est bloquée et ne changera pas pour le prochain pas lorsqu'une note a fini d'être programmée. Une fois déterminée la programmation de toutes les notes de l'accord, pressez **PAUSE** à nouveau pour retourner en fonctionnement normal.

\* Si vous maintenez **SHIFT** et pressez **ENTER** lors de la validation de la durée (gate time), la programmation d'accord sera quittée.

### [Programmation depuis un clavier MIDI]

- ❖ Pressez **PAUSE** et jouez l'accord. Une fois les notes programmées, pressez **PAUSE** à nouveau.
- ❖ Pressez chaque note de l'accord sans relâcher préalablement les notes qui composent cet accord. Ce n'est que lorsque vous relâchez les touches que vous passerez au pas suivant.
- ❖ Si vous utilisez un clavier MIDI capable d'émettre des messages de sustain (Hold), jouez toutes les notes d'un même accord tout en pressant la pédale de sustain (dans ce cas, vous pouvez relâcher chaque touche après l'avoir jouée). Une fois jouées toutes les notes de l'accord, relâchez la pédale de sustain et vous passerez au pas suivant.

## □ Programmation de silences

Il y a deux façons de programmer un silence; en programmant des données de silence ou en laissant simplement un espace et en accédant au pas suivant. Si vous programmez un silence, vous pourrez contrôler la durée du silence en utilisant la fonction Microscope.

- ❖ Pour programmer un silence, déterminez la durée de ce silence, déplacez le curseur sur le numéro de note, maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez la touche numérique **9** puis pressez **ENTER**. Pour retourner de l'affichage «CH.REST» à l'affichage de numéro de note, utilisez les touches numériques pour programmer un numéro de note.
- ❖ Pour programmer un espace (pas de donnée), déterminez la durée jusqu'à la prochaine note, maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **▶**.

\* Il est également possible d'utiliser **TRACK MONITOR** au lieu de **SHIFT** pour programmer un silence.

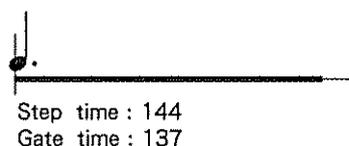
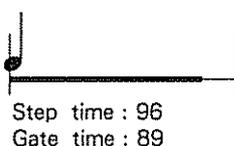
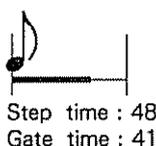
\* Si vous désirez réduire la quantité de données d'un morceau, vous pouvez utiliser «UTIL 7 : Data reduce» (voir page 133) pour convertir les données de silence en espaces sans données.

## □ Programmation de liaison

Chaque fois que vous maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **◀**, les valeurs de Step time / Gate time de la note précédente sont allongées. La valeur de Step time sera doublée alors que la valeur de Gate time correspondra à la valeur de Step time actuellement choisie majorée de la première valeur de Gate time.

Maintenez **SHIFT** et pressez **◀**

A nouveau, maintenez **SHIFT** et pressez **◀**



\* Cette procédure n'est pas possible après programmation d'un silence, ou après avoir pressé **RESET** pour revenir en arrière au cas précédent.

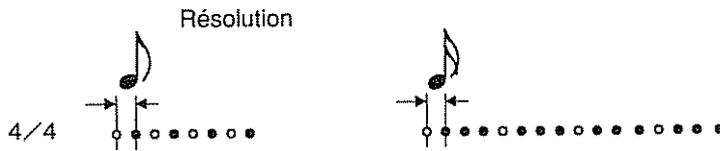
\* Vous pouvez également utiliser **TRACK MONITOR** à la place de **SHIFT** pour programmer une liaison.

## □ Pour stopper la réception de message MIDI durant l'enregistrement

Si vous désirez jouer sur le clavier sans que cela n'entraîne d'enregistrement, vous pouvez presser **MIDI** pour stopper momentanément la réception MIDI (l'indicateur REC clignotera). Pour retourner à la normale, pressez **MIDI** à nouveau.



Par exemple, si vous utilisez un format 4/4 et une résolution d'une croche, l'affichage d'enregistrement sera une grille à 8 points. Si vous réglez la résolution à la double croche, une grille à 16 points sera affichée. Pour créer un pattern rythmique, écrivez un code de dynamique pour chaque point de la grille.



Si vous programmez une partie rythmique à l'aide des touches de façade, vous devez déterminer séparément le niveau de dynamique pour chaque numéro d'instrument, mais si vous programmez depuis un pad de batterie, etc., vous pouvez programmer deux instruments ou plus simultanément.

\* La durée (Gate time) de chaque note sera la moitié de la durée fixée comme résolution.

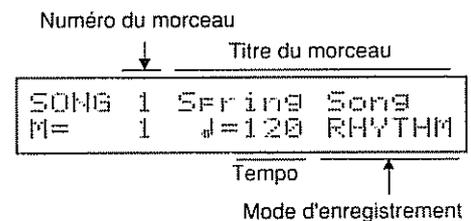
## □ Programmation à l'aide des touches de façade

● Depuis l'affichage de base du mode 1

- ① Sélectionnez le numéro de morceau dans lequel vous désirez enregistrer et sélectionnez le mode d'enregistrement (RHYTHM).

◀▶ (déplacez le curseur)  
 alpha-dial / touches numériques (modifiez la valeur)  
 [ENTER] (entérez la valeur)

\* Pour sélectionner un numéro de morceau qui ne contient pas encore de données (morceau vierge), maintenez enfoncé [SHIFT] et utilisez l'alpha-dial, ou utilisez les touches numériques pour sélectionner un numéro de morceau puis maintenez enfoncé [SHIFT] et pressez [ENTER].



- ② Accédez à l'affichage du réglage d'enregistrement des patterns rythmiques.

[REC] →  
 alpha-dial / touche numérique [2] (sélectionnez «R-PATTERN») →  
 [ENTER] / [REC]

RECORD R-PATTERN

Affichage de réglage d'enregistrement

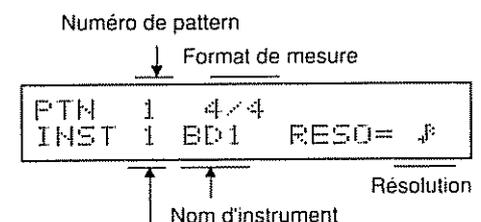
PTN 1 4/4  
 INST 1 BD1 RESO= ♩

- ③ Déterminez le numéro de pattern / format de mesure / numéro d'instrument que vous désirez enregistrer et réglez la résolution.

◀▶ (déplacez le curseur)  
 alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)  
 [ENTER] (entérez les valeurs)

Lorsque vous déterminez la résolution, cela vous donne accès à l'affichage d'enregistrement.

\* L'affichage de réglage d'enregistrement et l'affichage d'enregistrement alternent chaque fois que vous maintiendrez enfoncé [SHIFT] et presserez [ENTER].

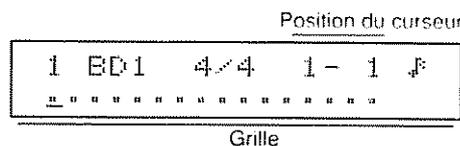


Affichage d'enregistrement

1 BD1 4/4 1- 1 ♩  
 \* \* \* \* \*

- ④ Pour chaque numéro d'instrument, programmez les niveaux de dynamique sur la grille aux instants où vous désirez entendre cet instrument.

◀▶ (déplacez le curseur)  
 Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez ◀▶ (déplace le curseur d'un temps)  
 touches numériques (programmez les niveaux de dynamique)  
 Maintenez enfoncé **SHIFT** et utilisez l'alpha-dial / **SKIP**  
**RESET** (sélectionne les numéros d'instruments)

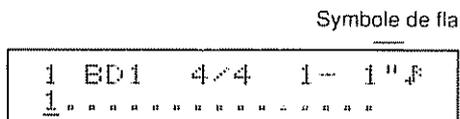


Si vous désirez sélectionner un autre pattern rythmique ou changer le format de mesure ou encore la résolution, passez l'affichage de réglage d'enregistrement (maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **ENTER**) et reprenez depuis l'étape ③.

- \* Pour effacer une note déjà programmée, déplacez le curseur jusqu'au point de la grille où se situe cette note et pressez la touche numérique **0**.
- \* Soyez avertis que si vous modifiez le format de mesure, certaines données du pattern rythmique peuvent être perdues (notamment si vous raccourcissez le format d'une mesure dans laquelle vous aviez déjà programmé des données jusqu'à sa fin).

**[Programmation d'un fla]**

Pour programmer un fla, maintenez enfoncé **SHIFT** et utilisez les touches numériques pour déterminer un niveau de dynamique.  
 Si vous déplacez le curseur sur un point de la grille qui contient un fla, un symbole apparaîtra pour vous préciser qu'il s'agit d'un fla.



**[Contrôle d'un pattern rythmique (écoute)]**

Tout en enregistrant, vous pouvez presser **PLAY** pour faire reproduire le pattern rythmique que vous avez créé. Si vous désirez une écoute de contrôle permanente en boucle, maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **PLAY**. Pour stopper la reproduction, pressez **PAUSE**. Il est également possible de programmer pendant que la partie rythmique est en train de jouer. Puisque vous pouvez également faire reproduire le pattern rythmique depuis l'affichage de réglage d'enregistrement, vous pouvez changer le numéro de pattern pour écouter d'autres patterns rythmiques.

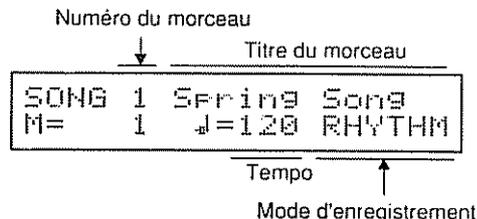
- ⑤ Cessez l'enregistrement.  
**STOP**

**□ Programmation à l'aide d'un pad de batterie ou d'un clavier MIDI**

- Depuis l'affichage de base du mode 1

- ① Sélectionnez le numéro de morceau dans lequel vous désirez enregistrer et spécifiez le tempo ainsi que le mode d'enregistrement (RHYTHM).

◀▶ (déplacez le curseur)  
 alpha-dial / touches numériques (modifiez la valeur)  
**ENTER** (entérez la valeur)



- \* Pour sélectionner un numéro de morceau qui ne contient pas encore de données (morceau vierge), maintenez enfoncé **SHIFT** et utilisez l'alpha-dial, ou utilisez les touches numériques pour sélectionner un numéro de morceau puis maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **ENTER**.

② Accédez à l'affichage de réglage de l'enregistrement des patterns rythmiques

**REC** →  
 alpha-dial / touche numérique **2**  
 (sélectionnez «R-PATTERN») →  
**ENTER** / **REC**

```
RECORD R-PATTERN
```

Affichage de réglage d'enregistrement

```
PTN 1 4/4
INST 1 BD1 RESO= ♩
```

③ Déterminez le numéro de pattern / format de mesure que vous désirez enregistrer et réglez la résolution.

**◀ ▶** (déplacez le curseur)  
 alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)  
**ENTER** (entérez les valeurs)

Lorsque vous déterminez la résolution, cela vous donne accès à l'affichage d'enregistrement.

\* L'affichage de réglage d'enregistrement et l'affichage d'enregistrement alterneront chaque fois que vous maintiendrez enfoncé **SHIFT** et presserez **ENTER**.

Numéro de pattern  
↓  
Format de mesure

```
PTN 1 4/4
INST 1 BD1 RESO= ♩
```

Résolution

Nom d'instrument  
↑  
Numéro d'instrument

Affichage d'enregistrement

```
1 BD1 4/4 1- 1 ♩
*****
```

④ Faites démarrer le pattern rythmique et enregistrez.

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **PLAY** (reproduction continue en boucle)  
**PAUSE** (pour interrompre la reproduction)

Lorsque vous faites commencer le pattern rythmique, le métronome se fait entendre. En restant en mesure avec le métronome, faites jouer les instruments rythmiques depuis votre pad de batterie ou votre clavier MIDI. Les instruments seront enregistrés quel que soit le numéro d'instrument affiché à l'écran.

**[Programmation de fla]**

Pour programmer un fla, jouez deux notes en succession rapide.  
 Si vous déplacez le curseur jusqu'à un point de la grille qui contient un fla un symbole apparaît pour vous l'indiquer.

Symbole de fla

```
1 BD1 4/4 1- 1 " ♩
1 *****
```

Si vous désirez sélectionner un autre pattern rythmique ou changer le format de mesure ou bien la résolution, passez à l'affichage de réglage d'enregistrement (maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **ENTER**), et reprenez depuis l'étape ③.

\* Si vous désirez vérifier le son d'un instrument sans l'enregistrer, pressez **MIDI** pour temporairement cesser la réception des messages MIDI (l'indicateur REC clignotera). Pressez **MIDI** à nouveau pour retourner en fonctionnement normal.

\* Soyez averti que si vous changez de format de mesure, (notamment si vous raccourcissez la mesure) certaines des données du pattern rythmique peuvent être perdues.

⑤ Cessez l'enregistrement.

**STOP**

Dans l'affichage de réglage d'enregistrement du pattern rythmique, vous pouvez utiliser les procédures suivantes.

### □ Copie de patterns rythmiques

D'autres patterns rythmiques du même morceau peuvent être copiés.

\* Si vous désirez copier des patterns rythmiques d'un autre morceau, référez-vous à UTIL 4 «copie de pattern rythmique» (voir page 129).

- ① Sélectionnez le numéro de pattern servant de destination à la copie.

◀▶ (déplacez le curseur) → alpha-dial / touches numériques

- ② Spécifiez la procédure que vous désirez utiliser c'est-à-dire copie.

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez la touche numérique **2**

Numéro du pattern destination de la copie	Numéro du pattern source de la copie
--	---

```
PTN 1 4 COPY 1
INST 1 BD1 RESO= ♪
```

- ③ Sélectionnez le numéro de pattern servant de source à la copie et exécutez la procédure de copie alpha-dial / touches numériques → **ENTER** → **REC**

### □ Copie de motifs joués par des instruments individuels

Le motif rythmique joué dans le même pattern par un autre instrument peut être copié.

- ① Déplacez le curseur sur le numéro d'instrument et choisissez la copie.

◀▶ (déplacez le curseur) →

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez la touche numérique **2**

```
PTN 1 4/4
INST 1 4 COPY 1 BD1
```

Numéro de l'instrument source de la copie

- ② Sélectionnez le numéro d'instrument servant de source à la copie et exécutez la procédure de copie alpha-dial / touches numériques → **ENTER** → **REC**

### □ Effacement de patterns rythmiques

Vous pouvez effacer des patterns rythmiques inutiles.

- ① Déplacez le curseur sur le numéro du pattern et sélectionnez le pattern rythmique inutile.

◀▶ (déplacez le curseur) → alpha-dial / touches numériques

- ② Choisissez et exécutez la procédure d'effacement (Erase).

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez la touche numérique **4** → **REC**

```
PTN 1 ERASE >> REC
INST 1 BD1 RESO= ♪
```

## □ Effacement individuel d'instruments

Vous pouvez effacer individuellement certains instruments du pattern rythmique.

- ① Déplacez le curseur sur le numéro d'instrument et sélectionnez l'instrument à effacer.

◀|▶ (déplacez le curseur) → alpha-dial / touches numériques

- ② Choisissez et exécutez la procédure d'effacement.

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez la touche numérique

**4** → **REC**

```
PTN 1 4/4
INST 1 ERASE >> REC
```

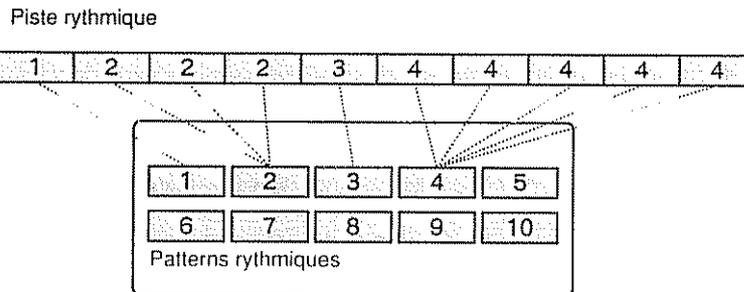
En affichage d'enregistrement, vous pouvez utiliser les procédures suivantes pour effacer individuellement les instruments

- ❖ Tout en maintenant enfoncé la pédale de sustain de votre clavier MIDI, pressez la touche (ou le pad) correspondant au numéro d'instrument que vous désirez effacer.
- ❖ Connectez une pédale commutateur (DP-2, etc.) à la prise PUNCH IN / OUT du MC-50. Tout en pressant la pédale, pressez la touche (ou le pad) correspondant au numéro d'instrument que vous désirez effacer.

# ■ Enregistrement de la piste (track) rythmique

## □ Explication

Cette piste rythmique combine des patterns rythmiques préparés précédemment dans l'ordre voulu pour le morceau. La piste rythmique ne contient pas réellement les données de chacun des patterns rythmiques mais uniquement leur numéro. Ceci signifie que si vous modifiez par la suite les réglages internes d'un pattern rythmique, la piste rythmique tiendra compte de ces modifications.



### [Niveau (Bias) d'un pattern rythmique]

Lorsque vous créez une piste rythmique, vous pouvez non seulement combiner les patterns rythmiques dans l'ordre de reproduction mais également régler le niveau relatif de chacun d'entre eux. Lorsque vous créez un pattern rythmique, vous déterminez la dynamique de chaque note individuelle, mais ici, la valeur de «Bias» vous permet de décaler la dynamique de la totalité d'un pattern rythmique. Par exemple, si vous désirez terminer votre morceau progressivement avec un fondu (fade out), vous pouvez graduellement baisser le bias de chacun des patterns rythmiques situés en fin de morceau. Le bias peut être spécifié dans une plage allant de -99 à +99.

## □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

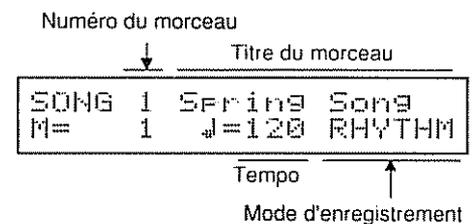
① Sélectionnez le numéro de morceau que vous désirez enregistrer et le mode d'enregistrement (RHYTHM).

◀▶ (déplacez le curseur)

alpha-dial / touches numériques (modifiez la valeur)

ENTER (entérez la valeur)

- \* Pour sélectionner un numéro de morceau qui ne contient pas encore de données (morceau vierge), maintenez enfoncé **SHIFT** et utilisez l'alpha-dial ou bien utilisez les touches numériques pour sélectionner un numéro de morceau puis maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **ENTER**.

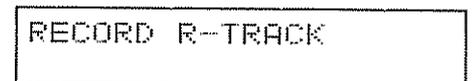


② Passez à l'affichage d'enregistrement de la piste rythmique

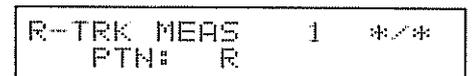
REC →

alpha-dial / touche numérique **1** (sélectionnez «R - TRACK»)

→ ENTER / REC



Affichage d'enregistrement



- ③ Déterminez le numéro de mesure, le numéro de pattern, et le bias (ou le format de mesure) pour programmer un pattern rythmique dans la piste rythmique.

alpha-dial / touches numériques (modifiez la valeur)

**ENTER** (entérez la valeur)

**◀▶** (déplacez le curseur)

**SKIP** **RESET** (déplacez-vous dans les mesures)

Déplacez-vous dans les mesures et combinez les patterns rythmiques. Quand vous sélectionnez un numéro de pattern, le format de mesure employé par ce pattern rythmique est affiché et vous pouvez sélectionner le bias. Lorsque vous entérez le réglage de bias, vous passez automatiquement à la mesure suivante.

Format du pattern rythmique

Numéro de pattern ↓

```
R-TRK MEAS 1 */*
PTN: R
```

Numero de mesure

Format du pattern rythmique

Numéro de mesure ↓

```
R-TRK MEAS 1 4/4
PTN: 1 BIAS: 0
```

Numero de pattern

Bias

### [Programmation d'un pattern de silence (pattern vide)]

Pour programmer un pattern de silence, pressez la touche numérique **0**.

Lorsque vous programmez un pattern de silence, vous pouvez également spécifier son format de mesure. Lorsque vous déterminez ce format de mesure, vous passez automatiquement à la mesure suivante.

### [Contrôle d'un pattern rythmique (écoute)]

Pendant que vous enregistrez une piste rythmique, vous pouvez écouter la reproduction du pattern rythmique sélectionné en appuyant sur **PLAY**. Si vous désirez faire répéter en boucle ce pattern, maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **PLAY**. Pour stopper la reproduction, pressez **PAUSE**.

- ④ Stoppez l'enregistrement.

**STOP**





***MEMOIRE***  
***DISPONIBLE***  
***(avail)***

Comment utiliser les fonctions de contrôle de la mémoire disponible (available memory) lorsque vous désirez contrôler la quantité de mémoire restant disponible dans le MC-50 ou sur disquette, et pour contrôler la quantité de mémoire consommée par chaque morceau, afin de sauvegarder un morceau sur disquette (sauvegarde du morceau utilisé ou Save), ou de charger un morceau dans la mémoire du MC-50 depuis la disquette (chargement ou Load).

# ■ Contrôle de la mémoire interne libre

## □ Explication

Ceci vous permet de contrôler la quantité de mémoire interne utilisée par chaque morceau et de savoir combien de données peuvent encore être enregistrées. Vous pouvez contrôler une disquette de la même façon

\* Ces procédures peuvent être accomplies depuis l'affichage de base du mode 1 ou depuis les affichages de menu des modes 2 à 5. Toutefois, elles ne peuvent être accomplies depuis le mode 3 lorsque vous avez sélectionné un numéro de morceau devant être combiné (Link).

\* La quantité de mémoire est affichée en unités appelées «octets».

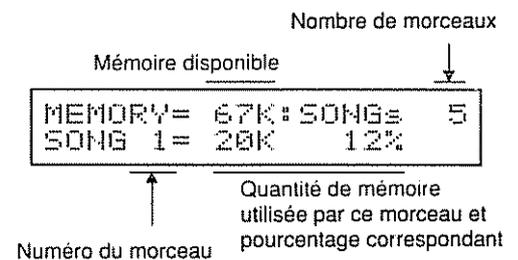
## □ Contrôle de la mémoire interne

① Passez à l'affichage de mémoire disponible et contrôlez chaque morceau.

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **AVAIL**.

alpha-dial / touches numériques (sélectionnez les numéros de morceau)

\* Si vous êtes en affichage de base et que vous sélectionnez un numéro de morceau pour lequel il n'y a pas de données, un format de travail sera automatiquement créé pour ce numéro de morceau. Ce format utilise 1 kilo octets de mémoire, aussi, même lorsqu'il n'y a pas de données dans un morceau, l'afficheur indiquera «1K». S'il n'y a pas eu de chargement de morceau lors du démarrage du SUPER-MRC, un format sera automatiquement créé pour le morceau numéro 1.



● Pour quitter cette fonction, pressez **STOP**.

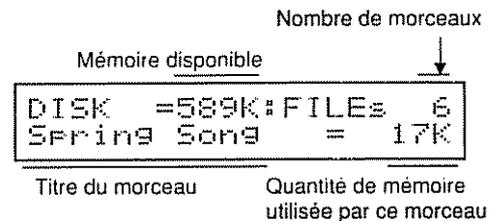
## □ Contrôle de la disquette

① Insérez une disquette.

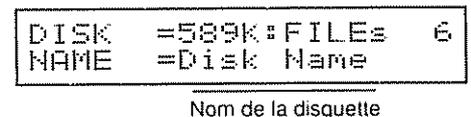
② Passez à l'affichage de contrôle de mémoire et contrôlez chaque morceau.

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **AVAIL** → **MICROSCOPE**

alpha-dial (sélectionnez les morceaux)



Si vous désirez contrôler le nom du disque, pressez **FUNC**. Pour retourner à l'affichage précédent, pressez **FUNC** à nouveau.



● Pour quitter cette fonction, pressez **STOP**.

# ■ Sauvegarde et rechargement d'un morceau (song)

## □ Explication

Le mode 2 vous permet de sauvegarder et charger des données de morceau, mais le mode 1 vous permet également la sauvegarde et le chargement d'un seul morceau depuis la disquette.

## □ Chargement d'un morceau

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Sélectionnez le numéro de morceau que vous désirez charger

② Insérez la disquette et passez à l'affichage de contrôle de mémoire.

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **AVAIL** →  
**MICROSCOPE**

```
DISK =589K:FILE# 6
Spring Song = 17K
```

Titre du morceau

③ Sélectionnez le morceau que vous désirez charger et exécutez le chargement.

Alpha-dial → **LOAD**

● Quand le chargement est terminé, vous retournez en affichage de base.

## □ Sauvegarde d'un morceau

\* Vous devez donner un nom à un morceau avant de la sauvegarder sur disquette. Pour nommer un morceau, référez-vous à «FUNC 3 : titre du morceau» (voir page 64).

\* Remarque ! Si la disquette contient déjà un autre morceau ayant le même nom, ce dernier sera effacé sans avertissement.

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Sélectionnez le numéro de morceau que vous désirez sauvegarder sur disquette.

② Insérez la disquette et placez à l'affichage de contrôle de la mémoire de celle-ci.

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **AVAIL** →  
**MICROSCOPE**

```
DISK =589K:FILE# 6
Spring Song = 17K
```

Titre du morceau

③ Exécutez la sauvegarde.

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **SAVE**

● Quand la sauvegarde est terminée, vous retournez à l'affichage de base.



# ***MIDI***

Ces réglages déterminent comment les messages MIDI sont transmis et reçus. Les changements que vous apportez à ces réglages seront perdus lorsque vous éteignez l'appareil. Si vous désirez les conserver, sauvegardez-les sur disquette en tant que fichier Configuration (voir page 164, «3: Sauvegarde des données de configuration»).

Si vous désirez utiliser des réglages d'un fichier Configuration, référez-vous à «Play (reproduction)» (voir page 14) ou «2: Chargement d'un fichier configuration» (voir page 163).

MIDI 1 : Sélection du canal de réception .....(RCV Channel)

MIDI 2 : Sélection des messages MIDI devant être reçus .....(RCV Status)

MIDI 3 : Option de transmission des messages MIDI .....(XMT Condition)

# ■ MIDI 1 : Sélection du canal de réception

## □ Explication

Ici, vous pouvez sélectionner les canaux MIDI devant être reçus. Utilisez cette fonction pour spécifier le canal de réception lorsque vous désirez ne réenregistrer qu'un seul canal MIDI en enregistrement remplaçant (voir page 28) ou en enregistrement par insertion ou Punch In (voir pages 34, 35). Normalement, vous laisserez cette fonction en mode de réception universelle, c'est-à-dire de tous les canaux (ALL).

- \* Ce réglage s'applique également aux messages MIDI retransmis par la fonction Soft Thru (voir page 58).
- \* Si vous ne désirez recevoir qu'un certain type de message MIDI, référez-vous à la page suivante.
- \* Les messages de système (exclusif, commun, en temps réel, etc.) seront reçus quel que soit ce réglage.

## □ Procédure

- Depuis l'affichage de base du mode I

- ① Passez à l'affichage de canal de réception.

MIDI → (touche numérique 1 / alpha-dial) → ENTER

Numéro de fonction MIDI

Nom de fonction MIDI

```
MIDI 1 RCV CHANNEL  
CH = ALL
```

- ② Sélectionnez le canal de réception.

alpha-dia / touches numériques (modifiez la valeur)

ENTER (entérez la valeur)

```
MIDI 1 RCV CHANNEL  
CH = ALL
```

Canal de réception

- Pour quitter ce réglage, pressez STOP.

- \* Le canal de réception réel ne sera pas modifié tant que vous n'aurez pas quitté ce réglage.

## ■ MIDI 2 : Sélection des messages MIDI reçus (RCV status)

### □ Explication

Ceci sélectionne les messages MIDI devant être reçus. Normalement, vous laisserez ce réglage de façon à ce que tous les messages MIDI soient reçus, mais si vous voulez éviter l'enregistrement d'un type particulier de message MIDI, vous pouvez désactiver sa réception (le filtrer).

Par exemple, lorsque vous enregistrez en temps réel, des messages d'aftertouch peuvent être transmis par votre clavier et enregistrés, même si vous ne désirez pas qu'ils le soient. Dans de tels cas, vous pouvez régler le MC-50 pour qu'il filtre ces messages d'aftertouch.

Vous pouvez sélectionner les types suivants de statuts MIDI (types de messages MIDI).

Affichage	Fonction
PAf	Aftertouch polyphonique (pression polyphonique)
CCa	Changement de commande 0 – 63
CCb	Changement de commande 64 – 120, Local On/Off
PG	Changement de programme
CAf	Aftertouch par canal (pression par canal)
PB	Pitch Bend
EX	Système exclusif

\* Ces réglages s'appliquent aussi aux messages MIDI retransmis par la fonction Soft Thru (voir page 58).

### □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Accédez à l'affichage des statuts reçus (RCV status)

[MIDI] → touche numérique [2] / alpha-dial → [ENTER]

② Réglez sur on ou sur off la réception de chaque statut MIDI

Alpha-dial / touches numériques (modifiez la valeur)

[◀|▶] (sélectionnez un statut MIDI)

\* Lorsque vous utilisez les touches numériques pour déterminer la valeur, celle-ci sera immédiatement entérinée.

● Pour quitter cette fonction, pressez [STOP].

Numéro de fonction MIDI

Nom de la fonction MIDI

```
MIDI 2 RCV STATUS
PAF = ON 1111111
```

```
MIDI 2 RCV STATUS
PAF = ON 1111111
```

Statut MIDI

Etat On/Off du statut MIDI  
souligné par le curseur

Etat On (1)/Off (0) de  
chaque statut MIDI

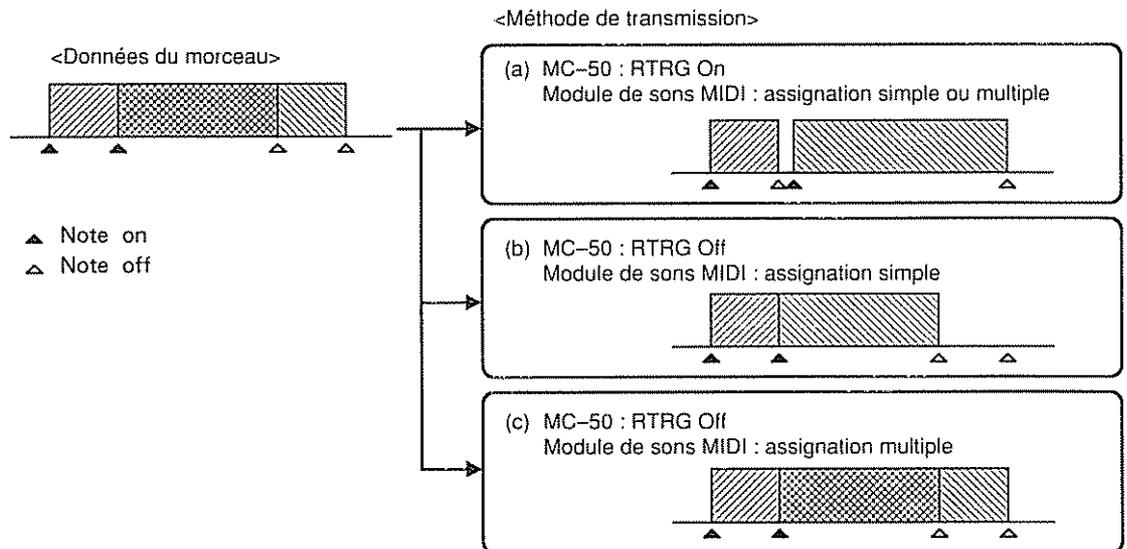
# MIDI 3 : Conditions de transmission des messages MIDI

## Explication

Vous pouvez déterminer comment seront transmis par la MIDI OUT les messages en fonction des cinq catégories suivantes.

- ❖ **THRU (Soft Thru)** Valeur initiale : OUT2  
Soft Thru détermine comment les messages MIDI reçus en MIDI IN seront traités, c'est-à-dire ou non retransmis par la MIDI OUT Ici, vous pouvez déterminer la prise MIDI OUT par laquelle seront retransmis ces messages.
- ❖ **CLK (Horloge)** Valeur initiale : 1 + 2  
Ceci détermine la prise MIDI OUT par laquelle les messages MIDI de synchronisation (Start (départ) / Continue (reprise) / Stop (arrêt) / Pointeur de position dans le morceau / Sélection de morceau) seront transmis.
- ❖ **AOff (All Notes Off)** Valeur initiale : 1 + 2  
Ceci détermine la MIDI OUT par laquelle les messages All Notes Off (messages qui coupent toutes les notes) seront transmis. Si vous utilisez un module de sons MIDI qui n'est pas réglé en Mode 3 (Omni Off, Poly), réglez cette valeur sur Off.
- ❖ **RTRG (Retrigger)** Valeur initiale 1 + 2  
Le retrigger détermine comment les messages de notes seront transmis lorsque plus d'un message de note pour le même numéro de note et le même canal MIDI sont enregistrés en superposition. Cela ne détermine que la méthode de transmission et n'a pas d'effet sur les données de morceau elles-mêmes

Normalement, vous laisserez Retrigger sur on (figure a), mais si votre module de sons MIDI traite les notes en mode multi-assignation, réglez ce paramètre sur on (figure a) ou sur off (figure c) selon vos besoins.



Si votre module de sons MIDI est en mode d'assignation simple et reçoit deux messages de note ou plus pour le même numéro de note et le même canal MIDI, il ne pourra jouer qu'une seule note à la fois. Si votre module de sons MIDI est en mode de multi-assignation et reçoit deux messages de notes ou plus pour le même numéro de note sur le même canal MIDI, il jouera les notes en superposition.

\* Si votre module de sons MIDI est en mode d'assignation simple, la durée de jeu de la note peut être écourtée, aussi ne réglez pas Retrigger sur Off (voir figure b).

\* Le réglage Retrigger s'applique également aux messages MIDI retransmis par Soft Thru.

❖ ActS (Active Sensing)

Valeur initiale : 1 + 2

Les messages d'Active Sensing sont transmis à intervalles réguliers par la prise MIDI OUT. Ceci évite le blocage illimité de note sur le module de sons dans le cas de mauvaise réception de message MIDI, notamment lorsqu'un câble MIDI est endommagé ou déconnecté. Ici, vous pouvez déterminer la prise MIDI OUT par laquelle les messages Active Sensing seront transmis. Pour éviter des problèmes, vous devez laisser normalement s'effectuer la transmission des messages Active Sensing.

\* Certains modules de sons MIDI ne peuvent pas correctement traiter l'Active Sensing. Dans de tels cas, couper l'émission d'Active Sensing.

Vous pouvez choisir parmi les réglages suivants.

Touche numérique	Valeur (affichage)	Fonction	Redéclenchement
0	OFF (0)	Pas de transmission	Pas de redéclenchement
1	OUT 1 (1)	Transmission par la MIDI OUT 1	La MIDI OUT 1 est redéclenchée
2	OUT 2 (2)	Transmission par la MIDI OUT 2	La MIDI OUT 2 est redéclenchée
3	1 + 2 (3)	Transmission par les deux MIDI OUT	Les 2 MIDI OUT sont redéclenchés

□ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Accédez à l'affichage des conditions de transmission (XMT condition)

[MIDI] → (touche numérique [3] / alpha-dial) → [ENTER]

② Réglez la sortie MIDI (MIDI OUT) pour chaque paramètre alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)

[←] [→] (sélectionnez les paramètres)

\* Lorsque vous déterminez une valeur à l'aide des touches numériques, elle est immédiatement entérinée.

● Une fois les réglages terminés, pressez [STOP]

Numéro de fonction MIDI

Nom de fonction MIDI

```
MIDI 3 XMT CONDITION
THRU▶ OUT2 23333
```

```
MIDI 3 XMT CONDITION
THRU▶ OUT2 23333
```

MIDI OUT pour la fonction indiquée par le curseur

MIDI OUT de chaque fonction



# ***FONCTIONS (FUNCTION)***

Le MC-50 dispose de 14 fonctions qui peuvent être réglées indépendamment pour chaque morceau et sont traitées comme une partie des données de morceau. Cela signifie que lorsque vous sauvegardez vos données de morceau, les réglages de fonction pour ce morceau sont également sauvegardés par la même occasion.

FUNC 1:	Synchronisation ou horloge .....	(Sync Clock)
FUNC 2:	Utilisation du métronome .....	(Metronome)
FUNC 3:	Titre de morceau .....	(Song Title)
FUNC 4:	Sélection des niveaux de dynamique pour la rythmique .....	(Rhythm Velo)
FUNC 5:	Assignation des sons de batterie .....	(Rhythm Inst)
FUNC 6:	Sélection de la zone d'enregistrement pour l'auto-insertion (Auto Punch In) .....	(Punch Point)
FUNC 7:	Sélection de la zone pour reproduction cyclique .....	(Block Repeat)
FUNC 8:	Arrêt automatique de reproduction / enregistrement .....	(Auto Stop)
FUNC 9:	Réglage du tempo de base .....	(Basic Tempo)
FUNC 10:	Réglage des points de localisation .....	(Loc)
FUNC 11:	Réglage de sortie MIDI OUT pour chaque piste .....	(Output Assign)
FUNC 12:	Conversion des canaux de transmission .....	(XMT CH)
FUNC 13:	Sélection du nom des altérations .....	(Note Name)
FUNC 14:	Écriture de remarques pour un morceau .....	(Song Log)

\* Tous les réglages pour FUNC 1, 2, 4, 5, 9, 10, 11, 12, 13, et 14 peuvent être copiés dans un autre morceau en une seule procédure (voir page 128, «copie des réglages de fonction»).

# ■ FUNC 1: Synchronisation (Sync Clock)

## □ Explication

Lors de la reproduction ou de l'enregistrement en synchronisation avec un autre séquenceur ou un magnétophone multipistes, vous devez régler l'horloge de synchronisation sur la valeur appropriée

Touche numérique	Valeur (affichage)	Fonctionnement
1	INTERNAL	Sélectionnez cette valeur quand vous utilisez l'horloge du MC-50 pour asservir d'autres appareils MIDI (séquenceur, etc.)
2	MIDI	Le MC-50 se synchronisera aux messages MIDI d'horloge d'un appareil MIDI externe. Il peut aussi être piloté par les messages Start / Stop / Continue, les messages de position dans le morceau et de sélection de morceau.
3	TAPE	Le MC-50 se synchronisera au signal enregistré sur la bande (signal FSK) d'un magnétophone multipiste.

Si le réglage est autre que «INTERNAL», l'indication de tempo dans l'affichage de base sera la suivante

Sync clock : MIDI

Sync clock : TAPE

```
SONG 1 Spring Song
M= 1 MIDI REAL
```

```
SONG 1 Spring Song
M= 1 TAPE REAL
```

- \* Si vous ne synchronisez pas le MC-50 avec un appareil externe, choisissez «INTERNAL». Si «MIDI» ou «TAPE» est choisi, le MC-50 ne peut pas fonctionner seul.
- \* Tous les réglages pour FUNC 1, 2, 4, 5, 9, 10, 11, 12, 13, et 14 peuvent être copiés dans un autre morceau en une seule procédure (voir page 128, «copie des réglages de fonction»).

## □ Procédure

⊙ Depuis l'affichage de base du mode 1

① Accédez à l'affichage de synchronisation.

**FUNC** → (touche numérique **1** / alpha-dial) → **ENTER**

Numéro de fonction

Nom de fonction

```
FUNC 1 SYNC CLOCK
INTERNAL
```

② Sélectionnez l'horloge de synchronisation.

Alpha-dial / touches numériques (modifiez le réglage)

**ENTER** (entérez le réglage)

```
FUNC 1 SYNC CLOCK
INTERNAL
```

⊙ Pressez **STOP** pour terminer les réglages

Sync clock

# ■ FUNC 2 : Utilisation du métronome

## □ Explication

Ce réglage détermine comment le métronome marquera les temps. Vous pouvez régler le volume du métronome à l'aide du potentiomètre de volume du métronome situé en face arrière (le niveau de sortie de la prise jack METRONOME OUTPUT sera également contrôlé)

Sélectionnez un des battements de métronome suivant. L'indicateur de temps situé en façade clignotera en fonction de ce réglage. Normalement, vous laisserez le réglage sur «AUTO».

Touche numérique	Valeur (affichage)	Fonctionnement
0	AUTO	Le métronome sera entendu à chaque temps en fonction du morceau
1		Le métronome sera entendu pour chaque unité ainsi choisie, quelle que soit l'unité de mesure du morceau (toutefois, quand la mesure change, le métronome est réinitialisé)
2		
3		
4		
5		

Sélectionnez un des modes reproduction suivant pour le métronome. Normalement, le réglage devra être «REC only» ou «REC&PLAY».

Touche numérique	Valeur (affichage)	Fonctionnement
0	OFF	Pas de son
1	REC only	Son durant l'enregistrement
2	REC & PLAY	Son durant l'enregistrement et la reproduction
3	Always	Son durant le mode d'attente, la reproduction et l'enregistrement

\* Le potentiomètre de volume du métronome règle également le volume du signal d'alerte. Si vous réglez ce volume à une valeur trop faible, vous ne pourrez plus entendre le signal d'alerte.

\* Tous les réglages pour FUNC 1, 2, 4, 5, 9, 10, 11, 12, 13, et 14 peuvent être copiés dans un autre morceau en une seule procédure (voir page 128, «copie des réglages de fonction»).

## □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Accédez à l'affichage de métronome

**FUNC** → (touche numérique **2** / alpha-dial) → **ENTER**

Numéro de fonction  
↓  
Nom de fonction

```

FUNC 2 METRONOME
AUTO REC only
    
```

② Déterminez le mode de reproduction du métronome.

Alpha-dial / touches numériques (modifiez le réglage)

**ENTER** (entérez le réglage)

**◀ ▶** (déplacez le curseur)

```

FUNC 2 METRONOME
AUTO REC only
    
```

Temps      Condition d'écoute

● Pressez **STOP** pour terminer les réglages

# ■ FUNC 3 : Titre de morceau (Song Title)

## □ Explication

Vous pouvez donner un nom (Titre) au morceau situé dans la mémoire du MC-50. Vous devez obligatoirement donner un titre à tout morceau devant être sauvegardé sur disquette. Il n'est pas possible en effet de sauvegarder un morceau sans titre.

- \* Il n'est pas possible de sauvegarder deux morceaux ou plus sur une même disquette s'ils ont le même titre. Toutefois, des noms qui semblent identiques sont en fait considérés comme différents si simplement une des lettres du titre est dans un cas en minuscules et dans l'autre en majuscules.

## □ Procédure

- Depuis l'affichage de base du mode 1

- ① Accédez à l'affichage du titre

[FUNC] → (touches numériques [3] / alpha-dial) → [ENTER]

Numéro de fonction  
↓  
Nom de fonction  
↓  
FUNC 3 SONG TITLE  
|\_

- ② Choisissez un titre de morceau.

Alpha-dial / touches numériques (sélectionnez les caractères)

[←] [→] (déplacez le curseur)

FUNC 3 SONG TITLE  
|\_

Titre du morceau

Vous pouvez utiliser les caractères suivants

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

[Utilisation des touches numériques pour programmer les caractères]

Vous pouvez utiliser les touches numériques pour programmer les chiffres et les caractères imprimés sur chaque touche. A chaque fois que vous pressez une touche, vous ferez défiler cycliquement les caractères imprimés pour cette touche. Pour programmer des caractères minuscules, maintenez enfoncé [SHIFT] et pressez la touche numérique («!» se changera en «?»).

[Fonctions des touches]

Insertion d'un espace à la position du curseur	Maintenez [PAUSE] et pressez [→]
Suppression du caractère au dessus du curseur	Maintenez [PAUSE] et pressez [←]
Suppression de tous les caractères après le curseur	Maintenez [SHIFT] et pressez [SKIP]

- Pressez [STOP] pour terminer les réglages

# ■ FUNC 4 : Sélection des niveaux de dynamique rythmique

## □ Explication

Ces réglages déterminent les valeurs de dynamique utilisées lors de la création d'un pattern rythmique. Choisissez une valeur de dynamique pour chacun des niveaux (codes) de 1 à 8. Réglez des valeurs qui sont appropriées à votre module de son rythmique MIDI.

La valeur de dynamique choisie initialement pour chaque niveau est la suivante.

Code de dynamique	1	2	3	4	5	6	7	8
Valeur de dynamique	16	32	48	64	80	96	112	127

\* Lorsque vous créez une piste rythmique, vous pouvez utiliser les réglages de biais pour modifier la dynamique générale de chaque pattern rythmique (voir page 48, «Enregistrement de la piste rythmique»).

\* Tous les réglages pour FUNC 1, 2, 4, 5, 9, 10, 11, 12, 13, et 14 peuvent être copiés dans un autre morceau en une seule procédure (voir page 128, «copie des réglages de fonction»).

## □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Accédez à l'affichage de dynamique rythmique.

**FUNC** → (touche numérique **4** / alpha-dial) → **ENTER**

Numéro de fonction  
Nom de fonction

```
FUNC 4 RHYTHM VELO
      1 : 16
```

② Déterminez la valeur de dynamique pour chaque niveau de dynamique

Alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)

**ENTER** (entérez la valeur / sélectionnez les niveaux de dynamique)

**◀ ▶** (Déplacez le curseur)

```
FUNC 4 RHYTHM VELO
      1 : 16
```

Code de dynamique      Valeur de dynamique

● Pressez **STOP** pour terminer les réglages.

# ■ FUNC 5: Assignment des sons de batterie

## □ Explication

Ces réglages déterminent l'assignation des sons de batterie utilisés quand vous créez un pattern rythmique. Pour chaque numéro d'instrument (1-32), vous pouvez spécifier un nom d'instrument (trois caractères), un canal MIDI et un numéro de note. Faites les réglages appropriés à votre module de sons rythmiques MIDI.

Canal MIDI : 10	
1	Bass Drum 1 (BD1)
2	Bass Drum 2 (BD2)
3	Rim Shot (Rim)
4	Snare Drum 1 (SD1)
5	Hand Clap (HCp)
6	Snare Drum 2 (SD2)
7	Low Tom (LT)
8	Closed High Hat (CHH)
9	Closed High Hat (chh)
10	Middle Tom (MT)
11	Open High Hat (OHH)
12	High Tom (HT)
13	Crash Cymbal (CCy)
14	Ride Cymbal (RCy, rcy)
15	Tambourine (Tmb)
16	Cowbell (Cow)
17	High Bongo (HBg)
18	Low Bongo (LBr)
19	Mute High Conga (MCg)
20	Open High Conga (OCg)
21	Low Conga (LCg)
22	High Timbale (HTb)
23	Low Timbale (LTb)
24	High Agogo (HAg)
25	Low Agogo (LAG)
26	Cabasa (Cab)
27	Maracas (Mar)
28	Short Whistle (WhS)
29	Long Whistle (WhL)
30	Orijada (Oul)
31	Star Chime (Chm)
32	

(do médian)

\* Tous les réglages pour FUNC 1, 2, 4, 5, 9, 10, 11, 12, 13, et 14 peuvent être copiés dans un autre morceau en une seule procédure (voir page 128, «copie des réglages de fonction»).

## □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Accédez à l'affichage des instruments rythmiques

**FUNC** → (touche numérique **5** / alpha-dial) → **ENTER**

\* Lorsque vous pressez **PLAY**, le message de note affiché sera transmis par la MIDI OUT pour faire jouer le son de batterie correspondant sur le module de sons MIDI connecté, vous permettant ainsi de vérifier l'assignation.

Numéro de fonction  
↓  
Nom de fonction

```

FUNC 5 RHYTHM INST
1 BD1 CH=10 KEY= 35
    
```

② Pour chaque instrument (1 - 32), spécifiez le nom de l'instrument, le canal MIDI et le numéro de note.

Alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs / sélectionnez les caractères)

**ENTER** (Entérez les valeurs)

**←** **→** (Déplacez le curseur)

```

FUNC 5 RHYTHM INST
1 BD1 CH=10 KEY= 35
    
```

↑                          ↑                          ↑  
 Numéro d'instrument    Canal MIDI            Numéro de touche

Vous pouvez utiliser les caractères suivants pour choisir le nom d'instrument

Space A-Z a-z 0-9 & J j b # ! ? . , : ; ' " * + - / < = > ( ) [ ] { } ^ _   \$ % @
--

[Utilisation des touches numériques pour programmer les caractères]

Vous pouvez utiliser les touches numériques pour programmer les chiffres et les caractères imprimés sur chaque touche. A chaque fois que vous pressez une touche, vous ferez défiler cycliquement les caractères imprimés pour cette touche. Pour programmer des caractères minuscules, maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez la touche numérique («!» se changera en «?»).

[Fonctions des touches]

Accès au numéro d'instrument suivant	<b>SKIP</b>
Accès au numéro d'instrument précédent	<b>RESET</b>

- Pressez **STOP** pour terminer les réglages.

# ■ FUNC 6 : Sélection de la zone d'enregistrement pour insertion (Punch Point)

## □ Explication

Ces réglages déterminent la zone qui sera enregistrée (point de début d'insertion ou Punch In et point de fin d'insertion ou Punch Out) quand vous utilisez l'enregistrement avec insertion automatique (Auto Punch In, voir page 34). Vous pouvez utiliser des valeurs de mesure ou les points de localisation pour déterminer les limites de la zone devant être enregistrée.

\* Si vous désirez utiliser des points de localisation pour limiter la zone devant être enregistrée, vous devez d'abord fixer ces points de localisation (voir page 18 ou page 72).

## □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Accédez à l'affichage de point d'insertion (Punch Point).

[FUNC] → (touche numérique [6] / alpha-dial) → [ENTER]

② Réglez la zone à enregistrer.

Alpha-dial / touches numériques (modifiez le réglage)

[ENTER] (Entérez le réglage)

[←] [→] (Déplacez le curseur)

Si vous désirez utiliser des points de localisation pour délimiter la zone devant être enregistrée, pressez [LOC] pour obtenir l'affichage des points d'insertion (Punch Point) exprimé en terme de points de localisation. Chaque fois que vous maintiendrez enfoncé [SHIFT] et presserez [LOC], les deux affichages de points d'insertion alterneront.

\* Il n'est pas possible d'utiliser à la fois des indications de mesure et de points de localisation pour déterminer une zone devant être enregistrée. Le type d'affichage sélectionné en dernier sera utilisé.

\* Lorsque vous utilisez des points de localisation pour spécifier la zone devant être enregistrée, si l'imposition du point de fin d'insertion (Punch Out) est située avant (ou au même endroit que) le point de début d'insertion (Punch In), il ne sera pas possible d'obtenir une fin d'insertion lorsque vous utiliserez l'enregistrement à insertion automatique.

● Pressez [STOP] pour terminer ces réglages.

Numéro de fonction  
Nom de fonction

```
FUNC 6 PUNCH POINT
FROM M= 1 FOR ALL
```

```
FUNC 6 PUNCH POINT
FROM M= 1 FOR ALL
```

Mesure de début d'insertion

Nombre de mesures de l'insertion

```
FUNC 6 PUNCH POINT
LOC: BTWN * AND *
```

Point de localisation de début d'insertion

Point de localisation de fin d'insertion

# ■ FUNC 7 : Sélection de la zone pour répétition cyclique (Block Repeat)

## □ Explication

Ces réglages déterminent la zone qui sera répétée lorsque vous utiliserez la fonction de répétition en boucle (Block Repeat, voir page 16). La fonction Block Repeat fait se reproduire répétitivement la zone spécifiée. Vous pouvez choisir cette zone à l'aide d'indication de mesure ou de point de localisation.

\* Si vous désirez utiliser des points de localisation pour limiter la zone devant être enregistrée, vous devez d'abord fixer ces points de localisation (voir page 18 ou page 72)

## □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode I

① Accédez à l'affichage de répétition de zone (Block Repeat)

**FUNC** → (Touche numérique **7** / alpha-dial) → **ENTER**

② Déterminez la zone devant être répétée.

Alpha-dial / touches numériques (Modifiez le réglage)

**ENTER** (Entérez le réglage)

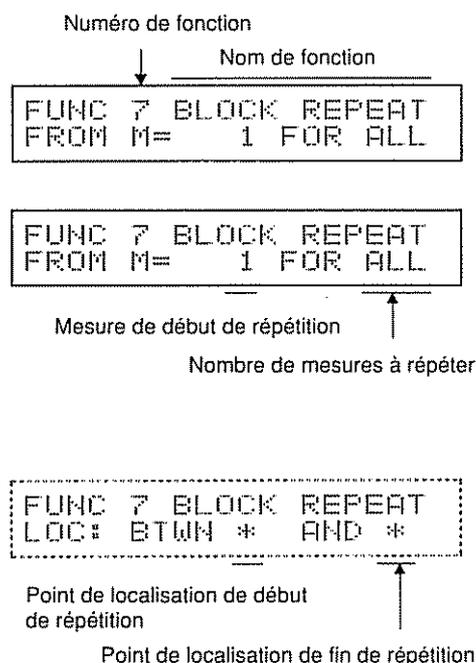
**◀▶** (Déplacez le curseur)

Si vous désirez utiliser des points de localisation pour déterminer les limites de la zone à répéter, pressez **LOC** pour obtenir l'affichage de la zone en terme de points de localisation. Chaque fois que vous maintiendrez enfoncé **SHIFT** et presserez **LOC**, les deux types d'affichage alterneront

\* Il n'est pas possible de choisir une zone de répétition à la fois avec des indications de mesures et de points de localisation. Le mode dernièrement sélectionné sera utilisé.

\* Lorsque vous utilisez des points de localisation pour déterminer une zone devant être répétée, si la position du point de départ est située après (ou même endroit que) le point de fin, la répétition en boucle commencera bien au point de départ mais n'entraînera pas de répétition.

● Pressez **STOP** pour terminer les réglages



# ■ FUNC 8 : Arrêt automatique de reproduction / enregistrement (Auto Stop)

## □ Explication

Ces réglages déterminent si la reproduction ou l'enregistrement s'arrêteront automatiquement à un emplacement précis (point d'arrêt). Vous pouvez utiliser des numéros de mesure ou des points de localisation pour spécifier le point d'arrêt. Si vous avez choisi une mesure comme point d'arrêt, l'enregistrement ou la reproduction s'arrêtera au début de cette mesure.

Vous pouvez régler l'arrêt automatique des façons suivantes

Touche numérique	Valeur (affichage)	Fonctionnement
0	OFF	Pas d'arrêt automatique
1	PLAY	Arrêt automatique au point choisi uniquement en reproduction
2	REC	Arrêt automatique au point choisi uniquement en enregistrement
3	REC & PLAY	Arrêt automatique au point choisi en reproduction et en enregistrement

- \* Si vous avez sélectionné «REC» ou «REC & PLAY», il ne sera pas possible d'utiliser l'enregistrement avec décompte préalable ou conjointement avec un point d'arrêt. Dans de tels cas, réglez le mode d'arrêt sur «OFF».
- \* Si vous désirez utiliser des points de localisation pour déterminer le point d'arrêt automatique, vous devez d'abord régler les points de localisation (voir page 18 ou page 72).
- \* Si vous désirez faire cesser l'enregistrement ou la reproduction au début de la mesure suivant le point d'arrêt, référez-vous à «CNFG 1 : mode de localisation» (voir page 156).

## □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Accédez à l'affichage d'arrêt automatique (Auto Stop).

**FUNC** → (touche numérique **8**) / alpha-dial → **ENTER**

② Déterminez le point d'arrêt et la méthode d'arrêt

Alpha-dial / touches numériques (modifiez le réglage)

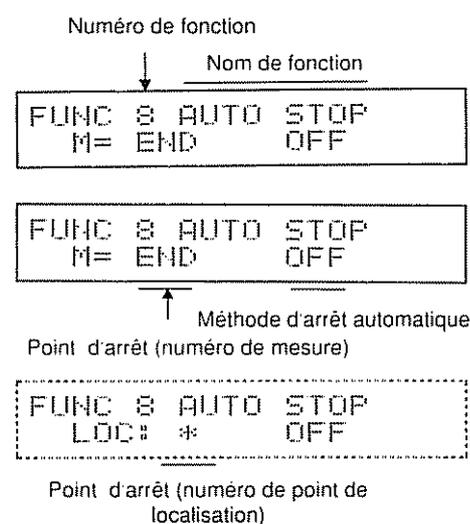
**ENTER** (Entérez le réglage)

**◀▶** (Déplacez le curseur)

Si vous désirez utiliser un point de localisation pour spécifier le point d'arrêt, pressez **LOC** pour obtenir l'affichage en terme de points de localisation. Chaque fois que vous maintiendrez enfoncé **SHIFT** et presserez **LOC**, l'affichage alternera entre expression à l'aide des points de localisation et expression à l'aide des mesures.

\* Il n'est pas possible de déterminer le point d'arrêt à l'aide à la fois des mesures et des points de localisation. La valeur dernièrement spécifiée sera utilisée.

● Pressez **STOP** pour terminer les réglages



# ■ FUNC 9 : Réglage du tempo de base

## □ Explication

Ce réglage détermine le tempo de base d'un morceau. Le tempo de base est affiché en écran de base immédiatement après qu'un morceau ait été changé depuis la disquette.

Vous pouvez librement changer le tempo de base durant la reproduction, mais ces changements seront temporaires. Une fois que vous avez modifié le tempo de base, vous pouvez le retrouver à tout moment en maintenant enfoncé **SHIFT** et en tournant l'alpha-dial. Le tempo de base initial est 120.

\* Tous les réglages pour FUNC 1, 2, 4, 5, 9, 10, 11, 12, 13 et 14 peuvent être copiés dans un autre morceau en une seule procédure (voir page 128, «Copie des réglages de fonctions»).

## □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode I

① Accédez à l'affichage du tempo de base.

**FUNC** → (touche numérique **9** / alpha-dial) → **ENTER**

Numéro de fonction  
↓  
Nom de fonction  
FUNC 9 BASIC TEMPO  
↓=120

② Déterminez le tempo de base.

Alpha-dial / touches numériques (modifiez la valeur)

**ENTER** (Entérez la valeur)

FUNC 9 BASIC TEMPO  
↓=120  
Tempo de base

● Pressez **STOP** pour terminer les réglages.

## ■ FUNC 10 : Réglage des points de localisation

### □ Explication

Les points de localisation mémorisent un emplacement exprimé en mesure / temps / coup d'horloge. En affichage de base et en affichage de microscope, vous pouvez rapidement accéder à un point de localisation préalablement fixé (voir page 18, «Saut à un point de localisation»). De plus, les points de localisation peuvent être utilisés pour déterminer des zones et des positions dans les fonctions suivantes. Les points de localisation vous permettent de déterminer une position plus précisément que les numéros de mesure

EDIT 1 : Effacement (Erase)	P. 80
EDIT 2 : Suppression (Delete)	P. 82
EDIT 5 : Extraction (Extract)	P. 85
EDIT 6 : Transposition (Transpose)	P. 88
EDIT 7 : Changement de dynamique (Change Velocity)	P. 90
EDIT 8 : Changement de canal MIDI (Change MIDI Channel)	P. 92
EDIT 9 : Quantification (Quantize)	P. 94
EDIT 10 : Copie (Copy)	P. 96
EDIT 11 : Changement de durée (Change Gate Time)	P. 98
EDIT 12 : Décalage d'horloge (Shift Clock)	P. 100
EDIT 13 : Réduction de données (Data Thin)	P. 102
EDIT 15 : Multi Edit	P. 105

FUNC 6 : Point d'insertion (Punch Point)	P. 68
FUNC 7 : Répétition en boucle (Block Repeat)	P. 69
FUNC 8 : Arrêt automatique (Auto Stop)	P. 70

UTIL 2 : Calcul de durée (Time calculation)	P. 127
UTIL 6 : Contrôle des données (Data Check)	P. 131

Il existe neuf points de localisation (0 - 9). Vous pouvez librement fixer la position des points de localisation 1 à 8.

Numéro de localisation	Type de point de localisation	Remarques
0	Point fixé par le système	Est automatiquement fixé en début d'enregistrement
1-8	Point fixé par l'utilisateur	Peut être réglé en tout point du morceau
9	Point fixé par le système	Est automatiquement fixé en fin d'enregistrement

- \* Un point de localisation est automatiquement remplacé par tout nouveau réglage.
- \* Pour aisément régler ou annuler des points de localisation, référez-vous à la page 18 «Réglage du point de localisation» et à la page 19 «Effacement des points de localisation».
- \* L'emplacement d'un point de localisation n'est pas modifié par toute altération apportée aux données de morceau. Ainsi, il est possible de régler un point de localisation qui n'existe pas dans le morceau.
- \* Tous les réglages pour FUNC 1, 2, 4, 5, 9, 10, 11, 12, 13 et 14 peuvent être copiés dans un autre morceau en une seule procédure (voir page 128, «Copie des réglages de fonctions»).

□ Procédure

- Depuis l'affichage de base du mode 1

① Accédez à l'affichage de point de localisation.

[FUNC] → (touche numérique [1] → [0] / alpha-dial) → [ENTER]

Numéro de fonction

```

    FUNC10 NAME:
    LOC 1 = *****-***-***
    
```

② Spécifiez les valeurs de mesure / temps / coup d'horloge / nom pour chaque point de localisation.

Alpha-dial / touches numériques ( modifiez les valeurs / sélectionnez les caractères)

[ENTER] (entérez la valeur)

[←] [→] (Déplacez le curseur)

Nom du point de localisation

```

    FUNC10 NAME:
    LOC 1 = 1-01-000
    
```

Numéro de fonction      ↑      ↑      Clic  
   ↑      ↑  
   Mesure    Temps

Vous pouvez utiliser les caractères suivants.

Space A...Z a...z 0...9 & ! " # \$ % & ' ( ) \* + - / < = > [ ] ^ \_ | \$ % @

[Utilisation des touches numériques pour programmer les caractères]

Vous pouvez utiliser les touches numériques pour programmer les chiffres et les caractères imprimés pour chaque touche. A chaque fois que vous pressez une touche, vous ferez défiler cycliquement les caractères imprimés pour cette touche. Pour programmer des caractères minuscules, maintenez enfoncé [SHIFT] et pressez une touche numérique («!» se changera en «?»).

[Fonctions des touches]

Insertion d'un espace à la position du curseur	Maintenez [PAUSE] et pressez [→]
Suppression du caractère au dessus du curseur	Maintenez [PAUSE] et pressez [←]
Suppression de tous les caractères après le curseur	Maintenez [SHIFT] et pressez [SKIP]
Saut au numéro de localisation suivant	[SKIP]
Saut au numéro de localisation précédent	[RESET]

- Pressez [STOP] pour terminer le réglage.

# ■ FUNC 11 : Réglage de sortie MIDI OUT pour chaque piste (Output Assign)

## □ Explication

Ces réglages déterminent comment les données de morceau de chaque piste (excepté pour la piste de tempo) seront produits par les deux prises MIDI OUT. Par exemple, si les pistes 1 et 2 contiennent chacune 16 canaux de données MIDI, vous pouvez assigner la piste 1 à la prise MIDI OUT 1 et la piste 2 à la prise MIDI OUT 2, ce qui vous donnera une orchestration pouvant utiliser 32 modules de sons MIDI.

Sélectionnez une des assignations de sortie suivantes. Normalement, vous sélectionnez 1 + 2, mais si vous utilisez plus de 16 modules de sons, vous aurez à rendre indépendantes les deux prises MIDI OUT.

Touche numérique	Valeur (affichage)	Fonction
0	OFF (0)	Pas de transmission
1	OUT 1 (1)	Transmission par la MIDI OUT 1
2	OUT 2 (2)	Transmission par la MIDI OUT 2
3	1 + 2 (3)	Transmission par les deux MIDI OUT

\* Tous les réglages pour FUNC 1, 2, 4, 5, 9, 10, 11, 12, 13 et 14 peuvent être copiés dans un autre morceau en une seule procédure (voir page 128, «Copie des réglages de fonctions»).

\* Les messages retransmis par les prises MIDI OUT à l'aide de la fonction Soft Thru sont déterminés par «MIDI 3 : Conditions de transmission» (voir page 58), et ne sont pas affectés par ce réglage de Fonction 11.

## □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode I

① Accédez à l'affichage assignation de sortie (Output Assign)

FUNC → (touche numérique 1 → 1 / alpha-dial) → ENTER

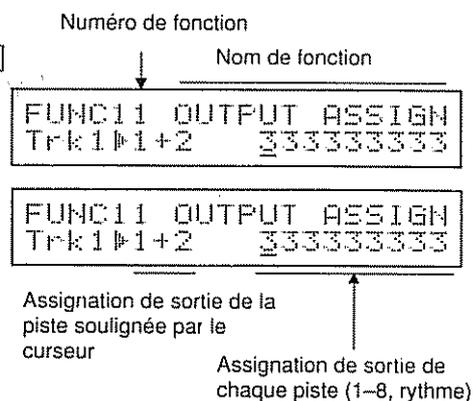
② Déterminez l'assignation de sortie pour chaque piste.

Alpha-dial / touches numériques (modifiez la valeur)

◀▶ / touche de piste (sélectionnez les pistes)

\* Lorsque vous utilisez les touches numériques pour programmer une valeur, elle sera immédiatement entérinée.

● Pressez STOP pour terminer les réglages



# ■ FUNC 12 : Conversion des canaux de transmission

## □ Explication

Ces réglages déterminent comment chaque canal MIDI de 1 à 16 dans chaque piste sera converti en un autre canal MIDI lors de la transmission (convertir les données transmises n'affectera pas le canal MIDI enregistré dans le morceau). Ceci vous permet de transmettre des données de morceau sur un canal différent de celui sur lequel elles étaient enregistrées, ce qui permet avec les mêmes données de faire jouer un module de sons différent sans avoir à changer ni les réglages du module de sons ni les données enregistrées.

Vous pouvez également déterminer une absence de transmission pour certains canaux MIDI.

- \* Si vous désirez modifier les canaux MIDI à l'intérieur même des données de morceau, référez-vous à «Edit 8 : Changement de canal MIDI» (voir page 92).
- \* Tous les réglages pour FUNC 1, 2, 4, 5, 9, 10, 11, 12, 13 et 14 peuvent être copiés dans un autre morceau en une seule procédure (voir page 128, «Copie des réglages de fonctions»).
- \* Le canal de transmission des messages MIDI retransmis par Soft Thru n'est pas modifié.

## □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode I

- ① Accédez à l'affichage du canal de transmission (XMT CH).

**FUNC** → (touche numérique **1** → **2**) / alpha-dial → **ENTER**

De gauche à droite, la ligne inférieure de l'afficheur indique le canal MIDI (1 à 16) et pour chacun le canal MIDI employé pour la transmission.

Numéro de fonction  
↓  
Nom de fonction

```
FUNC12 XMT CH TRK-1
12345678910111213141516
```

- ② Sélectionnez une piste musicale ( 1 - 8) et modifiez les canaux de transmission.

Alpha-dial / touches numériques (modifiez la valeur)

**ENTER** (entérez la valeur)

**◀▶** (Déplacez le curseur)

Piste (Track)

```
FUNC12 XMT CH TRK-1
12345678910111213141516
```

Canal de transmission

[Utilisation des touches numériques pour programmer le canal de transmission]

Pour choisir un canal 1-9	Touches numériques 1 - 9
Pour choisir un canal 10 -16	Tenez <b>SHIFT</b> et pressez les touches numériques 0 - 6
Pour supprimer la transmission	Touche numérique 0

- \* Lorsque vous déterminez un canal de transmission à l'aide des touches numériques, il sera immédiatement entériné.

[Exemple de réglages]

L'affichage de droite indique que les canaux 10 et 13, 14, 15 sont mis hors service alors que le canal 16 est converti en canal 5.

```
FUNC12 XMT CH TRK-1
123456789.112...5
```

- Pressez **STOP** pour terminer les réglages.

# ■ FUNC 13 : Sélection du nom des altérations

## □ Explication

Ces réglages déterminent si les noms de touches noires seront affichés avec dièse ou bémol lorsque vous utiliserez la fonction Microscope. Faites les réglages appropriés à votre morceau. Par exemple, si votre morceau est en *mi* bémol majeur (ou en *do* mineur), réglez toutes les touches noires sur bémol.

- \* Cette fonction n'affecte que l'affichage et n'a aucune action sur les méthodes de programmation.
- \* Tous les réglages pour FUNC 1, 2, 4, 5, 9, 10, 11, 12, 13 et 14 peuvent être copiés dans un autre morceau en une seule procédure (voir page 128, «Copie des réglages de fonctions»).

## □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode I

① Passez à l'affichage du nom de note (Note Name).

**FUNC** → (touche numérique **1** → **3**) / alpha-dial → **ENTER**

Numéro de fonction

Nom de fonction

```
FUNC13 NOTE NAME
C#, D#, F#, G#, A#
```

② Sélectionnez # / b pour chaque nom de note.

Alpha-dial / maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez la touche numérique **7** (b) ou **8** (#) (modifiez les valeurs)

**ENTER** (Entérez le réglage)

**◀ ▶** (Déplacez le curseur)

```
FUNC13 NOTE NAME
C#, D#, F#, G#, A#
```

Nom des notes

● Pressez **STOP** pour terminer les réglages.

# ■ FUNC 14 : Écriture de remarques pour un morceau

## □ Explication

Cette fonction vous permet d'écrire des remarques pour le morceau en mémoire. Vous disposez de 99 lignes de 16 caractères pour les écrire. C'est une façon facile de se rappeler les noms et les réglages des équipements utilisés pour ce morceau particulier.

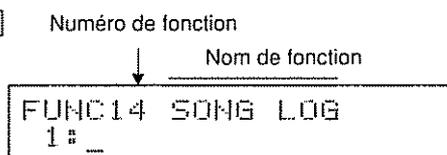
\* Tous les réglages pour FUNC 1, 2, 4, 5, 9, 10, 11, 12, 13 et 14 peuvent être copiés dans un autre morceau en une seule procédure (voir page 128, «Copie des réglages de fonctions»).

## □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode I

① Passez à l'affichage de mémo (Song Log)

FUNC → (touche numérique 1 → 4 / alpha-dial) → ENTER

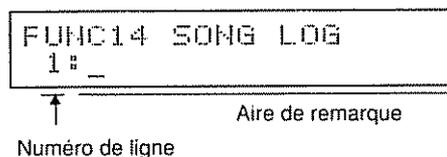


② Ecrivez le mémo.

Alpha-dial / touches numériques (Sélectionnez les numéros de ligne / les caractères)

ENTER (Entérez le réglage)

◀ ▶ (Déplacer le curseur)



Vous pouvez utiliser les caractères suivants

Space A-Z a-z 0-9 & J j b # ! ? . , : ; ' " \* + - / < = > ( ) [ ] { } ^ \_ | \$ % @

[Utilisation des touches numériques pour programmer les caractères]

Vous pouvez utiliser les touches numériques pour programmer les chiffres et les caractères imprimés sur chaque touche. A chaque fois que vous pressez une touche, vous ferez défiler les caractères imprimés pour cette touche. Pour programmer des caractères minuscules, maintenez enfoncé SHIFT et pressez une touche numérique («!» se changera en «?»).

[Fonctions des touches]

● Pressez STOP pour terminer le réglage.

Insertion d'un espace à la position du curseur	Maintenez PAUSE et pressez ▶
Suppression du caractère au dessus du curseur	Maintenez PAUSE et pressez ◀
Suppression de tous les caractères après le curseur	Maintenez SHIFT et pressez SKIP
Accès à la ligne suivante	SKIP
Accès à la ligne précédente	RESET



# ***EDITION***

## ***(EDIT)***

Quinze types de procédure d'édition sont possibles, vous permettant d'éditer et de modifier les données de morceau de différentes façons. Une fois terminé la procédure d'édition, il n'est pas toujours possible de retrouver les données originales. Veillez à avoir d'abord sauvegardé ces données sur disquette.

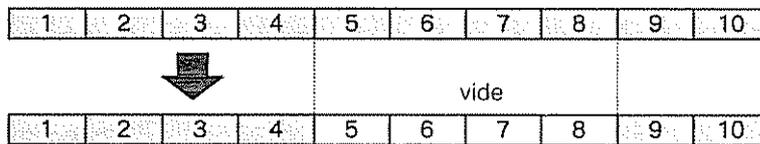
EDIT 1:	Effacement des données de morceau .....	(Erase)
EDIT 2:	Suppression d'une partie de morceau .....	(Delete)
EDIT 3:	Insertion de mesures vierges .....	(Insert Meas)
EDIT 4:	Fusion de données appartenant à deux pistes différentes .....	(Merge)
EDIT 5:	Transfert de données d'une piste à une autre .....	(Extract)
EDIT 6:	Transposition de donnée de morceau .....	(Transpose)
EDIT 7:	Changement de dynamique .....	(Change Velo)
EDIT 8:	Changement de canal MIDI .....	(Change M CH)
EDIT 9:	Quantification ou remise en place des notes .....	(Quantize)
EDIT 10:	Copie de données de morceau .....	(Copy)
EDIT 11:	Changement de durée de note .....	(Change G T)
EDIT 12:	Décalage des notes dans le temps .....	(Shift Clock)
EDIT 13:	Réduction d'un flot de messages MIDI .....	(Data Thin)
EDIT 14:	Echange de pistes .....	(TRK Exchange)
EDIT 15:	Conversion de messages MIDI .....	(Multi Edit)

# EDIT 1 : Effacement de données de morceau

## Explication

Cette procédure efface une zone spécifique des données de morceau. Vous pouvez effacer certains types particuliers de statuts MIDI (messages MIDI). Utilisez cette procédure pour effacer des messages MIDI que vous avez enregistrés ou programmés par erreur.

Exemple: Si l'on efface les mesures 5 – 8 pour toutes les pistes (1 – 8)



\* La zone effacée dans la piste rythmique sera remplacée par des patterns vierges (silences)

Vous pouvez déterminer les types suivants de statuts MIDI devant être effacés. Pour certains types de statuts MIDI vous pouvez également déterminer la plage.

Touche numérique	Statut MIDI	Plage
0	ALL (tous les statuts MIDI)	---
9	NOTE	Numéro de note (0-127)
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 0	PAf (aftertouch polyphonique)	Numéro de note (0-127)
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 1	CC (changement de commande)	Numéro de commande (0-127)
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 2	PG (changement de programme)	Numéro de programme (0-127)
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 3	CAf (aftertouch par canal)	---
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 4	PB (pitch bend)	---
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 5	EX (système exclusif)	Numéro d'identification
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 6	TU (demande d'accord)	---

\* Si vous utilisez des points de localisation pour déterminer la zone à effacer, vous devez d'abord fixer ces points de localisation (voir page 18 ou page 72).

## Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Sélectionnez l'affichage d'effacement (Erase)

**EDIT** → (touche numérique **1**) → alpha-dial → **ENTER**

Numéro d'édition  
↓  
Nom de l'édition

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

② Déterminez la zone que vous désirez effacer (piste / canal MIDI / statut MIDI (plage) / zone)

Alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)

Touches de piste (Sélectionnez les pistes)

**ENTER** (Entrez les valeurs)

**←|→** (Déplacez le curseur)

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

Piste (track)

Canal MIDI

```
EDIT 1 ERASE
STATUS ALL
```

Statut MIDI

↑  
Plage du statut MIDI

\* Si vous effacez une partie de la piste rythmique, il n'est bien entendu pas possible de spécifier le canal MIDI.

Si vous désirez utiliser des points de localisation pour déterminer la zone à effacer, pressez **LOC** pour changer de forme d'affichage. Chaque fois que vous maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **LOC**, l'affiche alterne.

\* Il n'est pas possible d'utiliser simultanément des indications de mesures et de points de localisation pour déterminer la zone à effacer. La dernière notation employée sera utilisée.

Zone à effacer

```
EDIT 1 ERASE
FROM M= 1 FOR ALL
```

Mesure de début d'effacement

Nombre de mesures à effacer

```
EDIT 1 ERASE
LOC: BTWN * AND *
```

Point de localisation de  
début d'effacement

Point de localisation  
de fin d'effacement

Affichage d'exécution

```
EDIT 1 ERASE
Sure? >> Press REC
```

③ Exécutez la procédure d'effacement depuis l'affichage d'exécution.

**REC**

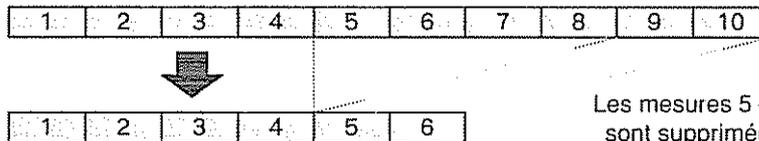
● Pressez **STOP** pour terminer la procédure.

# EDIT 2 : Suppression d'une partie de morceau

## Explication

Cette procédure supprime une zone particulière des données de morceau. Utilisez-la pour supprimer des données inutiles du morceau. Vous pouvez choisir la zone devant être supprimée à l'aide soit des numéros de mesure soit des points de localisation. Toutefois, les patterns rythmiques ne peuvent être effacés que par unité de mesure entière. Cela signifie qu'il ne peuvent pas être effacés à l'aide des points de localisation qui se trouveraient au milieu d'une mesure.

Exemple: Suppression des mesures 5 – 8



Les mesures 5 – 8 contenant les données originales sont supprimées et les mesures suivantes (9 et 10) prennent leur place

- \* Si vous désirez utiliser les points de localisation pour déterminer la zone à détruire, vous devez d'abord régler ces points de localisation (voir page 18 ou page 72).
- \* Si vous utilisez cette procédure de suppression sur la piste rythmique et que celle-ci devient du coup plus courte que les autres pistes, vous ne pourrez plus faire jouer les pistes musicales au-delà de la fin de la piste rythmique. Si vous désirez faire jouer les pistes musicales jusqu'à leur fin réelle, vous devrez réallonger la piste rythmique. Si vous désirez raccourcir les pistes musicales au même niveau que la piste rythmique, référez-vous à «UTIL 7 : Data Reduce» (voir page 133)

## Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Sélectionnez l'affichage de suppression (Delete)

**EDIT** → (touche numérique **2**) → alpha-dial → **ENTER**

Numéro d'édition  
↓  
Nom de l'édition

```
EDIT 2 DELETE
TRK ALL
```

② Déterminez la piste / zone que vous désirez supprimer

Alpha-dial / touches numériques (Modifiez les valeurs)

Touches de piste (Sélectionnez les pistes)

**ENTER** (Entérez la valeur)

**◀▶** (Déplacez le curseur)

```
EDIT 2 DELETE
TRK ALL
```

Piste (Track)

Si vous désirez utiliser des points de localisation pour délimiter la zone à supprimer, pressez **LOC** pour faire changer le type d'affichage. Chaque fois que vous maintiendrez **SHIFT** et presserez **LOC**, l'affichage alternera.

Zone à supprimer

```
EDIT 2 DELETE
FROM M= 1 FOR ALL
```

Mesure de début de suppression ↑

Nombre de mesures à supprimer

- \* Il n'est pas possible d'utiliser simultanément les mesures et les points de localisation pour délimiter la zone à supprimer. Le dernier mode d'affichage sélectionné sera utilisé.

```
EDIT 2 DELETE
LOC: BTWN * AND *
```

Point de localisation de début de suppression ↑

Point de localisation de fin de suppression

③ Exécutez la procédure de suppression depuis l'affichage d'exécution.

**REC**

Affichage d'exécution

```
EDIT 2 DELETE
Sure? >> Press REC
```

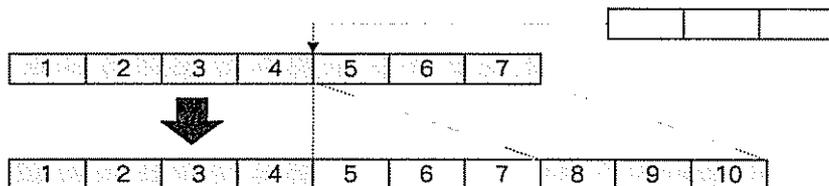
● Pressez **STOP** pour terminer la procédure

# EDIT 3 : Insertion de mesures vides

## Explication

Cette procédure insère des mesures vides à un emplacement précis. Les mesures vides seront insérées dans les pistes musicales mais des patterns rythmiques vides (silences) de même format seront également insérés dans la piste rythmique. Si vous désirez insérer des mesures vides dans la piste rythmique, vous devez déterminer le format de mesure de ces patterns. Si vous désirez ajouter des données de morceau au beau milieu d'un morceau préexistant, utilisez cette procédure d'insertion de mesure pour insérer des mesures vides dans toutes les pistes à l'emplacement désiré puis enregistrez des nouvelles données de morceau dans ces mesures.

Exemple: Insertion de trois mesures vides en mesure 5



\* Si vous utilisez cette procédure pour n'insérer des mesures vides que dans les pistes musicales, et qu'elles deviennent du coup plus longues que la piste rythmique, il ne sera pas possible de faire reproduire ces pistes au-delà de la dernière mesure prévue pour la piste rythmique. Si vous désirez écouter les pistes musicales jusqu'à leur véritable fin, vous devrez d'abord allonger la piste rythmique. Si vous désirez ramener les pistes musicales à la même longueur que celle de la piste rythmique, référez-vous à «UTIL 7 : Date Reduce» (voir page 133).

## Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Sélectionnez l'affichage d'insertion de mesure (Insert meas.)

EDIT → (touche numérique 3 / alpha-dial) → ENTER

Numéro d'édition  
Nom de l'édition

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

② Spécifiez l'emplacement où se produira l'insertion (piste : numéro de mesure / nombre de mesures) ainsi que le format de mesure.

Alpha-dial / touches numériques (Modifiez les valeurs)

Touches de piste (Sélectionnez les pistes)

ENTER (Entérez les valeurs)

← → (Déplacez le curseur)

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

Piste (Track)

```
EDIT 3 INSERT MEAS
TIME SIGN 1/4
```

Format des patterns de silence

```
EDIT 3 INSERT MEAS
FROM M= 1 FOR 1
```

Mesure où s'effectue l'insertion

Nombre de mesures à insérer

\* Le réglage du format de mesure pour les patterns vides sera affiché si vous sélectionnez «ALL» ou «R» pour les pistes.

Affichage d'exécution

```
EDIT 3 INSERT MEAS
Sure? >> Press REC
```

③ Exécutez la procédure d'insertion de mesure depuis l'affichage d'exécution.

REC

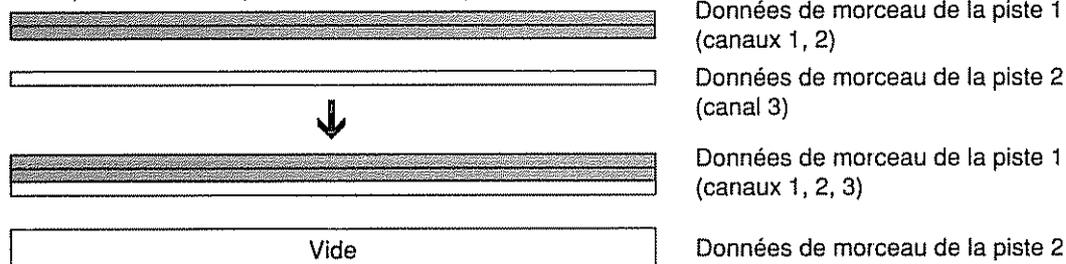
● Pressez STOP pour terminez la procédure

# ■ EDIT 4 : Fusion des données de deux pistes (Merge)

## □ Explication

Cette procédure fusionne les données de deux pistes musicales en une seule et efface les données de l'autre piste. Cette procédure est utile lorsque vous organisez les données de morceau entre les différentes pistes.

Exemple: Fusion des pistes 1 et 2 dans la piste 1



- \* Si vous fusionnez des données de morceau entre les différentes pistes.
- \* Si vous fusionnez des données de morceau qui contiennent des canaux MIDI identiques, les données une fois fusionnées ne pourront plus être séparées.
- \* Si vous avez fait des réglages de transmission de canaux (voir page 75) pour convertir les canaux de transmission d'une piste, la reproduction pourra être différente après la fusion. Si c'est le cas, faites à nouveau les réglages appropriés de canaux de transmission.

## □ Procédure

- Depuis l'affichage de base du mode 1

① Sélectionnez l'affichage de fusion (Merge)

**EDIT** → (touche numérique **4** / alpha-dial) → **ENTER**

② Déterminez les deux pistes que vous désirez fusionner.

Alpha-dial / touches numériques (Modifiez les valeurs)

Touches de piste (sélectionnez les pistes)

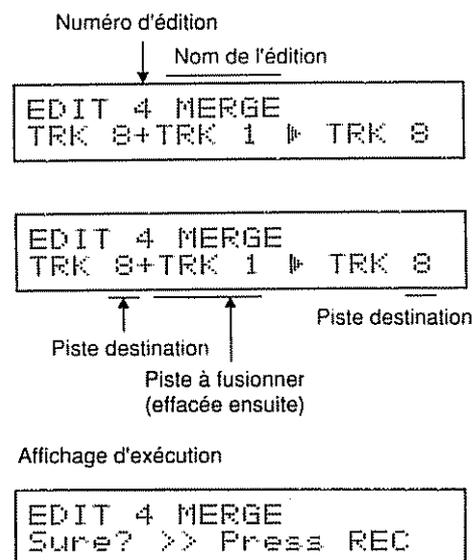
**ENTER** (Entérez les valeurs)

**◀▶** (Déplacez le curseur)

③ Exécutez la procédure de fusion depuis l'affichage d'exécution.

**REC**

- Pressez **STOP** pour terminer la procédure.



# ■ EDIT 5 : Transfert de données de morceau (Extract)

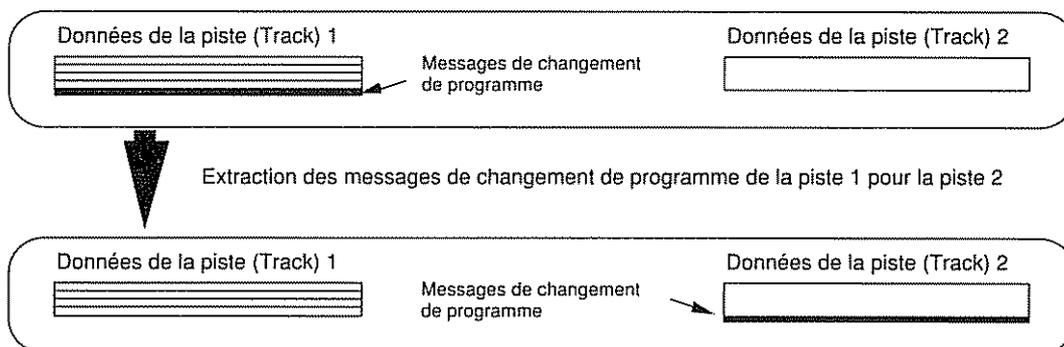
## □ Explication

Cette procédure extrait des données de morceau particulières d'une piste musicale et les amène pour les mêmes mesures dans une autre piste. La procédure d'extraction peut être accomplie individuellement pour chaque statut MIDI. Utilisez-la lorsque vous désirez ôter ou séparer un type particulier de message MIDI.

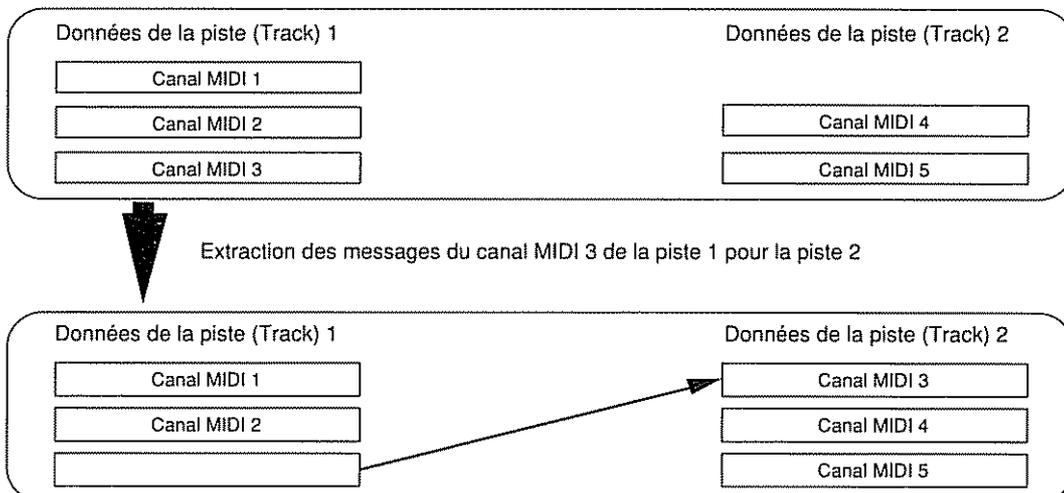
Vous pouvez choisir les types suivants de statuts MIDI. Pour certains types de statuts MIDI, vous avez même le choix de la plage.

Touche numérique	Statut MIDI	Plage
0	ALL (tous les statuts MIDI)	---
9	NOTE	Numéro de note (0-127)
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 0	PAI (aftertouch polyphonique)	Numéro de note (0-127)
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 1	CC (changement de commande)	Numéro de commande (0-127)
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 2	PG (changement de programme)	Numéro de programme (0-127)
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 3	CAI (aftertouch par canal)	---
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 4	PB (pitch bend)	---
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 5	EX (système exclusif)	Numéro d'identification
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 6	TU (demande d'accord)	---

Par exemple, si vous désirez éviter momentanément que les sonorités de votre module de sons MIDI ne changent lors de la reproduction, vous pouvez extraire les messages de changement de programme, et couper la piste sur laquelle vous les aurez fait passer.



Si vous devez faire passer toutes les données d'un canal MIDI spécifique sur une autre piste, vous pouvez le faire en extrayant tous les messages MIDI de ce canal pour la longueur totale de la piste et les amener ainsi sur une autre piste.



Si des données de morceau existent déjà sur la piste servant de destination, vous pouvez sélectionner ce qui leur arrivera (remplacement/mélange). Si vous sélectionnez le remplacement (Replace), le résultat dépendra du réglage du canal MIDI sélectionné. Si la piste de destination ne contient pas de données de morceau, ce réglage n'aura aucune importance.

Touche numérique	Méthode de transfert	Réglage de canal MIDI	Fonctionnement
1	REPLACE	ALL	Remplace par les nouvelles données toutes les données de morceau présentes dans la piste de destination.
		1 - 16	Si des données du même canal MIDI sont présentes sur la piste de destination, seules celles-ci seront remplacées.
2	MIX	ALL, 1 - 16	Les données extraites seront combinées avec les données présentes dans la piste de destination.

La procédure d'effacement (Erase, voir page 80) ne permet d'effacer qu'un seul type de message MIDI à la fois. En utilisant la procédure d'extraction, vous pouvez isoler un type particulier de message MIDI que vous désirez conserver puis effacer tous les autres types de message restant. Pour cela, choisissez comme piste de destination la même piste que celle depuis laquelle s'effectue l'extraction et sélectionnez Replace comme méthode de transfert. Ensuite, sélectionnez le type de message MIDI que vous désirez conserver et exécutez la procédure d'extraction.

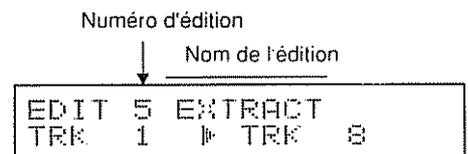
\* Si vous désirez utiliser des points de localisation pour déterminer la zone à extraire, vous devez d'abord programmer ces points de localisation (voir page 18 ou page 72).

## □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Sélectionnez l'affichage d'extraction (Extract).

**EDIT** → (touche numérique **5** / alpha-dial) → **ENTER**



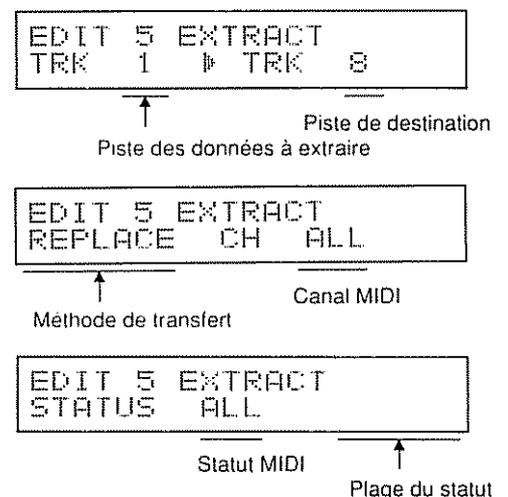
② Déterminez la zone que vous désirez extraire (piste / canal MIDI / Statut MIDI (plage) / zone) et la méthode de transfert.

Alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)

Touches de piste (sélectionnez les pistes)

**ENTER** (entérez les valeurs)

**◀▶** (déplacez le curseur).



Si vous désirez utiliser les points de localisation pour délimiter la zone à extraire, pressez **LOC** pour changer le type d'affichage. Chaque fois que vous maintiendrez enfoncé **SHIFT** et presserez **LOC**, l'affichage alternera.

\* Il n'est pas possible d'utiliser simultanément des indications de mesure et de points de localisation pour délimiter la zone à extraire. Le dernier mode employé sera utilisé.

③ Exécutez la procédure d'extraction depuis l'affichage d'exécution.

**REC**

● Pressez **STOP** pour terminer la procédure.

Zone à extraire

```
EDIT 5 EXTRACT
FROM M= 1 FOR ALL
```

Mesure de début



Nombre de mesures à extraire

```
EDIT 5 EXTRACT
LOC: BTWN * AND *
```

Point de localisation de

début d'extraction

Point de localisation

de fin d'extraction



```
EDIT 5 EXTRACT
Sure? >> Press REC
```

Affichage d'exécution

# EDIT 6 : Transposition de données de morceau

## Explication

Cette procédure transpose les numéros de note déterminés dans une piste musicale. Vous pouvez choisir une transposition de plus ou moins deux octaves (plus ou moins 24) par demi-tons. Cette procédure peut être utilisée pour transposer un morceau ou pour faire une modulation en cours de morceau.

- \* Les numéros de note vont de 0 (C - 1 ou Do - 1) à 127 (G 9 ou Sol/9). Si une procédure de transposition entraîne comme résultat un numéro de note inférieur à zéro (ou supérieur à 127), cette note sera convertie en 0 (ou en 127). Dans ce cas, même si vous accomplissez par la suite la transposition inverse, le numéro de note ne pourra pas retourner à sa valeur originale.
- \* Les numéros de note sont utilisés par les messages d'aftertouch polyphonique comme par les messages de note aussi ces messages d'aftertouch polyphonique seront-ils transposés de la même façon.
- \* Si vous désirez utiliser des points de localisation pour déterminer la zone à éditer, vous devez d'abord régler les points de localisation (voir page 18 ou page 72).

## Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

- ① Sélectionnez l'affichage de transposition.

**EDIT** → (touches numérique **6** / alpha-dial) → **ENTER**

Numéro d'édition  
Nom de l'édition

```

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

- ② Déterminez la partie à transposer (piste / canal MIDI / tessiture (plage des numéros de note) / intensité de transposition / zone) que vous désirez transposer.

Alpha-dial / touches numériques(modifiez les valeurs)

Touches de piste (sélectionnez les pistes)

**ENTER** (entérez les valeurs)

**←** **→** (déplacez le curseur)

```

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

Piste Canal MIDI

```

EDIT 6 TRANSPOSE
NOTE RANGE 0-127
    
```

Plage des numeros de note

```

EDIT 6 TRANSPOSE
BIAS 0
    
```

Valeur de la transposition

Si vous désirez utiliser des points de localisation pour délimiter la zone à éditer, pressez **LOC** pour changer le type d'affichage. Chaque fois que vous maintiendrez enfoncé **SHIFT** et presserez **LOC**, le type d'affichage alternera.

Zone à transposer

```

EDIT 6 TRANSPOSE
FROM M= 1 FOR ALL
    
```

Mesure de début

Nombre de mesures à transposer

- \* Il n'est pas possible d'utiliser à la fois des indications de mesure et des points de localisation pour déterminer la zone à éditer. La dernière méthode d'affichage sera utilisée.

```

EDIT 6 TRANSPOSE
LOC: BTWN * AND *
    
```

Point de localisation de début

Point de localisation de fin

```

EDIT 6 TRANSPOSE
Sure? >> Press REC
    
```

Affichage d'exécution

---

③ Exécutez la procédure de transposition depuis l'affichage d'exécution.

● Pressez  pour terminer la procédure.

# EDIT 7 : Changement de dynamique (change Velo)

## Explication

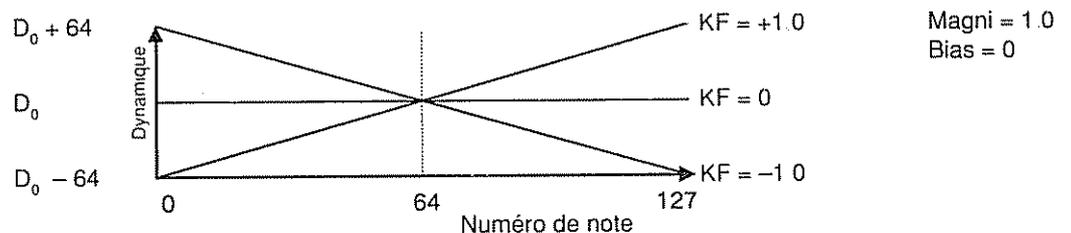
La procédure de changement de dynamique ("velocity" en anglais) convertit les valeurs de dynamique d'une zone particulière de la piste musicale. Différentes façons de modifier la dynamique sont possibles (les valeurs ayant des décimales sont arrondies aux valeurs supérieures ou inférieures)

$$D = (D_0 - 64) \times \text{MAGNI} + ( \text{KF} \times (\text{numéro de note} - 64) + \text{BIAS} ) \times ( \Delta t / \text{SPAN} ) = 64$$

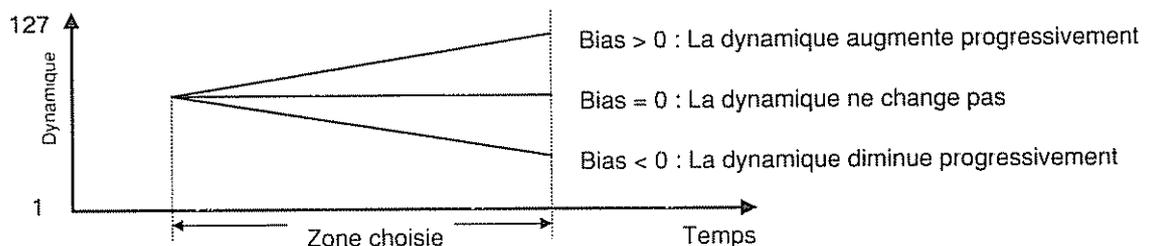
Signification du symbole	Valeur
D : Dynamique obtenue après conversion	---
D <sub>0</sub> : Dynamique avant conversion	---
MAGNI : Rapport de conversion	0.0-2.0
KF : Rapport de changement de dynamique en fonction de la note	-1.0 - +1.0
Numéro de note	---
BIAS : Valeur ajoutée à la dynamique	-99 - +99
( $\Delta t / \text{SPAN}$ ) <sup>N</sup> : Modification ou non de la dynamique au cours du temps (N = mode de conversion)	GRADUAL (variation dans le temps) IMMEDIATE (variation fixe)

Ces paramètres vous permettent d'utiliser les quatre types d'effets suivants dans différentes combinaisons

- ❖ La fonction nommée MAGNI entraîne une expansion ou une compression des dynamiques par rapport à la valeur centrale 64. Ceci vous permet d'atténuer les différences de dynamique ou au contraire d'accroître les nuances de dynamique pour créer des variations de volume plus importantes. Par exemple, si vous désirez réduire les différences de dynamique de moitié, réglez ce paramètre sur 0.5.  
Valeur du paramètre MAGNI : peu de nuance < 1.0 (pas de changement) < accentuation des nuances
- ❖ Le paramètre bias règle le volume général (la dynamique en valeur absolue). Si vous désirez augmenter toutes les dynamiques de 10 unités, réglez Bias sur + 10
- ❖ Le paramètre KF fait varier la dynamique en fonction du numéro de note. Le changement de dynamique est centré sur le numéro de note 64. Quand KF est réglé sur 0, il n'y a pas de changement.



- ❖ Vous pouvez régler le mode de conversion sur GRADUAL pour obtenir des effets progressifs de fondu en faisant progressivement monter ou descendre les dynamiques. Le réglage de Bias détermine la pente de ce changement de dynamique



- \* Si vous désirez utiliser des points de localisation pour déterminer la zone à éditer, vous devez d'abord fixer ces points de localisation (voir page 18 ou page 72)
- \* Les valeurs de dynamique sont comprises entre 1 et 127. Si une procédure de changement de dynamique entraîne comme résultat une dynamique qui excède cette plage, les notes se verront dotées d'une dynamique de 1 ou de 127 selon le sens du dépassement. dans de tels cas, même si vous exécutez par la suite la procédure de changement de dynamique inverse, la valeur originale ne pourra pas être retrouvée.

## □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

- ① Sélectionnez l'affichage de changement de dynamique (Change Velo).

**EDIT** → (touche numérique **7** / alpha-dial) → **ENTER**

Numéro d'édition  
Nom de l'édition

```

EDIT 7 CHANGE VELO
TRK 1-8 CH ALL
    
```

- ② Déterminez la zone pour laquelle vous désirez changer la dynamique (piste / canal MIDI / tessiture (plage de numéros de notes) / zone) et réglez les paramètres MAGNI / KF / Bias / mode de conversion

Alpha-dial / touches numérique (modifiez les valeurs)

Touches de piste (sélectionnez les pistes)

**ENTER** (entérez les valeurs)

**◀ ▶** (déplacez le curseur)

```

EDIT 7 CHANGE VELO
TRK 1-8 CH ALL
    
```

Piste Canal MIDI

```

EDIT 7 CHANGE VELO
NOTE RANGE 0-127
    
```

Plage des numéros de note

```

EDIT 7 CHANGE VELO
MAGNI 1.0 KF. 0.0
    
```

Amplification Suivi de clavier

```

EDIT 7 CHANGE VELO
BIAS 0 IMMEDIATE
    
```

Bias Mode de conversion

Si vous désirez utiliser des points de localisation pour déterminer la zone à éditer, pressez **LOC** pour changer l'affichage. Chaque fois que vous maintiendrez enfoncé **SHIFT** et presserez **LOC**, le type d'affichage changera.

- \* Il n'est pas possible d'utiliser à la fois des indications de mesure et de point de localisation pour délimiter l'aire à éditer. la dernière méthode d'affichage sera utilisée.

Zone à convertir

```

EDIT 7 CHANGE VELO
FROM M= 1 FOR ALL
    
```

Mesure de début de changement ↑  
Nombre de mesures à changer

```

EDIT 7 CHANGE VELO
LOC: BTWN * AND *
    
```

Point de localisation de début de changement ↑  
Point de localisation de fin de changement

Affichage d'exécution

```

EDIT 7 CHANGE VELO
Sure? >> Press REC
    
```

- ③ Exécutez la procédure de changement de dynamique depuis l'affichage d'exécution.

**REC**

● Pressez **STOP** pour terminer la procédure

# ■ EDIT 8 : Changement de canal MIDI

## □ Explication

Cette procédure convertit un canal MIDI spécifique en un autre canal MIDI. Vous pouvez choisir des types particuliers de statut MIDI pour cette conversion de canal.

Vous pouvez choisir les types suivants de statut MIDI. Pour certains types de statut MIDI, vous pouvez également préciser la plage d'action.

Touche numérique	Statut MIDI	Plage
0	ALL (tous les statuts MIDI)	---
9	NOTE	Numéro de note (0-127)
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 0	PAf (aftertouch polyphonique)	Numéro de note (0-127)
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 1	CC (changement de commande)	Numéro de commande (0-127)
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 2	PG (changement de programme)	Numéro de programme (0-127)
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 3	CAf (aftertouch par canal)	---
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 4	PB (pitch bend)	---
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 5	EX (système exclusif)	Numéro d'identification

- \* Si vous désirez utiliser les points de localisation pour délimiter la zone à éditer, vous devez d'abord fixer ces points de localisation (voir page 18 ou page 72).
- \* Si la piste dans laquelle la procédure s'applique contient des données pour le même canal MIDI que celui choisi pour la conversion, les données portées par ce canal, qu'elles aient déjà été présentes dans la piste ou qu'elles aient été converties, seront combinées.
- \* Si vous désirez convertir des canaux MIDI pour la reproduction uniquement, référez-vous à «FUNC 12 : canal de transmission» (voir page 75).

## □ Procédure

- Depuis l'affichage de base du mode 1

- ① Sélectionnez l'affichage de changement de canal MIDI (Change M. CH).

**EDIT** → touche numérique **8** / alpha-dial → **ENTER**

Numéro d'édition  
↓  
Nom de l'édition

```
EDIT 8 CHANGE M. CH
TRK 1-8
```

- ② Sélectionnez le canal (piste / statut MIDI (plage) / zone / canal MIDI) que vous désirez convertir et choisissez le canal MIDI voulu après conversion.

Alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)

Touches de piste (sélectionnez les pistes)

**ENTER** (entérez les valeurs)

**◀▶** (déplacez le curseur)

```
EDIT 8 CHANGE M. CH
TRK 1-8
```

Piste (Track)

```
EDIT 8 CHANGE M. CH
CH ALL ▶ 1
```

↑  
Canal MIDI après conversion  
Canal MIDI à convertir

```
EDIT 8 CHANGE M. CH
STATUS ALL
```

Statut MIDI  
↑  
Plage du statut MIDI

Si vous désirez utiliser des points de localisation pour délimiter la zone à éditer, pressez **LOC** pour changer le type d'affichage. Chaque fois que vous maintiendrez enfoncé **SHIFT** et presserez **LOC** le type d'affichage changera

\* Il n'est pas possible d'utiliser à la fois des indications de mesure et de points de localisation pour délimiter la zone à éditer. Le dernier type d'affichage choisi sera utilisé.

Zone à convertir

```
EDIT 8 CHANGE M.CH
FROM M= 1 FOR ALL
```

Mesure de début de conversion ↑

Nombre de mesures à convertir

```
EDIT 8 CHANGE M.CH
LOC: BTWN * AND *
```

Point de localisation de début de conversion ↑

Point de localisation de fin de conversion

Affichage d'exécution

```
EDIT 8 CHANGE M.CH
Sure? >> Press REC
```

- ③ Exécutez la procédure de changement de canal MIDI depuis l'écran d'exécution.

**REC**

- Pressez **STOP** pour terminer la procédure.

# ■ EDIT 9 : Quantification ou remise en place (Quantize)

## □ Explication

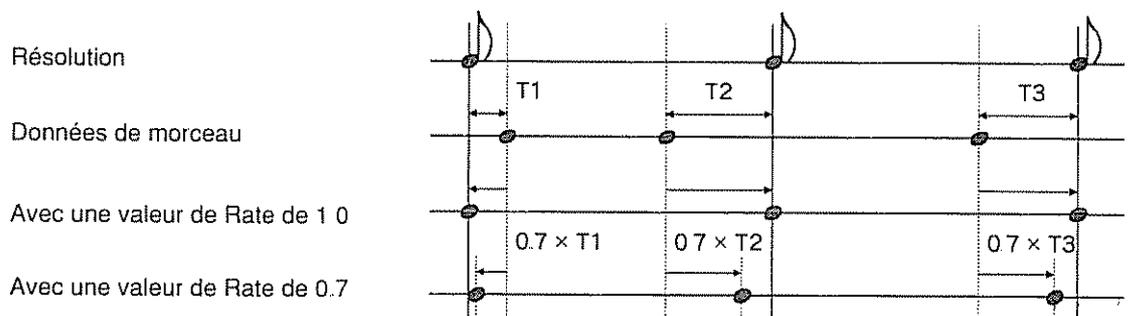
Cette procédure rectifie la mise en place des messages de note (c'est-à-dire ramène l'instant de jeu des notes à des points précis préalablement spécifiés). Lorsque des données sont enregistrées en temps réel, les notes peuvent être enregistrées légèrement à côté des temps voulus par rapport à la piste rythmique par exemple. La procédure de quantification (Quantize) corrige ces petites erreurs.

\* La procédure de quantification corrige l'instant de jeu des messages de note, mais ne modifie pas l'instant de jeu des autres messages MIDI. Soyez donc avertis que si des messages MIDI autres que des messages de note ont été enregistrés, le remplacement par rapport au message de note peut donc changer.

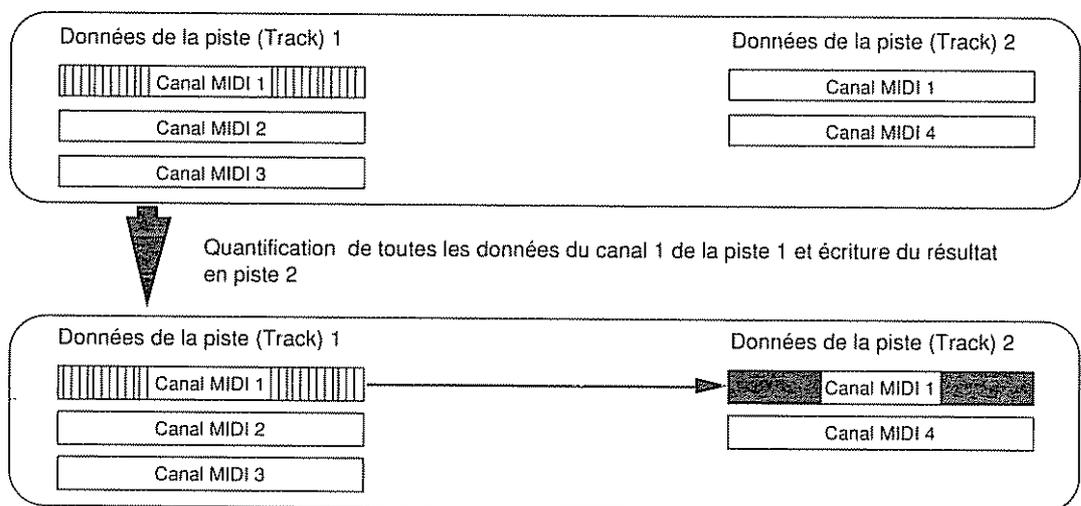
Le réglage de résolution détermine la valeur servant de base à la remise en place des notes. Sélectionnez pour cela la plus petite valeur de note employée dans votre morceau.



Le réglage de pourcentage de quantification (Rate) peut être réglé dans une plage allant de 0.0 à 1.0. Pour une valeur de rate de 1.0, les notes seront remises en place avec une exactitude parfaite par rapport à la résolution choisie, ce qui peut donner des interprétations sonnantes un peu mécaniquement. En abaissant la valeur de Rate au dessous de 1.0, vous pouvez quantifier (remettre en place) les notes mais avec une tolérance qui préservera les variations naturelles de mise en place.



Lorsque vous quantifiez une piste musicale unique, vous pouvez écrire le résultat de cette quantification dans une autre piste musicale. Dans ce cas, la piste d'origine sera préservée alors que toutes les données ayant le même canal sur la piste de réception de la quantification seront effacées.



\* Il n'est pas possible de ramener à leurs valeurs originales des données après quantification si la destination de la quantification est la piste d'origine.

## ❑ Procédure

- Depuis l'affichage de base du mode 1.

① Sélectionnez l'affichage de quantification (Quantize)

**EDIT** → (touche numérique **9** / alpha-dial) → **ENTER**

Numéro d'édition  
Nom de l'édition

```

EDIT 9 QUANTIZE
TRK 1-8 ▶ TRK 1-8
    
```

② Sélectionnez piste / canal MIDI / zone à quantifier et spécifier les valeurs de résolution/rate

Alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)

Touches de piste (sélectionnez les pistes)

**ENTER** (entérez les valeurs)

**◀▶** (déplacez le curseur)

```

EDIT 9 QUANTIZE
TRK 1-8 ▶ TRK 1-8
    
```

Piste à quantifier  
Piste d'écriture de la quantification

```

EDIT 9 QUANTIZE
CH ALL RESO= #
    
```

Canal MIDI                      Résolution

```

EDIT 9 QUANTIZE
RATE 1.0
    
```

Rate (rigueur de quantification)

Si vous désirez utiliser des points de localisation pour déterminer la zone, pressez **LOC** pour changer l'affichage. Chaque fois que vous maintiendrez enfoncé **SHIFT** et presserez **LOC**, le type d'affichage alternera.

- \* Il n'est pas possible d'utiliser à la fois des indications de mesure et de point de localisation pour délimiter une zone. Le dernier type d'affichage choisi sera employé.

Zone à quantifier

```

EDIT 9 QUANTIZE
FROM M= 1 FOR ALL
    
```

Mesure de début de quantification  
Nombre de mesures à quantifier

```

EDIT 9 QUANTIZE
LOC: BTWN * AND *
    
```

Point de localisation de début de quantification                      Point de localisation de fin de quantification

Affichage d'exécution

```

EDIT 9 QUANTIZE
Sure? >> Press REC
    
```

③ Exécutez la procédure de quantification depuis l'affichage d'exécution.

**REC**

- Pressez **STOP** pour modifier la procédure

# ■ EDIT 10 : Copie de données de morceau

## □ Explication

Cette procédure copie une zone déterminée des données et est utile lorsque vous avez besoin d'utiliser plusieurs fois la même phrase musicale.

Vous pouvez également copier une partie d'un autre morceau. Il est également possible de remplacer des données de morceau d'une piste avec des données venant de la piste rythmique. Il y a certaines restrictions de programmation pour les patterns rythmiques, et il n'est ainsi pas possible de leur faire enregistrer des changements infimes de mise en place et de dynamique. Pour programmer de telles nuances, copiez les données dans une piste musicale puis modifiez-les. Toutefois, même si vous ne faites pas jouer la partie de batterie par la piste rythmique, n'effacez pas les données de celle-ci. Dans de tels cas, contentez-vous soit de couper la piste rythmique, soit de remplacer les patterns rythmiques de celle-ci par des patterns de silence.

La copie peut être effectuée entre les pistes suivantes.

Piste source de la copie	Piste destination de la copie	Remarques
ALL	ALL	Les données de morceau de la zone choisie seront ré-écrites.
1 – 8	1 – 8	Vous pouvez copier des canaux MIDI individuellement et choisir la méthode de copie.
R	1 – 8, R	Les données de morceau de la zone choisie seront ré-écrites.  Il n'est pas possible de copier la piste rythmique d'un autre morceau. Pour copier la piste rythmique ou des patterns d'un autre morceau, référez-vous à «UTIL 4 : Copie de patterns rythmiques» (p. 129) ou «MODE 3 : Regroupement (Link)» (p. 144).  Quand la piste rythmique est copiée dans une piste musicale, les données suivantes sont copiées: Canal MIDI/numéro de note de chaque instrument rythmique (FUNC 5) Valeurs de dynamique correspondant aux codes de dynamique (FUNC 4) Durée de note (Gate Time) de chaque pattern (moitié de la résolution)
T	T	Les données de tempo de la zone choisie seront ré-écrites.

\* Si vous ne faites une copie que sur une piste musicale (ou sur la piste de tempo) et que celle-ci devient par la suite plus longue que la piste rythmique, des patterns de silence s'ajouteront automatiquement à la piste rythmique pour que celle-ci rejoigne en longueur la piste dans laquelle vous avez effectué la copie. Cela signifie que vous pourrez donc faire reproduire votre piste musicale jusqu'à sa fin sans avoir à allonger la piste rythmique.

Si des données de morceau existent déjà dans la piste musicale choisie comme destination de la copie, vous pouvez sélectionner la méthode de copie (remplacement ou combinaison). Si vous sélectionnez le remplacement (Replace), les résultats dépendront du canal MIDI que vous aurez spécifié. Si la piste servant de destination à la copie ne contient pas de données de morceau, la méthode de copie n'aura pas d'importance.

Touche numérique	Méthode de copie	Réglage de canal MIDI	Fonctionnement
1	REPLACE	ALL	Remplace par les nouvelles données toutes les données de morceau présentes dans la piste de destination
		1 – 16	Si des données du même canal MIDI sont présentes sur la piste de destination, seules celles-ci seront remplacées
2	MIX	ALL, 1 – 16	Les données copiées seront combinées avec les données présentes dans la piste de destination

## □ Procédure

- Depuis l'affichage de base du mode 1

① Sélectionnez l'affichage de copie (Copy).

**ENTER** → (touche numérique **1** → **0** / alpha-dial)  
 → **ENTER**

② Sélectionnez numéro de morceau / piste / canal MIDI / zone à copier et spécifiez la mesure servant de destination à la copie, la méthode de copie et le nombre de copie

Alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)

Touches de piste (sélectionnez les pistes)

**ENTER** (entérez les valeurs)

**◀ ▶** (déplacez le curseur)

- \* Les affichages de réglage pour la méthode de copie et la canal MIDI apparaîtront lorsque vous déterminerez une piste à copier.

Si vous désirez utiliser des points de localisation pour choisir la zone à copier, pressez **LOC** pour changer l'affichage. Chaque fois que vous maintiendrez enfoncé **SHIFT** et presserez **LOC**, l'affichage alternera entre les deux méthodes de sélection.

- \* Il n'est pas possible d'utiliser à la fois des indications de mesure et de point de localisation pour déterminer une zone. La dernière méthode choisie sera utilisée.

- \* Vous pouvez utiliser des points de localisation pour déterminer la mesure servant de destination à la copie, exactement comme lors de la détermination de la zone à copier.

Numéro d'édition  
 Nom de l'édition  
 EDIT10 COPY  
 SONG 1 ▶ SONG 1

EDIT10 COPY  
 SONG 1 ▶ SONG 1

Numéro du morceau à copier ↑  
 Numéro du morceau destination (actuellement employé)

EDIT10 COPY  
 TRK ALL ▶ TRK ALL

Piste source de la copie ↑  
 Piste destination de la copie

EDIT10 COPY  
 REPLACE CH ALL

Méthode de copie ↑  
 Canal MIDI

Zone à copier

EDIT10 COPY  
 FROM M= 1 FOR ALL

Mesure de début de copie ↑  
 Nombre de mesures à copier

EDIT10 COPY  
 LOC: BTWN \* AND \*

Point de localisation de début de copie ↑  
 Point de localisation de fin de copie

EDIT10 COPY  
 ▶ M= END

Mesure de destination de la copie

EDIT10 COPY  
 COPY 1 TIME(S)

Nombre de copies

Affichage d'exécution

EDIT10 COPY  
 Sure? >> Press REC

③ Exécutez la procédure de copie depuis l'affichage d'exécution.

**REC**

- Pressez **STOP** pour terminer la procédure.

# EDIT 11 : Changement de durée de note (Gate Time)

## Explication

La procédure de changement de Gate Time convertit les valeurs de Gate Time d'une zone prédéterminée de la piste. Vous pourrez modifier la valeur de Gate Time de différentes façons (les nombres ayant des valeurs décimales seront arrondis aux valeurs supérieures ou inférieures).

$$G = G_0 \times \text{MAGNI} + (\text{KF} \times (\text{numéro de note} - 64) + \text{BIAS}) \times (\Delta t / \text{SPAN})^n$$

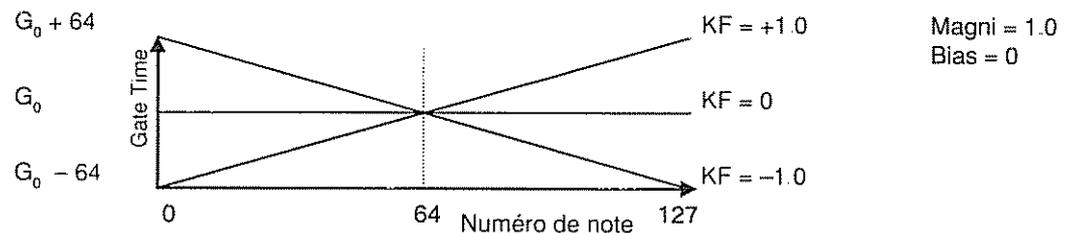
Signification du symbole	Valeur
G : Gate Time (durée) obtenu après conversion	---
G <sub>0</sub> : Gate Time (durée) avant conversion	---
MAGNI : Rapport de conversion	0 0~2 0
KF : Rapport de changement de durée en fonction de la note	- 1.0 ~ +1 0
Numéro de note	---
BIAS : Valeur ajoutée à la durée	-99 ~ +99
$(\Delta t / \text{SPAN})^N$ : Modification ou non de la durée au cours du temps (N = mode de conversion)	GRADUAL (variation dans le temps) IMMEDIATE (variation fixe)

Ces paramètres vous permettent d'utiliser les quatre types suivants d'effet dans des combinaisons différentes

- ❖ L'expansion (MAGNI) entraîne une expansion ou une contraction de la totalité des valeurs de Gate Time. Ceci vous permet de créer des effets staccato ou legato (liaison) ou bien d'ajuster les durées pour suivre le tempo de reproduction. Par exemple, si vous décidez de réduire les valeurs de Gate Time de moitié, réglez le paramètre MAGNI sur 0.5.

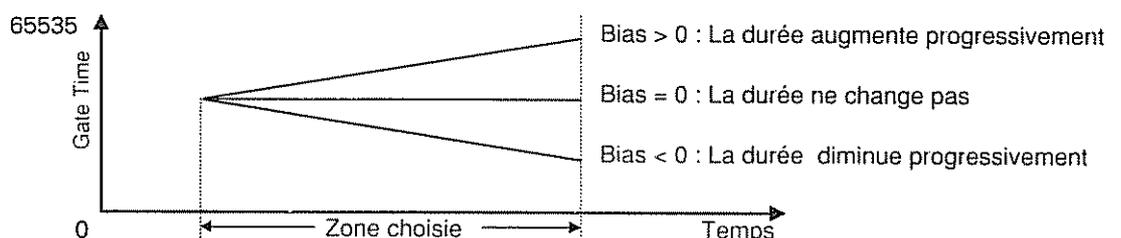
Valeur de Magni : raccourcissement de Gate Time < 1.0 (pas de changement) < allongement de Gate Time

- ❖ Le paramètre BIAS allonge(raccourcit) la valeur de Gate Time d'une valeur fixe. Si vous désirez augmenter toutes les valeurs de Gate Time de dix coups d'horloge, réglez BIAS sur + 10
- ❖ Le paramètre KF allonge (ou raccourcit) la valeur de Gate Time en fonction de la hauteur des notes jouées (des numéros de note). Le changement de Gate Time qui se produit autour de la note centrale 64 (c'est-à-dire la pente de l'action) est déterminé par la valeur KF. Quand KF est réglé sur 0, il n'y a pas de changement. Par exemple, les notes d'un instrument à cordes tel que le piano ou la guitare ont des valeurs de Gate Time plus courtes pour les notes plus aiguës. Dans de tels cas, vous pouvez régler le paramètre KF au-dessous de 0 pour que les valeurs de Gate Time diminuent quand la hauteur augmente. De cette façon, vous pouvez régler le paramètre KF sur une valeur souhaitable en fonction du son que vous utilisez.



- ❖ Vous pouvez entraîner un allongement (ou un raccourcissement) progressif de la valeur de Gate Time en choisissant le mode de conversion GRADUAL (progressif).

Le réglage de Bias déterminera la pente et par conséquent la valeur finale obtenue pour le Gate Time.



- \* Si vous désirez utiliser des points de localisation pour déterminer la zone à éditer, vous devez d'abord fixer ces points de localisation (voir page 18 ou page 72)
- \* Les valeurs de Gate Time doivent être comprises entre 1 et 65535. Si une procédure de changement de Gate Time entraînerait que la valeur obtenue dépasse cette plage, les notes se verraient dotées d'un Gate Time de 1 ou de 65535 en fonction du sens du dépassement. Dans de tels cas, même si vous effectuiez par la suite la procédure inverse de changement de Gate Time, les valeurs originales ne pourraient plus être retrouvées.

## □ Procédure

- Depuis l'affichage de base du mode 1

### ① Sélectionnez l'affichage de changement de Gate Time (Change G.T.)

[EDIT] → (touche numérique 1) → [1] / alpha-dial → [ENTER]

Numéro d'édition  
Nom de l'édition

```
EDIT11 CHANGE G.T.
TRK 1-8 CH ALL
```

### ② Déterminez piste / canal MIDI / tessiture (plage de numéro de note) / zone pour lesquels vous désirez changer le Gate Time et réglez les paramètres Magni / KF / bias / mode de conversion

Alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)

Touches de piste (sélectionnez les pistes)

[ENTER] (entérez les valeurs)

[←] [→] (déplacez le curseur)

```
EDIT11 CHANGE G.T.
TRK 1-8 CH ALL
```

Piste Canal MIDI

```
EDIT11 CHANGE G.T.
NOTE RANGE 0-127
```

Plage des numeros de note

```
EDIT11 CHANGE G.T.
MAGNI 1.0 KF. 0.0
```

Amplification Suivi de clavier

```
EDIT11 CHANGE G.T.
BIAS 0 IMMEDIATE
```

Bias Mode de conversion

Si vous utilisez des points de localisation pour déterminer la zone, pressez [LOC] pour changer l'affichage. Chaque fois que vous maintiendrez enfoncé [SHIFT] et presserez [LOC], le type d'affichage changera

- \* Il n'est pas possible d'utiliser simultanément des indications de mesure et de points de localisation pour déterminer la zone. Le dernier mode choisi sera utilisé.

Zone à changer

```
EDIT11 CHANGE G.T.
FROM M= 1 FOR ALL
```

Mesure de debut de changement  
Nombre de mesures a changer

```
EDIT11 CHANGE G.T.
LOC: BTWN * AND *
```

Point de localisation de début de changement  
Point de localisation de fin de changement

Affichage d'exécution

```
EDIT11 CHANGE G.T.
Sure? >> Press REC
```

### ③ Exécutez la procédure de changement de Gate Time depuis l'affichage d'exécution.

[REC]

- Pressez [STOP] pour terminer la procédure.

## ■ EDIT 12 : Décalage dans le temps (Shift Clock)

### □ Explication

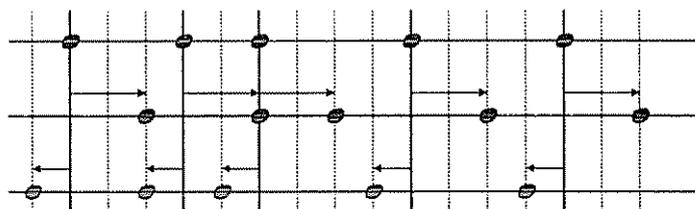
Cette procédure décale la mise en place des messages MIDI enregistrés dans une piste musicale (ou de tempo) et cela par unités d'un "clic" d'horloge.

Par exemple, si vous utilisez un module de sons MIDI qui a tendance à répondre lentement aux messages de note, vous pouvez légèrement avancer les messages de notes qui lui sont adressés pour conserver une bonne mise en place des différents instruments.

Position originale des données

Après un décalage de +10 "clics"

Après un décalage de -6 "clics"



Vous pouvez choisir les types suivants de statuts MIDI. Pour certains types de statuts MIDI, vous pouvez également spécifier la plage.

Touche numérique	Statut MIDI	Plage
0	ALL (tous les statuts MIDI)	---
9	NOTE	Numéro de note (0-127)
Tenez <b>[SHIFT]</b> et pressez 0	PAf (aftertouch polyphonique)	Numéro de note (0-127)
Tenez <b>[SHIFT]</b> et pressez 1	CC (changement de commande)	Numéro de commande (0-127)
Tenez <b>[SHIFT]</b> et pressez 2	PG (changement de programme)	Numéro de programme (0-127)
Tenez <b>[SHIFT]</b> et pressez 3	CAf (aftertouch par canal)	---
Tenez <b>[SHIFT]</b> et pressez 4	PB (pitch bend)	---
Tenez <b>[SHIFT]</b> et pressez 5	EX (système exclusif)	Numéro d'identification
Tenez <b>[SHIFT]</b> et pressez 6	TU (demande d'accord)	---

- \* Si vous décalez les messages MIDI en un point qui précède le début du morceau, les messages ainsi décalés seront en fait empilés au tout début du morceau. Si vous désirez vraiment faire passer des messages en un point situé avant le début du morceau, commencez par insérer des mesures vierges au tout début (voir page 83, «EDIT 3 : Insertion de mesures vides»).
- \* Les messages MIDI décalés jusqu'à un point qui dépasse la fin de la piste rythmique ne pourront plus être joués. Si vous désirez écouter le morceau jusqu'à la fin réelle des données, vous devez d'abord allonger la piste rythmique. Si vous désirez ramener la longueur des pistes musicales à la longueur de la piste rythmique, référez-vous «UTIL 7 : Data Reduce» (voir page 133).
- \* Si vous désirez utiliser les points de localisation pour déterminer la zone à éditer, vous devez d'abord fixer ces points de localisation (voir page 18 ou page 72).

## ❑ Procédure

- Depuis l'affichage de base du mode 1

① Sélectionnez l'affichage de décalage (Shift Clock).

**EDIT** → (touche numérique **1** → **2** / alpha-dial) → **ENTER**

Numéro d'édition  
Nom de l'édition

```

EDIT12 SHIFT CLOCK
TRK 1-8 CH ALL
    
```

② Déterminez piste / canal MIDI / statut MIDI (plage) / zone à décaler ainsi que le paramètre bias.

Alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)

Touches de piste (sélectionnez les pistes)

**ENTER** (entérez les valeurs)

**◀▶** (déplacez le curseur)

```

EDIT12 SHIFT CLOCK
TRK 1-8 CH ALL
    
```

Piste Canal MIDI

```

EDIT12 SHIFT CLOCK
STATUS ALL
    
```

Statut MIDI Plage du statut MIDI

```

EDIT12 SHIFT CLOCK
BIAS 0
    
```

Bias

Le paramètre bias correspond au nombre de "clics" d'horloge (- 99 - + 99) choisi pour le décalage. Des valeurs négatives (-) feront avancer les données alors que des valeurs positives (+) les feront reculer.

Si vous désirez utiliser des points de localisation pour déterminer la zone à éditer, pressez **LOC** pour changer le type d'affichage. Chaque fois que vous maintiendrez enfoncé **SHIFT** et presserez **LOC**, le type d'affichage alternera.

\* Il n'est pas possible d'utiliser à la fois des indications de mesures et de points de localisation pour délimiter la zone à éditer. La dernière méthode choisie sera utilisée.

Zone à décaler

```

EDIT12 SHIFT CLOCK
FROM M= 1 FOR ALL
    
```

Mesure de début de décalage

Nombre de mesures à décaler

```

EDIT12 SHIFT CLOCK
LOC: BTWN * AND *
    
```

Point de localisation de début de décalage

Point de localisation de fin de décalage

Affichage d'exécution

```

EDIT12 SHIFT CLOCK
Sure? >> Press REC
    
```

③ Exécutez la procédure de décalage depuis l'affichage d'exécution.

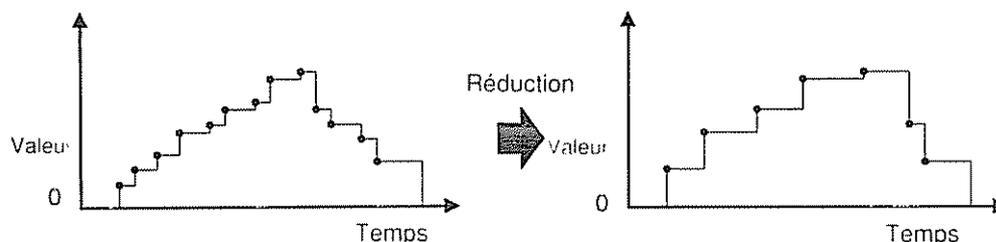
**REC**

- Pressez **STOP** pour terminer la procédure.

## ■ EDIT 13 : Réduction du volume de messages MIDI

### □ Explication

Le fait d'utiliser des messages MIDI tels qu'aftertouch, changement de commande et pitch bend, peut entraîner des quantités extrêmement larges de données puisque ces messages sont transmis à chaque fois que la valeur de la commande employée change. L'opération de réduction de données (Data Thin) vous permet de «dégraissier» un tel flot de données tout en préservant l'expressivité et ainsi de faire un meilleur usage de la mémoire



Vous pouvez choisir les types suivants de statuts MIDI. Pour certains types de statuts MIDI, vous pouvez également spécifier la plage

Touche numérique	Statut MIDI	Plage
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 0	PAf (aftertouch polyphonique)	Numéro de note (0-127)
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 1	CC (changement de commande)	Numéro de commande (0-127)
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 3	CAf (aftertouch par canal)	---
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 4	PB (pitch bend)	---

Vous pouvez choisir la valeur (0-99) et le temps (0-99) pour choisir comment le processus de réduction de données s'effectuera. Des réglages initiaux de ces paramètres (valeur = 6, temps = 6) sont des bonnes bases de départ.

Pour une réduction plus importante des messages MIDI qui changent brutalement, augmentez la valeur.

Pour une plus grande réduction des messages MIDI qui changent progressivement et plus lentement, augmentez le temps.

- \* Les meilleurs réglages pour cette procédure de réduction des données dépendront du tempo et de la façon dont les messages MIDI changent et ces paramètres sont difficiles à prédire. Nous vous suggérons de faire plusieurs copies de vos données avant de procéder à des essais.
- \* Si vous désirez utiliser des points de localisation pour délimiter la zone à éditer, vous devez d'abord régler ces points de localisation (voir page 18 ou page 72).

## ❑ Procédure

➊ Depuis l'affichage de base du mode 1

① Sélectionnez l'affichage de réduction des données (Data Thin).

**EDIT** → (touche numérique **1** → **3** / alpha-dial) → **ENTER**

Numéro d'édition

Nom de l'édition

```
EDIT13 DATA THIN
TRK 1-8 CH 1
```

② Spécifiez piste / canal MIDI / statut MIDI (plage) / zone des données à réduire et réglez les paramètres valeur (Value) / temps (Time)

Alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)

Touches de piste (sélectionnez les pistes)

**ENTER** (entérez les valeurs)

**◀ ▶** (déplacez le curseur)

```
EDIT13 DATA THIN
TRK 1-8 CH 1
```

Piste

Canal MIDI

```
EDIT13 DATA THIN
STATUS CAF
```

Statut MIDI

Plage du statut MIDI

```
EDIT13 DATA THIN
VALUE 6 TIME 6
```

Valeur

Temps

Si vous désirez utiliser des points de localisation pour déterminer la zone, pressez **LOC** pour changer le type d'affichage. Chaque fois que vous maintiendrez enfoncé **SHIFT** et presserez **LOC**, le type d'affichage alternera.

\* Il n'est pas possible d'utiliser à la fois des indications de mesures et de points de localisation pour délimiter la zone à éditer. Le dernier mode choisi sera utilisé.

Zone à réduire

```
EDIT13 DATA THIN
FROM M= 1 FOR ALL
```

Mesure de début de réduction

Nombre de mesures à réduire

```
EDIT13 DATA THIN
LOC: BTWN * AND *
```

Point de localisation de début de réduction

Point de localisation de fin de réduction

Affichage d'exécution

```
EDIT13 DATA THIN
Sure? >> Press REC
```

③ Exécutez la procédure de réduction depuis l'écran d'exécution

**REC**

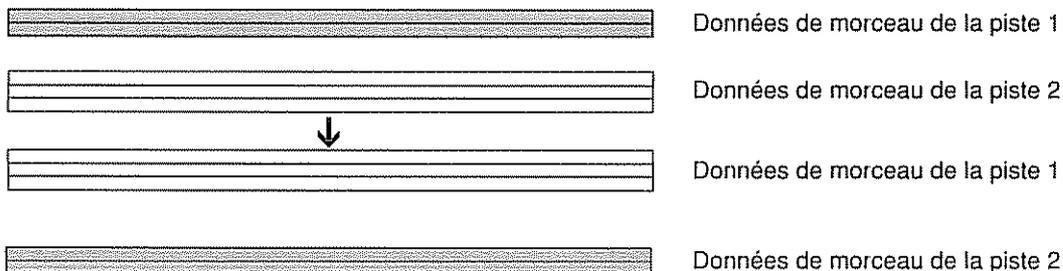
➋ Pressez **STOP** pour terminer la procédure

# EDIT 14 : Echange de données entre pistes musicales

## Explication

Cette opération échange les données entre deux pistes musicales. Les réglages d'assignation de sortie (FUNC 11) et de canal de transmission (FUNC 12) de chaque piste seront également échangés. Cette procédure est utile lorsque vous devez organiser les données d'un morceau entre les différentes pistes.

Exemple : le résultat de l'échange des pistes 1 et 2



## Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Sélectionnez l'affichage d'échange de piste (TRK Exchange)

**EDIT** → (touche numérique **1** → **4** / alpha-dial) → **ENTER**

Numéro d'édition  
Nom de l'édition

```
EDIT14 TRK EXCHANGE
TRK 1 <|> 8
```

② Sélectionnez les pistes que vous désirez échanger.

Alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)

Touches de piste (sélectionnez les pistes)

**ENTER** (entérez les valeurs)

**<|>** (déplacez le curseur)

```
EDIT14 TRK EXCHANGE
TRK 1 <|> 8
```

Pistes devant être échangées

Affichage d'exécution

```
EDIT14 TRK EXCHANGE
Sure? >> Press REC
```

③ Exécutez la procédure d'échange de piste depuis l'écran d'exécution.

**REC**

● Pressez **STOP** pour terminer la procédure.

# ■ EDIT 15 : Conversion de messages MIDI (Multi Edit)

## □ Explication

La procédure de multi-édition convertit les messages MIDI d'une piste musicale. La procédure de multi-édition dispose de deux modes : modification (Modify) et changement de valeur (Shift #).

### [Modify]

Ce mode vous permet de compresser ou expandre ou inverser des données MIDI dans une zone spécifique. Vous pouvez choisir les types suivants de statuts MIDI. Certains de ces types vous permettent de spécifier la plage d'action.

Touche numérique	Statut MIDI	Plage
9	NOTE	0-127
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 9	VELO (dynamique d'enfoncement)	1-127
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 0	PAf (aftertouch polyphonique)	0-127
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 1	CC (changement de commande)	0-127
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 3	CAf (aftertouch par canal)	---
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 4	PB (pitch bend)	---

Les numéros de note des messages Note On et d'aftertouch polyphonique seront convertis en prenant 64 comme valeur de base. Les données MIDI autres que les numéros de note seront converties en utilisant la valeur minimum comme valeur de base

### ❖ Compression / expansion

Si vous avez sélectionné Comand (Compression / Expansion), vous pouvez choisir le paramètre Magni (le rapport de conversion allant de 0.0 à 2.0). Pour doubler les valeurs, réglez Magni sur 2.0 (les valeurs ayant des décimales seront arrondies au chiffre supérieur ou inférieur). Lorsque vous transformez des données autres que des numéros de note, vous pouvez augmenter (expansion) ou diminuer (compression) les changements des valeurs. Par exemple, en augmentant la dynamique, vous pouvez accroître les changements de volume (c'est-à-dire créer une plage de dynamique plus grande).

Le résultat de la transformation des numéros de note peut être surprenant. En tirant avantage de ceci lorsque vous êtes à cours d'idées, vous pouvez trouver quelques nouvelles idées.

\* Si vous comprimez un message de changement de commande dont la valeur ne peut être que «on» ou «off» (tel qu'un message de pédale du sustain), il ne fonctionnera plus correctement. De la même façon, l'expansion d'un tel message n'aura pas d'effet.

\* Les valeurs dont la plage admise est dépassée suite à une expansion (ou une compression) seront limitées à leur maximum (ou à leur minimum). Dans de tels cas, le fait d'appliquer la procédure inverse après coup ne pourra pas ramener les données à leur état original.

### ❖ Reverse

Cette procédure inverse les valeurs des messages MIDI de la zone choisie. Le fait d'inverser les numéros de note a peu de signification musicale, mais comme avec la compression ou l'expansion, cela peut donner des idées ou des effets intéressants.

### [Shift #]

La procédure de changement de valeur convertit un type particulier de message MIDI en un autre type de message MIDI. Vous pouvez choisir les types suivants de message MIDI.

Touche numérique	Statut MIDI	Plage
9	NOTE	0-127
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 9	ALL Oct. (même note pour chaque octave)	0-127
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 1	CC (changement de commande)	0-127
Tenez <b>SHIFT</b> et pressez 2	PG (numéro de programme)	1-128

Sélectionnez «NOTE» si vous désirez convertir un numéro de note particulier en un autre numéro de note. Si vous désirez convertir une même note pour toutes les octaves en des notes différentes, sélectionnez «ALL Oct». Ceci peut être utilisé pour des conversions modales (majeur / mineur). Notez que le MC identifie les notes selon la notation anglo-saxonne (A = la, B = si, C = do, D = ré, E = mi, F = fa, G = sol)

Exemple de réglage	Conversions
Utilisation de NOTE # pour convertir A4 (57) en A#4 (58)	A4 → A#4
Utilisation de All Oct pour convertir A4 (57) en A#4 (58)	A → A#-, A0 → A#0, A1 → A#1, A2 → A#2, A3 → A#3, A4 → A#4, A5 → A#5, A6 → A#6, A7 → A#7, A8 → A#8.

Sélectionnez CC (changement de commande) si vous désirez convertir une fonction de commande particulière en un autre. par exemple, vous pouvez vouloir convertir des messages d'expression en messages de volume. En sélectionnant PG (changement de programme), vous pouvez convertir tous les messages de changement de programme s'adressant à une mémoire particulière en d'autres messages de changement de programme appelant une autre mémoire.

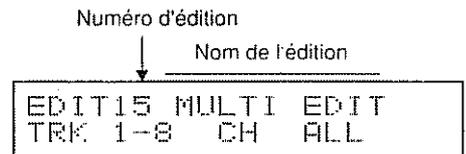
\* Si vous désirez utiliser des points de localisation pour spécifier la zone à éditer, vous devez d'abord choisir ces points de localisation (voir page 18 ou page 732).

### □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Sélectionnez l'affichage de multi-édition (Multi Edit).

EDIT → (touche numérique 1 → 5 / alpha-dial) → ENTER



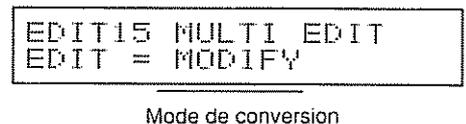
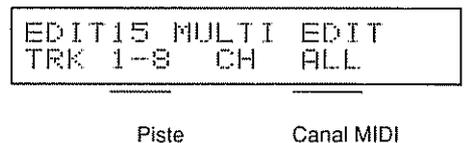
② Sélectionnez piste / canal MIDI à éditer et déterminez le mode de conversion

Alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)

Touches de piste (sélectionnez les pistes)

ENTER (entérez les valeurs)

← → (déplacez le curseur)



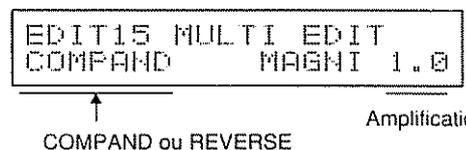
### [Etape ③ quand Modify est sélectionné]

③ Sélectionnez le message MIDI et la plage de ce message devant être convertie et sélectionnez Compand ou Reverse. Si vous avez sélectionné Compand, réglez la valeur du paramètre Magni

Alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)

ENTER (entérez la valeur)

← → (déplacez le curseur)



### [Etape ③ quand SHIFT# (changement de valeur) est sélectionné]

- ③ Sélectionnez le message MIDI et la valeur devant être convertie et spécifiez la valeur obtenue après conversion.

Alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)

**ENTER** (entérez la valeur)

**◀▶** (déplacez le curseur)

```
EDIT15 MULTI EDIT
NOTE #      0 1 0
```

Message MIDI

Valeur à convertir

Valeur convertie

- ④ Déterminez la zone à convertir

Alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)

**ENTER** (entérez les valeurs)

**◀▶** (déplacez le curseur)

Si vous désirez utiliser des points de localisation pour déterminer la zone à éditer, pressez **LOC** pour changer le type d'affichage. Chaque fois que vous maintiendrez enfoncé **SHIFT** et presserez **LOC**, le type d'affichage alternera

\* Il n'est pas possible d'utiliser à la fois les indications de mesures et de points de localisation pour déterminer la zone à éditer. Le dernier mode choisi sera utilisé.

```
EDIT15 MULTI EDIT
FROM M= 1 FOR ALL
```

Mesure de début

Nombre de mesures

```
EDIT15 MULTI EDIT
LOC: BTWN * AND *
```

Point de localisation de début

Point de localisation de fin

Affichage d'exécution

```
EDIT15 MULTI EDIT
Sure? >> Press REC
```

- ⑤ Exécutez la procédure de multi edition depuis l'affichage d'exécution

**REC**

● Pressez **STOP** pour terminer la procédure.



# *MICROSCOPE*

Le mode Microscope vous permet de vérifier ou de modifier des messages MIDI individuellement dans le morceau, que ce soit dans une piste musicale ou dans la piste de tempo. Le mode Microscope dispose de cinq procédures d'édition et de trois procédures de décalage.

**Micro Edition :** Cette procédure ne modifie que le message MIDI choisi et n'a aucun effet sur les autres messages MIDI.

- μEDIT 1 : Modification d'un message MIDI ..... (Change Event)
- μEDIT 2 : Effacement d'un message MIDI ..... (Erase Event)
- μEDIT 3 : Création d'un message MIDI ..... (Create Event)
- μEDIT 4 : Déplacement d'un message MIDI ..... (Move Event)
- μEDIT 5 : Mémorisation et copie d'un message MIDI ..... (Event Memory/Place Event)

**Edition avec décalage (Step Edit) :** Quand ces procédures sont utilisées pour modifier un message MIDI, les messages MIDI suivants seront déplacés en conséquence vers l'avant ou l'arrière du morceau.

- sEDIT 1 : Modification de durée ..... (Change Step)
- sEDIT 2 : Suppression d'un message MIDI ..... (Delete Step)
- sEDIT 3 : Insertion d'un message MIDI ..... (Insert Step)

# ■ Messages MIDI visualisés (View Field)

## □ Explication

En mode Microscope, l'écran vous donnera les réglages des messages MIDI individuels présents dans une piste musicale (ou dans la piste de tempo). Les canaux MIDI et les messages MIDI affichés en mode Microscope dépendront des réglages de visualisation choisis. Initialement, ceux-ci sont faits pour obtenir l'affichage de tous les messages MIDI (exceptés ceux de demande d'accord ou Tune Request) pour tous les canaux MIDI.

Vous pouvez choisir de ne visualiser que les types suivants de statuts MIDI.

Affichage	Statut MIDI
NOTE	Note
PAf	Aftertouch polyphonique (pression polyphonique)
CC	Changement de commande (0 – 120), message de mode par canal
PG	Changement de programme
CAf	Aftertouch par canal (pression par canal)
PB	Pitch Bend
EX	Système exclusif

- \* Lorsque vous utilisez la fonction d'édition avec déplacement (Step Edit), tous les messages MIDI seront affichés, quel que soit le réglage de View Field (visualisation).
- \* Les données de tempo présentes dans la piste de tempo seront toujours affichées, quel que soit le réglage de visualisation.
- \* Les changements que vous apportez aux réglages de visualisation seront perdus lors de l'extinction de l'appareil. Si vous désirez conserver ces réglages, sauvegardez-les sur disquette sous forme d'un fichier configuration (voir page 64, «3 : sauvegarde des données de configuration»). Si vous désirez utiliser des réglages particuliers d'un fichier configuration, référez-vous à «Play» (voir page 14) ou «2 : Chargement d'un fichier configuration» (voir page 163).

## □ Réglage de visualisation

● Depuis l'affichage de base

① Accédez à l'affichage Microscope

**MICROSCOPE**

```
3  1-01-000 nxt:192
1  A 3  52 127  24
```

② Appelez l'affichage de visualisation (View Field)

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MICROSCOPE**

```
VIEW FIELD  CH = ALL
NOTE = ON   1111111
```

③ Sélectionnez le canal MIDI et le statut MIDI que vous désirez visualiser.

Alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)

**ENTER** (entérez les valeurs)

**◀▶** (déplacez le curseur)

Canal MIDI

```
VIEW FIELD  CH = ALL
NOTE = ON   1111111
```

Etat On/Off du statut MIDI  
indiqué par le curseur

Etat On (1)/Off (0) de  
chaque statut MIDI

\* Si vous utilisez les touches numériques pour choisir On (1) / Off (0), la valeur sera automatiquement entérinée.

● Pour revenir à l'affichage Microscope, pressez **ENTER** ou **MICROSCOPE**

● Pour retourner à l'affichage de base, pressez **STOP**

## □ Affichage des messages MIDI

● Depuis l'affichage de base ou depuis l'affichage d'édition en mode Microscope.

① Passez à l'affichage Microscope

**MICROSCOPE**

```
3  1-01-000 next:#192
1  A 3  52 127  24
```

② Sélectionnez piste / mesure / temps / clic d'horloge pour afficher le message MIDI

Alpha-dial / touches numériques (Modifiez les valeurs)

**ENTER** (entérez les valeurs)

Touches de piste (sélectionnez les pistes)

**◀ ▶** (déplacez le curseur)

**SKIP** (déplacement au message MIDI suivant)

**RESET** (déplacement au message MIDI précédent)

Piste                      Mesure                      Temps                      Clic                      Step Time

```
3  1-01-000 next:#192
1  A 3  52 127  24
```

Message MIDI

\* Les touches de piste vous permettent de sélectionner les pistes quelle que soit la position du curseur.

[Saut à un point de localisation]

Vous pouvez utiliser la fonction de saut à un point de localisation pour faire s'afficher les messages MIDI au point de localisation choisi. Pressez **LOC** et utilisez alpha-dial ou touches numériques pour sélectionner un numéro de point de localisation puis pressez **ENTER**. Pour des détails, référez-vous à la «Fonction de localisation» (voir page 18).

[A propos de l'affichage]

En fonction du type du type de statut MIDI, l'affichage indiquera les données suivantes.

Statut MIDI	Affichage
Note	Canal MIDI/Nom de note/Numéro de note/Dynamique/Gate Time
Aftertouch polyphonique	Canal MIDI/PAI/Numéro de note/Valeur
Changement de commande	Canal MIDI/CC/Numéro de commande/Valeur
Changement de programme	Canal MIDI/PG/Numéro de programme/Valeur
Aftertouch par canal	Canal MIDI/CAI/Valeur
Pitch Bend	Canal MIDI/PB/Valeur
Système exclusif	EX/F0 – (hexadécimal) – F7
Demande d'accord (Tune Request)	TU
Donnée de silence	CH. REST

La valeur nommée Step Time est le nombre de clics d'horloge qui s'écoulent entre le déclenchement d'un événement et le déclenchement de l'évènement suivant. Si cette valeur est supérieure à 999, l'afficheur indiquera «FAR». Si le message visualisé est le dernier message de la piste, l'afficheur indiquera «END».

Une «\*» affichée à gauche du nom de statut MIDI (ou du nom de note) indique que d'autres messages MIDI existent exactement au même emplacement (même mesure, même temps, même clic d'horloge)

\* Si vous désirez visualiser les messages de demande d'accord (Tune Request), maintenez enfoncé **SHIFT** et tournez l'alpha-dial pour sélectionner d'autres valeurs de mesure / temps / coup d'horloge. Vous pouvez utiliser la même procédure pour visualiser tous les messages MIDI sur tous les canaux MIDI quel que soit le réglage de visualisation.

- \* Pour les messages exclusifs, seuls les cinq premiers octets sont affichés. Si vous désirez visualiser le reste des données appartenant aux messages entrevus, référez-vous à la fonction suivante « EDIT 1 : Change Event».
- \* Si vous utilisez le microscope pour accomplir un grand nombre de modification, le déplacement dans les valeurs de mesure / temps / clic d'horloge peut se ralentir. Dans de tels cas, utilisez la procédure de réduction de données (voir page 133).

[Transmission d'un message MIDI]

Lorsque vous pressez  , le message MIDI actuellement affiché sera transmis par la MIDI OUT selon les réglages choisis en «FUNC 11 : Assignation de sortie» (voir page 74) et «FUNC 12 : Canal de transmission» (voir page 75).

- Pressez  pour quitter la fonction.

# ■ **μEDIT 1 : Modification d'un message MIDI (Change Event)**

## □ Explication

Cette procédure vous permet de modifier un message MIDI. Toutefois, il n'est pas possible de changer le type de message MIDI, c'est-à-dire par exemple de changer un message de changement de programme en message de changement de commande.

Vous pouvez choisir entre le mode simple et le mode continu.

Mode de fonctionnement	Fonction
Mode simple	Une fois écrite la dernière donnée (la plus à droite) du message MIDI, vous retournez en affichage Microscope
Mode continu	Une fois écrite la dernière donnée (la plus à droite) du message MIDI, vous passez au message MIDI suivant. Utilisez ce mode pour modifier deux messages MIDI ou plus.

## □ Procédure

- Depuis l'affichage en Microscope

- ① Faites s'afficher le message MIDI que vous désirez modifier.
- ② Passez à l'affichage de changement d'évènement (Change Event).

**EDIT** → **1** → **ENTER** (mode simple)

**EDIT** → **1** → Maintenez **SHIFT** et pressez **ENTER** (mode continu)

```
μEDIT 1 CHANGE Event
1 C 4 60 64 86
```

Affiché pour indiquer le mode continu

```
1 1-01-000 *CHANGE
1 C 4 60 64 86
```

- ③ Modifiez le message MIDI.

Alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)

**ENTER** (entérez les valeurs)

**◀▶** (déplacez le curseur)

Pour changer un message de note en un silence (CH.REST), placez le curseur sur le numéro de note, maintenez enfoncé

**SHIFT** et pressez la touche numérique **9**.

[Quand le mode continu est sélectionné]

**SKIP** (entérine les valeurs modifiées et fait s'afficher le message MIDI suivant)

**RESET** (entérine les valeurs modifiées et fait s'afficher le message MIDI précédent)

[Modification des messages exclusifs]

Les messages exclusifs contiennent des données entre les octets F0 et F7. Les données sont affichées et programmées en valeurs hexadécimales (00 - 7F). Lorsque vous atteignez F7, vous pouvez pressez **ENTER** pour entériner les valeurs modifiées.

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez les touches numériques **0** - **5** (pour programmer les lettres A - F)

Maintenez enfoncé **PAUSE** et pressez **▶** (pour insérer une valeur de 00)

Maintenez enfoncé **PAUSE** et pressez **◀** (pour supprimer une valeur)

Vous pouvez additionner de nouvelles données en programmant une valeur à la place de F7.

\* Les messages exclusifs ne peuvent être programmés que depuis les touches numériques.

\* Il n'est pas possible de modifier ou de programmer des messages exclusifs ayant une longueur supérieure à 600 octets.

[Check sum ou octet de vérification des messages Roland du type IV]

Pour programmer des messages exclusifs Roland de type IV, vous devez calculer un octet de vérification (check sum) qui prend place immédiatement avant le dernier octet F7. Le MC-50 peut calculer cette valeur automatiquement. Programmez n'importe quelle valeur pour cet octet de vérification juste avant l'octet F7 et pressez **ENTER**. (Les octets de vérification autres que ceux du type IV Roland ne seront pas calculés automatiquement)

● Si vous avez sélectionné le mode continu, pressez **MICROSCOPE** pour retourner à l'affichage de microscope

# ■ $\mu$ EDIT 2 : Effacement d'un message MIDI (Erase Event)

## □ Explication

Cette procédure efface un message MIDI.

Vous pouvez choisir le mode simple ou le mode continu.

Mode de fonctionnement	Fonction
Mode simple	Une fois la donnée effacée, vous retournez en affichage Microscope.
Mode continu	Une fois la donnée effacée, vous passez au message MIDI suivant. Utilisez ce mode pour effacer deux messages MIDI ou plus.

\* Un message MIDI effacé (excepté un message exclusif) sera temporairement stocké en mémoire d'événement 0. Si vous désirez retrouver un message MIDI effacé, référez-vous à « EDIT 5 : Place Event » (voir page 119).

## □ Procédure

● Depuis l'affichage Microscope

① Faites afficher le message MIDI que vous désirez effacer.

② Passez à l'affichage d'effacement (Erase Event).

**EDIT** → **2** → **ENTER** (mode simple)

**EDIT** → **2** maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez

**ENTER** (mode continu)

[Quand le mode continu est sélectionné]

**SKIP** (affiche le message MIDI suivant)

**RESET** (affiche le message MIDI précédent)

```
MEDIT 2 ERASE Event
1 C 4 60 64 86
```

Affichage en mode simple

```
Press REC to ERASE
1 C 4 60 64 86
```

Affichage en mode continu

```
1 1-01-000 *ERASE
1 C 4 60 64 86
```

③ Exécutez la procédure d'effacement.

\* Même si vous avez sélectionné le mode continu, vous retournerez à l'affichage Microscope lorsque vous aurez effacé le dernier message MIDI d'une piste.

● Si vous avez sélectionné le mode continu, pressez **MICROSCOPE** pour retourner à l'affichage Microscope.

# ■ *μ*EDIT 3 : Création d'un message MIDI (Create Event)

## □ Explication

Cette procédure vous permet de créer un nouveau message MIDI. Pour créer un accord, vous pouvez insérer des messages de notes au même emplacement (même mesure, même temps, même coup d'horloge).

Vous pourrez faire les réglages pour chaque type de message MIDI comme ci-dessous

Touche numérique	Statut MIDI	Affichage
9	Note	Canal MIDI/Nom de note/Numéro de note/ Dynamique/Gate Time
Tenez <b>[SHIFT]</b> et pressez 0	Aftertouch polyphonique	Canal MIDI/PA/Numéro de note/Valeur
Tenez <b>[SHIFT]</b> et pressez 1	Changement de commande	Canal MIDI/CC/Numéro de commande/Valeur
Tenez <b>[SHIFT]</b> et pressez 2	Changement de programme	Canal MIDI/PG/Numéro de programme/Valeur
Tenez <b>[SHIFT]</b> et pressez 3	Aftertouch par canal	Canal MIDI/CA/Valeur
Tenez <b>[SHIFT]</b> et pressez 4	Pitch Bend	Canal MIDI/PB/Valeur
Tenez <b>[SHIFT]</b> et pressez 5	Système exclusif	EX/F0 – (hexadécimal) – F7
Tenez <b>[SHIFT]</b> et pressez 6	Demande d'accord	TU

Vous pouvez choisir le mode simple ou le mode continu.

Mode de fonctionnement	Fonction
Mode simple	Une fois écrite la dernière donnée (la plus à droite) du message MIDI, vous retournez en affichage Microscope.
Mode continu	Une fois écrite la dernière donnée (la plus à droite) du message MIDI, vous passez au message MIDI suivant. Utilisez ce mode pour créer deux messages MIDI ou plus.

## □ Procédure

● Depuis l'affichage Microscope

① Accédez à l'emplacement auquel vous désirez créer le message MIDI.

\* Si des messages MIDI existent déjà à cet emplacement, le nouveau message MIDI créé s'ajoute à ceux-ci.

② Passez à l'affichage de création d'événement (Create Event).

**[EDIT]** → **[3]** → **[ENTER]** (mode simple)

**[EDIT]** → **[3]** → maintenez enfoncé **[SHIFT]** et pressez

**[ENTER]** (mode continu)

```

MEDIT 3 CREATE Event
1 C 4 60 64 86
    
```

Affiché pour indiquer le mode continu

③ Sélectionnez le statut MIDI.

(touches numériques / alpha-dial) → **[ENTER]**

```

1 1-01-000 *CREATE
STATUS = NOTE
    
```

```

1 1-01-000 *CREATE
STATUS = NOTE
    
```

MIDI status

## ④ Créez le message MIDI.

Alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)

**ENTER** (entérez les valeurs)**◀▶** (déplacez le curseur)

1	1-01-000	*CREATE
1		

Message MIDI

Pour programmer un silence (CH. REST), déplacez le curseur sur le numéro de note et maintenez enfoncé **SHIFT** en pressant la touche numérique **9**.

\* Pour changer de statut MIDI, pressez **MIDI** pour retourner à l'affichage de l'étape ③.

[Quand le mode continu est sélectionné]

Pour poursuivre la programmation tout en ne changeant les valeurs que lorsque cela est nécessaire, utilisez **SKIP**. Par exemple, si vous pressez **SKIP** après n'avoir choisi que le numéro de note, les valeurs préalablement programmées de dynamique et de Gate Time seront conservées et le MC-50 attendra que vous programmiez des données pour le message suivant. Pour modifier les valeurs programmées précédemment, pressez **RESET** et reprogrammez les données.

[Création de messages exclusifs]

Les messages exclusifs contiennent des données entre les octets F0 et F7. Les données sont affichées et programmées en valeurs hexadécimales (00-7F). Lorsque vous atteignez F7, vous pouvez presser **ENTER** pour entériner les valeurs modifiées.

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez les touches numériques **0** - **5** (pour programmer les lettres A - F)

Maintenez enfoncé **PAUSE** et pressez **▶** (pour insérer une valeur de 00)

Maintenez enfoncé **PAUSE** et pressez **◀** (pour supprimer une valeur)

Vous pouvez additionner de nouvelles données en programmant une valeur à la place de F7.

\* Les messages exclusifs ne peuvent être programmés que depuis les touches numériques.

\* Il n'est pas possible de modifier ou de programmer des messages exclusifs ayant une longueur supérieure à 600 octets.

[Check sum ou octet de vérification des messages Roland de type IV]

Pour programmer des messages exclusifs Roland de type IV, vous devez calculer un octet de vérification (check sum) qui prend place immédiatement avant le dernier octet F7. Le MC-50 peut calculer cette valeur automatiquement. Programmez n'importe quelle valeur pour cet octet de vérification juste avant l'octet F7 et pressez **ENTER**. (Les octets de vérification autres que ceux du type IV Roland ne seront pas calculés automatiquement).

● Si vous avez sélectionné le mode continu, pressez **MICROSCOPE** pour retourner à l'affichage de microscope.

# ■ μEDIT 4 : Déplacement d'un message MIDI (Move Event)

## □ Explication

Cette procédure déplace un message MIDI particulier vers un autre emplacement dans la même piste.

- \* Pour déplacer ou copier un message MIDI vers une autre piste, référez-vous à la procédure suivante «μEDIT 5 : Place Event».

## □ Procédure

- Depuis l'affichage Microscope

- ① Faites afficher le message MIDI que vous désirez déplacer.

```
μEDIT 4 MOVE Event
1 C 4 60 64 86
```

- ② Passez à l'affichage de déplacement (Move Event)

**EDIT** → **4** → **ENTER**

```
1 1-01-000 MOVE
1 C 4 60 64 86
```

- ③ Spécifiez l'emplacement de destination (mesure / temps / clic d'horloge) et exécutez la procédure de déplacement.

Alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)

**ENTER** (entérez les valeurs)

**◀▶** (déplacez le curseur)

Pour changer de mesure, de temps, déplacez le curseur. Lorsque vous entérez le clic d'horloge, le message MIDI affiché se déplace et vous retournez à l'affichage Microscope.

Piste  
Mesure  
Temps  
Clic

```
1 1-01-000 MOVE
1 C 4 60 64 86
```

# ■ $\mu$ EDIT 5 : Mémorisation et copie d'un message MIDI

## □ Explication

Cette procédure stocke temporairement un message MIDI dans une mémoire d'événement. Les messages MIDI stockés de cette façon peuvent être copiés ensuite dans un autre emplacement. Ceci est particulièrement utilisé lorsque vous désirez copier le même message MIDI en plusieurs endroits. Les messages MIDI stockés dans les mémoires d'événements sont préservés même lorsque vous passez à un autre morceau, aussi pouvez-vous utiliser cette procédure pour copier des messages MIDI dans d'autres morceaux.

Les mémoires d'événement sont numérotées de 0 à 9 et chaque mémoire peut stocker des messages MIDI suivants. Les réglages de mémoire d'événement sont renouvelés à chaque fois que vous stockez un nouveau message dans la mémoire.

Numéro de mémoire	Messages MIDI pouvant être mémorisés
0	C'est dans cette mémoire qu'est stocké le dernier événement MIDI effacé par la fonction Erase Event. Toutefois, les messages exclusifs et de tempo ne sont pas mémorisés.
1 - 8	Chacune de ces 8 mémoires peut stocker tout type de message MIDI (à l'exception des messages de tempo et des messages exclusifs).
9	Cette mémoire ne peut stocker qu'un message exclusif (max 600 octets)

\* Le contenu des mémoires d'événement est préservé jusqu'à l'extinction de l'appareil.

Lorsque vous copiez des messages MIDI, vous pouvez choisir le mode simple ou le mode continu.

Mode de fonctionnement	Fonction
Mode simple	Une fois le message MIDI copié, vous retournez en affichage Microscope.
Mode continu	Une fois un message copié, vous ne revenez pas en Microscope. Utilisez ce mode pour copier deux messages MIDI ou plus.

## □ Stockage d'un événement dans une mémoire d'événement

● Depuis l'affichage Microscope

- ① Faites afficher le message MIDI que vous désirez mémoriser.
- ② Passez à l'affichage de mémoire d'événement (Event Memory)

```
EVENT MEMORY ▶ 1
1 C 4 60 64 86
```

- ③ Sélectionnez le numéro de mémoire et entérez la mémorisation.

Alpha-dial / touches numériques →

Numéro de mémoire

```
EVENT MEMORY ▶ 1
1 C 4 60 64 86
```

Lorsque l'événement MIDI a été stocké, vous retournez automatiquement à l'affichage Microscope.

## ☐ Copie d'un message MIDI préalablement stocké (Place Event)

● Depuis l'affichage Microscope

① Accédez à l'emplacement (piste / mesure / temps / clic d'horloge) auquel vous désirez copier le message MIDI.

② Passez à l'affichage de placement d'évènement (Place Event)

**EDIT** → **5** → **ENTER** (mode simple)

**EDIT** → **5** → maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez

**ENTER** (mode continu)

```

EDIT 5 PLACE Event
1 C 4 60 64 86
    
```

Affiché pour indiquer le mode continu

Numéro de mémoire



```

MEMORY 1 | *PLACE
STATUS = NOTE
    
```

③ Sélectionnez le numéro de mémoire dans lequel se situe le message MIDI que vous désirez copier et copiez ce message.

Alpha-dial / touches numérique → **ENTER**

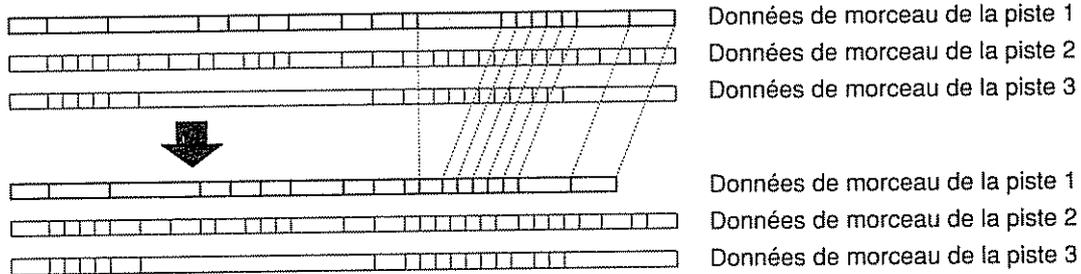
● Si vous avez sélectionné le mode continu, pressez **MICROSCOPE** pour retourner à l'affichage Microscope.

# ■ sEDIT 1 : Modification d'intervalle de note (Change Step)

## □ Explication

Cette procédure modifie la valeur de Step Time d'un message MIDI (c'est-à-dire l'intervalle jusqu'au message MIDI suivant) Lorsque vous modifiez le Step Time, tous les messages MIDI (mais uniquement dans la piste spécifiée) seront avancés ou retardés en fonction du changement accompli pour le Step Time. Par exemple, si vous avez créé un silence au début de la piste, et que vous modifiez sa valeur de Step Time, tous les messages MIDI suivant ce silence, c'est-à-dire tous les messages MIDI de la piste, seront avancés ou reculés

Exemple : si vous réduisez le Step Time d'un message MIDI de la piste 1



Vous pouvez choisir le mode simple ou le mode continu.

Mode de fonctionnement	Fonction
Mode simple	Une fois le Step Time entériné, vous retournez en affichage Microscope.
Mode continu	Une fois le Step Time entériné, vous passez au message MIDI suivant. Utilisez ce mode pour modifier deux messages MIDI ou plus.

## □ Procédure

● Depuis l'affichage de Microscope

① Faites s'afficher le message MIDI dont vous désirez changer la valeur de Step Time.

\* Il n'est pas possible de changer une valeur de Step Time qui s'affiche sous la forme «FAR» ou «END». Dans de tels cas, déplacez d'abord le message MIDI jusqu'à un emplacement pour lequel la valeur de Step Time sera égale à 999 ou moins.

② Accédez à l'affichage de changement de Step time (Change Step)

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **EDIT** → **1** → **ENTER** (mode simple)

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **EDIT** → **1** → maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **ENTER** (mode continu)

```

EDIT 3 INSERT Step
1 C 4 60 64 86
    
```

Affiché pour indiquer le mode continu

```

1 1-01-000 *ST=
STATUS = NOTE
    
```

[Quand le mode continu est sélectionné]

**SKIP** (entérine la valeur modifiée et fait s'afficher le message MIDI suivant)

**RESET** (entérine la valeur modifiée et fait s'afficher le message MIDI précédent)

\* Lorsque vous utilisez une procédure de modification de Step Time, tous les messages MIDI sont visualisables quel que soit le réglage de visualisation.

③ Modifiez la valeur de Step Time et entérinez-la

Alpha-dial / touches numérique → **ENTER**

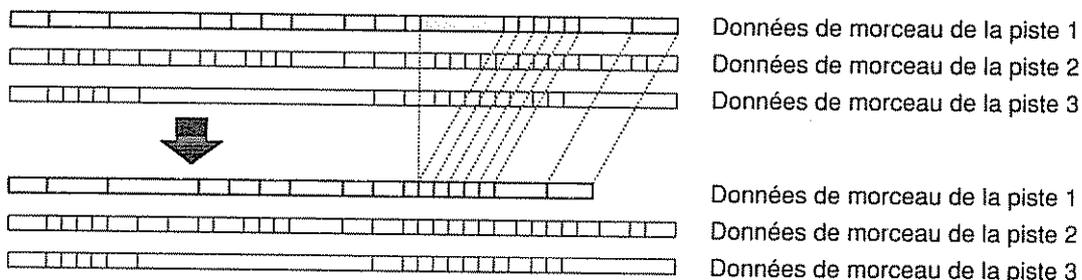
● Si vous avez sélectionné le mode continu, pressez **MICROSCOPE** pour retourner à l'affichage de Microscope.

# ■ sEDIT 2 : Effacement d'un message MIDI (Delete Step)

## □ Explication

Cette procédure entraîne l'effacement d'un message MIDI choisi à l'avance. Lorsque vous effacez un message MIDI de cette façon, tous les messages MIDI qui le suivent (seulement sur la piste concernée) avancent dans le temps en fonction du Step time du message effacé.

Exemple : si vous effacez un message MIDI de la piste 1



Vous pouvez choisir le mode simple ou le mode continu.

Mode de fonctionnement	Fonction
Mode simple	Une fois le message effacé, vous retournez en affichage Microscope.
Mode continu	Une fois le message effacé, vous passez au message MIDI suivant. Utilisez ce mode pour effacer deux messages MIDI ou plus.

## □ Procédure

● Depuis l'affichage Microscope

① Faites s'afficher le message MIDI que vous désirez effacer.

② Accédez à l'affichage d'effacement (Delete Step)

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **EDIT** → **2**

→ **ENTER** (mode simple)

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **EDIT** → **2** →  
maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **ENTER** (mode continu)

```
sEDIT 2 DELETE Step
1 C 4 60 64 86
```

Affichage en mode simple

```
Press REC to DELETE
1 C 4 60 64 86
```

Affichage en mode continu

```
1 1-01-000 *DELETE
1 C 4 60 64 86
```

[Quand le mode continu est sélectionné]

**SKIP** (fait s'afficher le message MIDI suivant)

**RESET** (fait s'afficher le message MIDI précédent)

\* Lorsque vous utilisez une procédure en mode Step Edit, tous les messages MIDI sont affichés quel que soit le réglage de visualisation.

③ Exécutez la procédure d'effacement.

**REC**

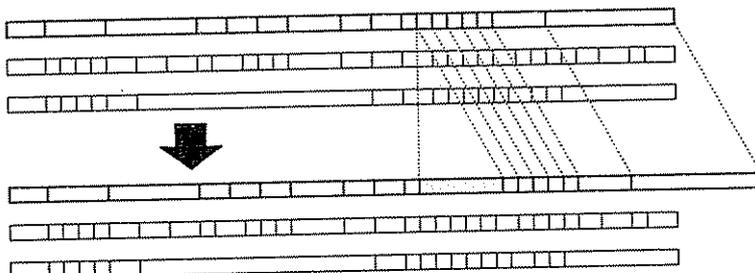
● Si vous avez sélectionné le mode continu, pressez **MICROSCOPE** pour retourner à l'affichage de Microscope.

# ■ sEDIT 3 : Insertion d'un message MIDI (Insert Step)

## □ Explication

Cette procédure insère un message MIDI. Lorsque vous insérez un message MIDI, tous les messages MIDI qui le suivent (sur la même piste) seront donc décalés vers l'arrière d'une valeur équivalente au Step Time du message inséré. Pour programmer un accord, vous pouvez créer deux messages de note ou plus au même emplacement (même mesure, même temps, même clic d'horloge).

Exemple : si vous insérez un message en piste 1



Données de morceau de la piste 1  
Données de morceau de la piste 2  
Données de morceau de la piste 3

Données de morceau de la piste 1  
Données de morceau de la piste 2  
Données de morceau de la piste 3

Vous pouvez choisir le mode simple ou le mode continu.

Mode de fonctionnement	Fonction
Mode simple	Une fois le message inséré, vous retournez en affichage Microscope.
Mode continu	Une fois le message inséré, vous passez au message MIDI suivant. Utilisez ce mode pour insérer deux messages MIDI ou plus.

Vous pouvez faire les réglages pour chaque type de messages MIDI comme suit.

Touche numérique	Statut MIDI	Affichage
9	Note	Canal MIDI/Nom de note/Numéro de note/ Dynamique/Gate Time
Tenez [SHIFT] et pressez 0	Aftertouch polyphonique	Canal MIDI/PA1/Numéro de note/Valeur
Tenez [SHIFT] et pressez 1	Changement de commande	Canal MIDI/CC/Numéro de commande/Valeur
Tenez [SHIFT] et pressez 2	Changement de programme	Canal MIDI/PG/Numéro de programme/Valeur
Tenez [SHIFT] et pressez 3	Aftertouch par canal	Canal MIDI/CA1/Valeur
Tenez [SHIFT] et pressez 4	Pitch Bend	Canal MIDI/PB/Valeur
Tenez [SHIFT] et pressez 5	Système exclusif	EX/F0 – (hexadécimal) – F7
Tenez [SHIFT] et pressez 6	Demande d'accord	TU

## □ Procédure

- Depuis l'affichage de Microscope

① Accédez à l'emplacement du morceau auquel vous désirez insérer un message MIDI.

② Passez à l'affichage d'insertion (Insert Step)

Maintenez enfoncé [SHIFT] et pressez [EDIT] → [3] → [ENTER] (mode simple)

Maintenez enfoncé [SHIFT] et pressez [EDIT] → [3] → maintenez enfoncé [SHIFT] et pressez [ENTER] (mode continu)

```

EDIT 3 INSERT Step
1 C 4 60 64 86
    
```

Affiché pour indiquer le mode continu

```

1 1-01-000 *ST=
STATUS = NOTE
    
```

③ Sélectionnez le statut MIDI

(touches numériques / Alpha-dial) → **ENTER**

```
1 1-01-000 *ST=
STATUS = NOTE
```

Statut MIDI

④ Une fois le message MIDI créé, choisissez la valeur de Step Time et entérez

Alpha-dial / touches numériques (réglez les valeurs)

**ENTER** (entérez les valeurs)

**◀▶** (déplacez le curseur)

```
1 1-01-000 *ST=
1
```

Step Time

Message MIDI

Pour programmer des silences (CH.REST), déplacez le curseur jusqu'au numéro de note et maintenez enfoncé **SHIFT** en pressant la touche numérique **9**

\* Pour changer le statut MIDI, pressez **MIDI** pour retourner à l'affichage de l'étape ③.

[Quand le mode continu est sélectionné]

Pour poursuivre la programmation en ne changeant les valeurs que lorsque c'est nécessaire, utilisez **SKIP**. Par exemple, si vous pressez **SKIP** après n'avoir changé que la valeur des numéros de note, les valeurs préalablement entérinées pour la dynamique, la durée de note (Gate Time) et l'intervalle avec le message suivant (Step Time) seront utilisées et le MC-50 attendra que vous programmiez alors des données pour le message suivant.

Pour modifier les valeurs préalablement programmées, pressez **RESET** et réécrivez les données.

[Création de messages exclusifs]

Les messages exclusifs contiennent des données entre F0 et F7. Les données sont affichées et programmées sous forme de chiffres hexadécimaux (00-7F). Lorsque vous atteignez F7, vous pouvez presser **ENTER** pour entériner les valeurs modifiées.

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez les touches numériques **0** - **5** (pour programmer les valeurs exprimées en lettres A à F)

Maintenez enfoncé **PAUSE** et pressez **▶** (pour insérer une valeur de 00)

Maintenez enfoncé **PAUSE** et pressez **◀** (effacement)

Vous pouvez prolonger le message en ajoutant des données et cela en programmant une valeur à la position de F7.

\* Les messages exclusifs ne peuvent être programmés que par les touches numériques.

\* Il n'est pas possible de modifier ou de programmer des messages exclusifs dont la longueur dépasse 600 octets.

[Check sum ou octet de vérification des messages Roland de type IV]

Pour programmer des messages exclusifs Roland de type IV, vous devez écrire un octet de vérification (check sum) immédiatement avant le dernier octet F7. Le MC-50 calculera cet octet de vérification automatiquement. Programmez n'importe quelle valeur pour cet octet qui précède l'octet F7 et pressez **ENTER** (Les octets de vérification pour des messages autres que les messages Roland de type IV ne seront pas automatiquement calculés).

● Si vous avez sélectionné le mode continu, pressez **MICROSCOPE** pour retourner à l'affichage de Microscope

# *UTILITAIRES*

## *(UTILITY)*

Le mode utilitaire (Utility) vous permet d'éditer des morceaux dans leur totalité, de calculer des temps de jeu, d'accorder des modules de sons MIDI externes et d'accomplir d'autres fonctions pratiques.

UTIL 1 :	Effacement d'un morceau .....	(Song Delete)
UTIL 2 :	Contrôle de durée de morceau .....	(Time Calc)
UTIL 3 :	Réglages de copie des fonctions .....	(Function Copy)
UTIL 4 :	Copie de patterns rythmiques .....	(R-PTN Copy)
UTIL 5 :	Echange de morceaux .....	(Song Exchange)
UTIL 6 :	Contrôle des données présentes dans le morceau .....	(Data Check)
UTIL 7 :	Effacement des données de silence/harmonisation des longueurs de piste .....	(Data Reduce)
UTIL 8 :	Accord des modules de sons MIDI .....	(Tune)

# UTIL 1 : Effacement d'un morceau

## Explication

Cette procédure supprime un morceau de la mémoire interne. Vous pouvez également supprimer deux morceaux ou plus simultanément.

## Procédure

- Depuis l'affichage de base du mode 1

- ① Sélectionnez l'affichage d'effacement de morceau (Song Delete).

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **UTIL**  
(touches numériques **1** / alpha-dial) → **ENTER**

Numéro d'utilitaire  
Nom de l'utilitaire

```
UTIL 1 SONG DELETE
SELECT SONG▶1**.....
```

- ② Sélectionnez le numéro de morceau que vous désirez effacer.

Touches numériques (chaque fois que vous pressez la touche numérique correspondant au numéro de morceau que vous désirez effacer, ce numéro et le symbole «\*» alterneront) → **ENTER**

```
UTIL 1 SONG DELETE
SELECT SONG▶1**.....
```

- \* Pour sélectionner l'effacement de tous les numéros de morceau, pressez la touche numérique **0**.

[Affichage du numéro de morceau]

De la gauche vers la droite, l'afficheur indique le statut choisi pour chaque numéro de morceau. Lorsque vous sélectionnez l'affichage d'effacement de morceau, le numéro du morceau précédemment affiché sera automatiquement sélectionné.

```
UTIL 1 SONG DELETE
Sure? >> Press REC
```

Affichage	Signification
numéro	sera supprimé
*	ne sera pas supprimé
.	il n'y a pas de morceau

- ③ Exécutez la procédure d'effacement de morceau

**REC**

- Pressez **STOP** pour terminer la procédure.

# UTIL 2 : Calcul du temps de jeu (Time Calc)

## Explication

Cette fonction vous permet de connaître le temps de jeu du morceau actuellement sélectionné. Vous pouvez contrôler non seulement le temps de jeu total mais également le temps de jeu qui s'écoule entre deux points de votre choix.

\* Si vous désirez choisir une zone située entre deux points de localisation, vous devez d'abord régler ces points (voir page 18 ou page 72).

## Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Sélectionnez l'affichage de calcul de temps (Time Calc)

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **UTIL** →  
(Touche numérique **2** / alpha-dial) → **ENTER**

Numéro d'utilitaire  
Nom de l'utilitaire

```
UTIL 2 TIME CALC
FROM M= 1 FOR ALL
```

② Déterminez la zone pour laquelle doit s'effectuer le calcul de temps de jeu et contrôlez le temps de jeu

Alpha-dial / touches numériques (spécifiez les valeurs)

**ENTER** (entérez les valeurs)

**◀▶** (déplacez le curseur)

```
UTIL 2 TIME CALC
FROM M= 1 FOR ALL
```

Mesure de début

Nombre de mesures

Si vous désirez utiliser les points de localisation pour spécifier la zone, pressez **LOC** pour faire alterner le type d'affichage. Chaque fois que vous maintiendrez enfoncé **SHIFT** et presserez **LOC**, le type d'affichage alternera.

```
UTIL 2 TIME CALC
LOC: BTWN * AND *
```

Point de localisation de début

Point de localisation de fin

\* Il n'est pas possible d'utiliser à la fois des indications de mesure et de point de localisation pour délimiter la zone. Le dernier type d'affichage choisi sera utilisé.

\* Le calcul s'accomplira même si les points de localisation sont indiqués en ordre inverse.

Utilisez **◀▶** pour passer de l'affichage dans lequel est définie la zone voulue à l'affichage du temps de jeu. L'affichage du temps de jeu indique le temps de reproduction en fonction du tempo affiché. Vous pouvez utiliser l'alpha-dial / touches numériques pour modifier le tempo.

```
UTIL 2 TIME CALC
5m 00.0s J=120
```

Temps de jeu  
(m=minutes;  
s=secondes)

Tempo

\* Les changements de tempo que vous avez d'ores et déjà programmé dans la piste de tempo sont bien entendu pris en compte pour le calcul du temps de jeu.

● Pressez **STOP** pour terminer la procédure.

## UTIL 3 : Copie des réglages de fonction

### Explication

Permet de copier les réglages de fonction d'un morceau dans un autre. Utilisez cette procédure lorsque vous désirez utiliser les mêmes réglages de fonction pour plusieurs morceaux.

Les réglages de fonction suivants seront copiés. Les réglages concernant les autres fonctions ne le seront pas.

FUNC 1	Horloge de synchronisation
FUNC 2	Métronome
FUNC 4	Dynamique des inst. rythmiques
FUNC 5	Instruments rythmiques
FUNC 9	Tempo de base
FUNC 10	Points de localisation
FUNC 11	Assignation de sortie
FUNC 12	Canaux de transmission
FUNC 13	Nom des altérations
FUNC 14	Mémorandum

### Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Sélectionnez l'affichage de copie de fonction.

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **UTIL** → (touche numérique **3** / alpha-dial) → **ENTER**

② Sélectionnez le numéro de morceau servant de base à la copie.

Alpha-dial / touches numériques (spécifiez les valeurs)

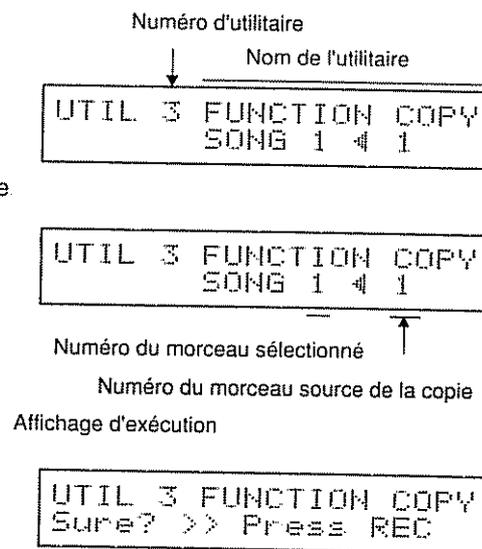
**ENTER** (entérez les valeurs)

**◀ ▶** (déplacez-vous dans l'affichage)

③ Exécutez la procédure de copie de fonction.

**REC**

● Pressez **STOP** pour terminer la procédure.

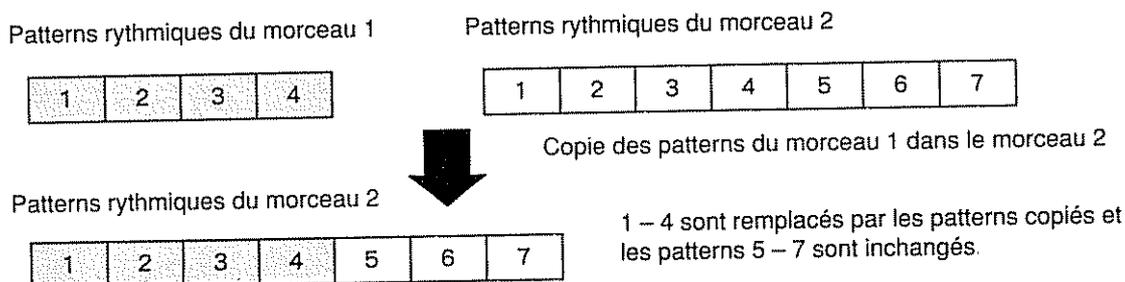


# UTIL 4 : Copie de patterns rythmiques

## Explication

Permet de copier tous les patterns rythmiques d'un autre morceau dans le morceau actuellement sélectionné. Utilisez cette procédure lorsque vous désirez créer une piste rythmique qui utilise les mêmes patterns rythmiques qu'un autre morceau.

Si des patterns rythmiques existent déjà dans le morceau servant de destination à la copie, la copie s'accomplira comme ci-dessous



## Procédure

- Depuis l'affichage de base du mode 1
- ① Sélectionnez l'affichage de copie de pattern rythmique.  
Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **UTIL** →  
(touche numérique **4** / alpha-dial) → **ENTER**

Numéro d'utilitaire  
Nom de l'utilitaire

UTIL 4 R-PTN COPY
SONG 1 4 1

- ② Sélectionnez le numéro de morceau servant de source à la copie  
Alpha-dial / touches numériques (déterminez les valeurs)  
**ENTER** (entérez les valeurs)  
**◀▶** (déplacez vous dans l'affichage)

Numéro du morceau sélectionné  
Numéro du morceau source de la copie

UTIL 4 R-PTN COPY
SONG 1 4 1

Affichage d'exécution

- ③ Exécutez la procédure de copie de pattern rythmique  
**REC**

- Pressez **STOP** pour terminer la procédure.

UTIL 4 R-PTN COPY
Sure? >> Press REC

# UTIL 5 : Echange de morceaux

## Explication

Permet l'échange du morceau actuellement sélectionné avec un autre morceau. Utilisez ceci lorsque vous désirez changer l'ordre des morceaux.

## Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode I

① Sélectionnez l'affichage d'échange de morceau (Song exchange).

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **UTIL** → (touche numérique **5** / alpha-dial) → **ENTER**

Numéro d'utilitaire  
↓  
Nom de l'utilitaire

```
UTIL 5 SONG EXCHANGE  
SONG 1 ◀▶ 1
```

② Sélectionnez le numéro de morceau avec lequel se produit l'échange

Alpha-dial / touches numériques (déterminez les valeurs)

**ENTER** (entérez les valeurs)

**◀▶** (déplacez-vous dans l'affichage)

```
UTIL 5 SONG EXCHANGE  
SONG 1 ◀▶ 1
```

Numéro du morceau sélectionné  
↑  
Numéro du morceau à échanger

Affichage d'exécution

```
UTIL 5 SONG EXCHANGE  
Sure? >> Press REC
```

③ Exécutez la procédure d'échange de morceau.

**REC**

● Pressez **STOP** pour terminer la procédure.

## UTIL 6 : Contrôle des données de morceau (Data Check)

### Explication

Ceci vous permet de contrôler le type de messages MIDI qui ont été enregistrés dans chaque piste musicale. Vous pouvez spécifier la zone devant être visualisée.

Les longueurs des pistes musicales et de la piste rythmique sont également comparées. Si les pistes musicales sont plus longues que la piste rythmique, il n'est pas possible de les reproduire au delà de la fin de la piste rythmique. Si vous désirez obtenir une reproduction jusqu'à la fin, vous devez préalablement allonger la piste rythmique. Pour raccourcir les pistes musicales pour que leur longueur corresponde à celle de la piste rythmique, référez-vous au paragraphe suivant «UTIL 7: Data Reduce».

Vous pouvez contrôler les types de message suivants.

Touche numérique	Statut contrôlé	Données contrôlées / Affichage
0	WHOLE (tous les messages MIDI)	Canaux MIDI 1 – 16 sur lesquels sont enregistrées les données
9	NOTE	
Tenez [SHIFT] et pressez 0	PAI (Aftertouch polyphonique)	
Tenez [SHIFT] et pressez 1	CC (Changement de commande)	
Tenez [SHIFT] et pressez 2	PG (Changement de programme)	
Tenez [SHIFT] et pressez 3	CAI (Aftertouch par canal)	
Tenez [SHIFT] et pressez 4	PB (Pitch Bend)	
Tenez [SHIFT] et pressez 7	MODE (message de mode)	
Tenez [SHIFT] et pressez 5	EX (Système exclusif)	"INCLUDED" (messages trouvés) "Not found" (messages non trouvés)
Tenez [SHIFT] et pressez 6	TU (Demande d'accord)	
Tenez [SHIFT] et pressez 8	SPAN	Comparaison de longueur des pistes musicales et rythmique "Normal" "Longer than TRK-R (les pistes musicales sont plus longues)

\* Si vous désirez utiliser les points de localisation pour déterminer la zone à visualiser, vous devez d'abord fixer ces points de localisation (voir page 18 ou page 72).

## ❑ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Sélectionnez l'affichage de contrôle des données (Data Check).

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **UTIL** →  
 (touche numérique **6** / alpha-dial) → **ENTER**

Numéro d'utilitaire  
↓  
Nom de l'utilitaire

```
UTIL 6 DATA CHECK
FROM M= 1 FOR ALL
```

② Déterminez la zone dans laquelle soit s'effectuer la visualisation des données et exécutez la procédure de contrôle.

Alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)

**ENTER** (entérez les valeurs)

**◀▶** (déplacez le curseur)

```
UTIL 6 DATA CHECK
FROM M= 1 FOR ALL
```

Mesure de début

↑  
Nombre de mesures

Si vous désirez utiliser des points de localisation pour déterminer la zone, pressez **LOC** pour faire alterner le type d'affichage.

Chaque fois que vous maintiendrez enfoncé **SHIFT** et presserez **LOC**, l'affichage alternera.

```
UTIL 6 DATA CHECK
LOC: BTMN * AND *
```

Point de localisation de début

↑  
Point de localisation de fin

\* Il n'est pas possible d'utiliser à la fois des indications de mesure et de point de localisation pour déterminer la zone. Le dernier mode choisi sera utilisé.

Lorsque vous entérez votre choix pour la zone, les résultats du contrôle apparaissent à la ligne inférieure de l'affichage.

Pistes contrôlées  
↓  
Statuts contrôlés

```
UTIL 6 TRK1-8 WHOLE
1234 5678 9... ..
```

Résultats du contrôle

③ Sélectionnez la piste et les statuts que vous désirez contrôler et visualisez les résultats.

Alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)

Touches de piste (sélectionnez les pistes)

**ENTER** (entérez les valeurs)

**◀▶** (déplacez le curseur)

● Pressez **STOP** pour terminer la procédure.

# ■ UTIL 7 : Effacement des données de silence / Uniformisation des longueurs de piste (Data Reduce)

## □ Explication

Cette action nommée «Data Reduce» entraîne les deux fonctions suivantes:

- ❖ Les données de silence qui ont été programmées en enregistrement pas à pas ou en mode Microscope seront effacées et converties en zones vierges. Ceci évite les données excessives et permet un usage plus efficace de la mémoire. Pour accomplir ceci, réglez sur On le paramètre «Reduce CH. REST».
  - ❖ Si les pistes musicales sont plus longues que la piste rythmique, la partie de ces pistes qui dépasse la fin de la piste rythmique ne peut être reproduite. Dans de tels cas, vous devrez soit allonger la piste rythmique soit raccourcir les pistes musicales. Le paramètre Data Reduce effacera les données de morceau présentes en excès sur les pistes musicales pour que ces dernières voient leur longueur ramenée au même niveau que celle de la piste rythmique. Pour exécuter ce raccourcissement, réglez sur On le paramètre «ADJUST LENGTH».
- \* Si vous avez accompli de nombreuses modifications en mode Microscope, les déplacements à travers les valeurs de mesure / temps / horloge peuvent devenir plus lents. Pour retrouver une vitesse de déplacement normale, exécutez la procédure Data Reduce. Dans ce cas, le résultat obtenu sera celui souhaité même si les deux fonctions sont réglées sur Off.

## □ Procédure

- Depuis l'affichage de base du mode 1

- ① Sélectionnez l'affichage de réduction de données (Data Reduce).

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **UTIL** →  
(Touche numérique **7** / alpha-dial) → **ENTER**

Numéro d'utilitaire  
Nom de l'utilitaire

```
UTIL 7 DATA REDUCE
REDUCE CH.REST ON
```

- ② Spécifiez d'exécuter ou non les deux fonctions.

Alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)

**ENTER** (entérez les valeurs)

**◀▶** (déplacez le curseur)

```
UTIL 7 DATA REDUCE
REDUCE CH.REST ON
```

```
UTIL 7 DATA REDUCE
ADJUST LENGTH ON
```

Affichage d'exécution

```
UTIL 7 DATA REDUCE
Sure? >> Press REC
```

- ③ Exécutez la procédure de réduction de données

**REC**

- Pressez **STOP** pour terminer la procédure.

## ■ UTIL 8 : Accord de modules de sons par le MIDI

### □ Explication

Cette fonction permet de transmettre un message de demande d'accord (Tune Request) ainsi que des messages de note (sur tous les canaux MIDI, avec la note *la4* et une dynamique de 64) par les deux prises MIDI OUT. Vous pouvez utiliser ces fonctions pour accorder vos modules de sons MIDI, pour contrôler la connexion de vos câbles MIDI ou audio ou bien pour régler vos niveaux afin de faire une première balance.

### □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Sélectionnez l'affichage d'accord (Tune).

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **UTIL** →  
(touche numérique **8** / alpha-dial) → **ENTER**

Numéro d'utilitaire  
Nom de l'utilitaire

↓

```
UTIL 8 TUNE
Press PLAY to tune
```

② Transmettez le message de demande d'accord et les messages de note.

**PLAY** (transmet une note continue)

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **PLAY** (transmet des notes intermittentes)

③ Stoppez la transmission.

**PAUSE**

● Pressez **STOP** pour terminer la procédure.

# ***MODE 2 : DISK (DISQUETTE)***

Dans ce mode, vous pouvez sauvegarder des données de morceau sur votre disquette ou recharger un morceau depuis la disquette. Une disquette neuve ou ayant déjà été employée par d'autres appareils doit préalablement être formatée avant de pouvoir être utilisée pour la sauvegarde de données de morceau (voir page 148).

- 1 : Chargement des morceaux ..... (Load)
- 2 : Sauvegarde des morceaux ..... (Save)
- 3 : Effacement d'un morceau sur disquette ..... (Delete)
- 4 : Changement de titre d'un morceau sur disquette ..... (Rename)
- 5 : Comparaison des données en mémoire interne et sur disquette ..... (Verify)

# ■ 1 : Chargement des morceaux

## □ Explication

Cette procédure permet le chargement d'un morceau ou plus depuis la disquette dans la mémoire interne du MC-50.

\* Si vous désirez ne charger qu'un seul morceau, vous pouvez également utiliser la fonction «Current Load» du mode 1 (voir page 53).

## □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Insérez la disquette (avec la languette de protection placée sur [PROTECT]).

② Passez à l'affichage de chargement (Load) du mode 2.

Maintenez enfoncé [SHIFT] et pressez [MODE] →

(Touche numérique [2] / alpha-dial) → [ENTER]

(Touche numérique [1] / alpha-dial) → [ENTER]

```
MODE 2 DISK
1 LOAD [SONG FILE]
```

Fonction de chargement (LOAD)

```
LOAD SONG FROM DISK
SELECT SONG▶*****5...
```

③ Sélectionnez les numéros de morceau que vous désirez charger.

Touches numériques (pressez la touche numérique correspondant au numéro de morceau que vous désirez charger. Chaque fois que vous pressez une de ces touches, l'affichage alterne entre le numéro du morceau et symbole «\*») → [ENTER]

```
LOAD SONG FROM DISK
SELECT SONG▶*****5...
```

Numéro des morceaux à charger

La ligne inférieure de l'afficheur indique le statut choisi pour chaque numéro de morceau, de la gauche vers la droite. La signification de l'affichage est la suivante.

Affichage	Signification
numéro	sera chargé en mémoire interne
*	ne sera pas chargé (le MC-50 contient un morceau à cet emplacement)
.	ne sera pas chargé (le MC-50 ne contient pas de morceau à cet emplacement)

\* Pour sélectionner d'un seul coup tous les numéros de morceau, maintenez enfoncé [SHIFT] et pressez la touche numérique [0]. Pour sélectionner tous les numéros de morceau pour lesquels le MC-50 ne contient pas encore de données, pressez la touche numérique [0].

④ Pour chaque numéro de morceau, sélectionnez un nom de morceau à charger et exécutez le chargement.

Alpha-dial (sélectionnez les morceaux)

[ENTER] (entérez le choix du morceau et passez au numéro de morceau suivant)

[◀▶] (entérez le choix / sélectionnez le numéro de morceau / passez d'un affichage à l'autre)

[LOAD] (exécutez le chargement)

Numéros des morceaux où se fait le chargement

```
LOAD *****5...▶ DISK
SONG 54Spring Song
```

↑ Fichier de morceau  
Numéro de morceau

Affichage d'exécution

```
LOAD *****5...▶ DISK
Sure? >> Press LOAD
```

\* Si vous pressez [LOAD] alors que vous n'êtes pas en affichage d'exécution, les fichiers de morceau déjà entérinés ainsi que le fichier actuellement sélectionné seront chargés.

● Une fois le chargement terminé, vous retournez à l'affichage de menu du mode 2.

Pour retourner au mode 1 : maintenez enfoncé [SHIFT] et pressez [MODE] → (touche numérique [1] / alpha-dial) → [ENTER]

## ■ 2 : Sauvegarde des morceaux

### □ Explication

Cette procédure vous permet d'assigner un nom à un morceau créé dans le MC-50 et ensuite de le sauvegarder sur disquette. Il n'est pas possible de sauvegarder plusieurs morceaux ayant le même nom sur une même disquette (toutefois, des noms identiques mais ayant des différences dans l'utilisation des majuscules et des minuscules seront considérés comme des noms différents et pourront donc être employés sur une même disquette). Si la disquette contient déjà un morceau ayant un nom identique à celui du morceau que vous désirez sauvegarder, le morceau précédemment sauvegardé sur la disquette sera remplacé par celui que vous sauvegardez.

- \* Si vous désirez ne sauvegarder qu'un seul morceau, vous pouvez également utiliser la fonction «Current Save» du Mode 1 (voir page 53).
- \* Si vous désirez assigner un titre à votre morceau dans le Mode 1, référez-vous à «FUNC 3 : Song Title» (voir page 64).

### □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

- ① Insérez la disquette (avec la languette de protection placée sur [WRITE]).
- ② Passez à l'affichage de sauvegarde (Save) du mode 2.

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** →  
 (touche numérique **2** / alpha-dial) → **ENTER**  
 (touche numérique **2** / alpha-dial) → **ENTER**

```
MODE 2 DISK
2 SAVE [SONG FILE]
```

Fonction de sauvegarde (SAVE)

```
SAVE SONG ONTO DISK
SELECT SONG▶***4.....
```

- ③ Sélectionnez les numéros de morceau que vous désirez sauvegarder.

Touches numériques (pressez la touche numérique correspondante au numéro de morceau que vous désirez sauvegarder. Chaque fois que vous pressez une de ces touches, l'affichage alternera entre le numéro du morceau et le symbole «\*»)  
 → **ENTER**

```
SAVE SONG ONTO DISK
SELECT SONG▶***4.....
```

Numéro des morceaux à sauvegarder

La ligne inférieure de l'afficheur indiquera le statut choisi pour chaque numéro de morceau, de la gauche vers la droite. La signification de l'affichage est la suivante.

Affichage	Signification
numéro	sera sauvegardé sur disquette
*:	ne sera pas sauvegardé sur disquette
.	le MC-50 ne contient pas de morceau à cet emplacement

- \* Pour sélectionner tous les numéros de morceau pour lesquels le MC-50 contient des données, pressez la touche numérique **0**.

- ④ Spécifiez le titre des morceaux.  
 Alpha-dial (sélectionnez les caractères)  
**◀ ▶** (déplacez le curseur)

```
SAVE ***4.....▶ DISK
SONG 4▶Spring Song
```

Titre du morceau

Vous pouvez utiliser les caractères suivants

```
Space A-Z a-z 0-9 & ! ? . , ; ' " * + - / < = > ( ) [ ] ^ _ | $ % @
```

[Ecriture de caractères à l'aide des touches numériques]

Vous pouvez utiliser les touches numériques pour programmer des chiffres et des lettres tels qu'ils sont imprimés sur chaque touche. Chaque fois que vous presserez une touche, vous ferez alterner les différents caractères sérigraphiés pour ces touches et ils seront immédiatement entérinés. Pour écrire des caractères en lettres minuscules, maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez un touche numérique («1» se changera en «?»).

[Fonctions des touches]

Insertion d'un espace à l'emplacement du curseur	Tenez <b>PAUSE</b> et pressez <b>▶</b>
Effacement du caractère situé sur le curseur	Tenez <b>PAUSE</b> et pressez <b>◀</b>
Effacement de tous les caractères situés après le curseur	Tenez <b>SHIFT</b> et pressez <b>SKIP</b>

\* Si vous ne choisissez pas un titre pour votre morceau, vous ne pourrez pas le sauvegarder sur disquette.

- ⑤ Entérez le titre du morceau et exécutez la sauvegarde.

**ENTER** → **SAVE**

```
SAVE ***4....▶ DISK
Sure? >> Press SAVE
```

- ⊖ Quand la sauvegarde est terminée, vous retournez à l'affichage de menu du mode 2.

Pour retourner au mode 1 : maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** → (touche numérique **1** / alpha-dial)  
→ **ENTER**

## ■ 3 : Effacement d'un morceau sur disquette

### □ Explication

Cette fonction vous permet de supprimer un fichier de morceau sur la disquette.

### □ Procédure

- Depuis l'affichage de base du mode 1

① Insérez la disquette (avec la languette de protection réglée sur [WRITE]).

② Passez à l'affichage d'effacement (Delete) du mode 2.

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** →

(Touche numérique **2** / alpha-dial) → **ENTER**

(Touche numérique **3** / alpha-dial) → **ENTER**

```
MODE 2 DISK
3 DELETE [SONG FILE]
```

Fonction d'effacement

```
DELETE SONG ON DISK
TITLE ▶Spring Song
```

③ Sélectionnez le fichier de morceau que vous désirez supprimer.

Alpha-dial → **ENTER**

```
DELETE SONG ON DISK
TITLE ▶Spring Song
```

Fichier de morceau

④ Exécutez la procédure d'effacement.

**SAVE**

```
DELETE▶Spring Song
Sure? >> Press SAVE
```

- Une fois la suppression terminée, vous retournerez à l'affichage de menu du mode 2.

Pour retourner au mode 1 : Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** → (touche numérique **1** / alpha-dial)

→ **ENTER**

# ■ 4 : Changement de titre d'un morceau sur disquette

## □ Explication

Cette fonction vous permet de changer le titre d'un morceau stocké sur disquette

## □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Insérez la disquette (avec la languette de protection réglée sur [WRITE]).

② Passez à l'affichage du changement de nom (Rename) du mode 2.

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** →  
 (Touche numérique **2** / alpha-dial) → **ENTER** →  
 (Touche numérique **4** / alpha-dial) → **ENTER**

```
MODE 2 DISK
4 RENAME [SONG FILE]
```

Fonction de changement de titre

```
RENAME SONG ON DISK
TITLE ▶Spring Song
```

③ Sélectionnez le fichier de morceau dont vous désirez changer le titre

alpha-dial → **ENTER**

```
RENAME SONG ON DISK
TITLE ▶Spring Song
```

Fichier de morceau

④ Modifier ce titre.

Alpha-dial (sélectionnez les caractères)

◀▶ (déplacez le curseur)

```
TITLE Spring Song
SONG 4▶Spring Song
```

Nom de morceau

Vous pouvez utiliser les caractères suivants

```
Space A...Z a...z 0...9 & J j b # ! ? . , : ; ' " * + - / < = > ( ) [ ] { } ^ _ | $ % @
```

[Ecriture de caractères à l'aide des touches numériques]

Vous pouvez utiliser les touches numériques pour programmer des chiffres et des lettres tels qu'ils sont imprimés sur chaque touche. Chaque fois que vous presserez une touche, vous ferez alterner les différents caractères sérigraphiés pour ces touches et ils seront immédiatement entérinés. Pour écrire des caractères en lettres minuscules, maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez un touche numérique («!» se changera en «?»).

[Fonctions des touches]

Insertion d'un espace à l'emplacement du curseur	Tenez <b>PAUSE</b> et pressez ▶
Effacement du caractère situé sur le curseur	Tenez <b>PAUSE</b> et pressez ◀
Effacement de tous les caractères situés après le curseur	Tenez <b>SHIFT</b> et pressez <b>SKIP</b>

\* Le changement de titre n'est pas possible si vous choisissez comme nouveau titre un mot ou une expression déjà employée pour un autre morceau présent sur la même disquette.

⑤ Entérez le nom et exécutez le changement de titre.

**ENTER** → **SAVE**

```
RENAME▶Spring Song
Sure? >> Press SAVE
```

● Une fois le changement de titre accompli, vous retournerez à l'affichage de menu du mode 2.

Pour retourner au mode 1 : maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** → (touche numérique **1** / alpha-dial) → **ENTER**

# ■ 5 : Comparaison des données en mémoire interne et sur disquette (Verify)

## □ Explication

Cette fonction contrôle si les données de morceau présentes dans la mémoire interne sont les mêmes (excepté pour le nom) que celles contenues sur la disquette.

## □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Insérez la disquette (avec la languette de protection réglée sur [PROTECT]).

② Passez à l'affichage de vérification (Verify) du mode 2.

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** →  
(Touche numérique **2** / alpha-dial) → **ENTER** →  
(touche numérique **5** / alpha-dial) → **ENTER**

```
MODE 2 DISK
5 VERIFY
```

Fonction de vérification

```
VERIFY SONG ON DISK
SONG 1 ▶
```

③ Sélectionnez les données de morceau internes que vous désirez comparer

Alpha-dial / touches numériques → **ENTER**

```
VERIFY SONG ON DISK
SONG 1▶Spring Song
```

Données de morceau internes

④ Sélectionnez le fichier de morceau présent sur la disquette auquel vous désirez comparer les données internes et exécutez la fonction de vérification.

Alpha-dial → **ENTER**

```
SONG 1▶Spring Song
DISK =Spring Song
```

Fichier de morceau

La ligne inférieure de l'afficheur vous indiquera les résultats de la comparaison

Affichage	Signification
SONG VERIFIED	Les données sont les mêmes
SONG DIFFERS	Les données sont différentes

● Pressez **STOP** pour terminer la procédure et retournez à l'affichage de menu du mode 2.

Pour retourner au mode 1 : maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** → (touche numérique **1** / alpha-dial) → **ENTER**



# ***MODE 3 : SONG LINK***

*(liaison de morceaux)*

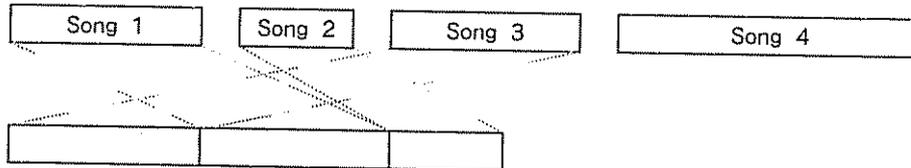
A l'aide de cette fonction de liaison (Song Link), deux morceaux ou plus de la mémoire interne peuvent être enchaînés les uns aux autres en un seul morceau.

# ■ Regroupement de morceaux

## □ Explication

Lorsque cette fonction est employée, deux morceaux de la mémoire interne ou plus peuvent être enchaînés en un seul morceau (morceau numéro 1). Les données de morceau que vous n'aurez pas choisies seront effacées. Vous pouvez choisir le même morceau plusieurs fois, l'enchaînement pouvant traiter jusqu'à vingt morceaux en une seule procédure.

Exemple : Regroupement des morceaux (songs) 3 → 1 → 2



Les données des trois morceaux seront regroupées dans le morceau 1 (song 1) et le morceau 4 (song 4) sera effacé.

Les patterns rythmiques de chaque morceau que vous enchaînez sont automatiquement combinés. Les patterns rythmiques ayant les mêmes données seront réunis en un seul et les différents patterns rythmiques seront mis en place dans la mémoire.

Vous pouvez enchaîner des données de morceau dans les limites suivantes.

Notes	Environ 40 000 notes (dépend de la quantité d'autres messages MIDI)
Patterns rythmiques	240 au maximum
Longueur	9999 mesures (ou 87 381 noires) au maximum

\* Si la dynamique rythmique (voir page 65) et les instruments rythmiques (voir page 66) sont différents pour chaque morceau, il ne peut y avoir de chaînage.

\* Si vous passez à un mode autre que le mode 3 avant d'avoir exécuté le chaînage, les réglages effectués pour ce chaînage seront perdus.

## □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Chargez les morceaux que vous désirez enchaîner (voir page 136).

② Passez à l'affichage de chaînage (Link).

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** →  
(touche numérique **3** / alpha-dial) → **ENTER**

```
LINK Total= 0
Source SONG:1234.....
```

Numéro des morceaux contenant les données

③ Passez à l'affichage de programmation du chaînage.

**REC**

```
LINK 1▶
.....
```

④ Déterminez l'ordre dans lequel seront enchaînés les morceaux

Touches numériques (déterminez les numéros de morceau)

**ENTER** (déplacez le curseur vers la droite)

**◀▶** (déplacez le curseur)

```
LINK 1▶Spring Song
1.....
```

[Fonctions des touches]

Suppression du morceau dont le numéro est sur le curseur	Tenez <b>PAUSE</b> et pressez <b>◀</b> ⇒ <b>ENTER</b> (pressez <b>CANCEL</b> pour interrompre la procédure)
Insertion d'un numéro à l'emplacement du curseur	Tenez <b>PAUSE</b> et pressez <b>▶</b> ⇒ touches numériques (numéro de morceau) ⇒ <b>ENTER</b> (pressez <b>CANCEL</b> pour interrompre la procédure)
Effacement des numéros de morceau situés après le curseur	Tenez <b>SHIFT</b> et pressez <b>SKIP</b> ⇒ <b>ENTER</b> (pressez <b>CANCEL</b> pour interrompre la procédure)
Effacement de tous les morceaux	Tenez <b>SHIFT</b> et pressez <b>RESET</b> ⇒ <b>ENTER</b> (pressez <b>CANCEL</b> pour interrompre la procédure)

⑤ Vérifiez si l'enchaînement des morceaux est possible ou non.

**EDIT**

Lorsque vous pressez **EDIT**, les résultats de la vérification apparaîtront comme suit.

Le chaînage est possible.

```
LINK 1▶EXECUTE OK?J
1234.....
```

Le chaînage est impossible, parce que le morceau dont le numéro est affiché a soit une dynamique rythmique (FUNC 4) différente, soit des instruments rythmiques (FUNC 5) différents.

```
Attn! Rhythm Mismatch
CAN'T LINK TO SONG *
```

Le chaînage n'est pas possible parce que la quantité de données est trop importante. Réduisez le nombre de morceau devant être enchaînés.

```
Attn! LACK of MEMORY
CAN'T LINK TO LINK**
```

Le chaînage n'est pas possible parce que le nombre total de patterns rythmiques excèderait alors 240. Vous pouvez soit choisir de ne pas chaîner le morceau affiché, soit effacer les patterns rythmiques inutiles.

```
Attn! LACK of R-PTN
CAN'T LINK TO SONG *
```

Le chaînage n'est pas possible parce que la longueur du morceau excèderait alors 9999 mesures (ou 87381 noires). Réduisez le nombre de morceaux devant être enchaînés.

```
Attn! LACK of LENGTH
CAN'T LINK TO LINK**
```

⑥ Exécutez le chaînage.

**ENTER**

Message affiché une fois l'opération terminée

● Terminez la procédure et retournez au mode 1.

**STOP** → maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** → (touche numérique **1** / alpha-dial) → **ENTER**



# **MODE 4 : DISK UTILITY**

*(utilitaires pour disquette)*

Ce mode permet l'accès à des fonctions concernant la disquette telles que l'initialisation ou la copie d'une disquette.

- 1 : Initialisation d'une disquette .....(Initialize)
- 2 : Copie d'une disquette .....(Backup)
- 3 : Copie de morceau entre disquettes .....(Transfer)
- 4 : Conversion d'un morceau .....(Convert)
- 5 : Nom de disquette .....(Disk Name)
- 6 : Démarrage avec un autre système .....(Restart)

# ■ 1 : Initialisation d'une disquette

## □ Explication

Cette fonction initialise une disquette vierge ou une disquette ayant déjà été utilisée par un autre appareil de façon à ce que celle-ci puisse être utilisée par le MC-50

## □ Procédure

- Depuis l'affichage de base du mode 1

① Insérez la disquette (avec la languette de protection placée sur [WRITE]).

② Accédez à l'affichage d'initialisation (Initialize) du mode 4.

Maintenez enfoncé [SHIFT] et pressez [MODE] →

(Touche numérique [4] / alpha-dial) → [ENTER] →

(Touche numérique [1] / alpha-dial) → [ENTER]

```
MODE 4 DISK UTILITY
1 INITIALIZE [DISK]
```

```
Insert New DISK
>>Press ENTER [INIT]
```

③ Exécutez la fonction d'initialisation.

[ENTER]

Si la disquette a déjà été employée, l'afficheur représenté sur la droite apparaîtra. Si vous êtes sûr de vouloir initialiser la disquette, pressez [ENTER] à nouveau. Pour quitter cette fonction sans initialiser, pressez [STOP].

```
Clear DISK data?
Yes:ENTER      No:STOP
```

Lorsque la disquette a été initialisée, l'affichage de droite apparaît. Si vous désirez initialiser une autre disquette, échangez les disquettes et pressez [ENTER].

```
INIT Complete! Cont?
Yes:ENTER      No:STOP
```

- Terminez la procédure et retournez au mode 1

[STOP] → Maintenez enfoncé [SHIFT] et pressez [MODE] → (touche numérique [1] / alpha-dial) → [ENTER]

## ■ 2 : Copie d'une disquette (Backup)

### □ Explication

Cette fonction crée des copies d'une disquette. Lorsque vous copiez une disquette de morceau, les configurations, les séquences et le nom de la disquette sont également copiés. A titre de précaution, utilisez cette fonction pour faire des copies de sauvegarde des disquettes importantes.

\* Lorsque vous utilisez cette fonction, toutes les données présentes dans la mémoire interne du MC-50 seront effacées. Veillez à sauvegarder préalablement les données importantes sur disquette avant d'utiliser cette fonction.

### □ Procédure

● Depuis l'affichage du mode 1

- ① Passez à l'affichage de base de copie (Backup) du mode 4  
Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** →  
(touche numérique **4** / alpha-dial) → **ENTER** →  
(touche numérique **2** / alpha-dial) → **ENTER**

Si la mémoire interne du MC-50 contient des données, l'affichage d'alerte représenté à droite apparaîtra. Lorsque vous pressez **ENTER**, toutes les données de la mémoire interne sont effacées.

```
MODE 4 DISK UTILITY
2 BACK UP      [DISK]
```

```
Insert Source DISK
>>Press ENTER [BACK]
```

```
Clear SONG data?
Yes:ENTER      No:STOP
```

- ② Insérez la disquette servant de source à la copie (avec sa languette de protection sur [PROTECT]), et copiez les données de cette disquette dans la mémoire interne.  
**ENTER**

```
Insert Dest. DISK
>>Press ENTER [BACK]
```

- ③ Insérez la disquette servant de destination à la copie (avec la languette de protection sur [WRITE]), et copiez les données de la mémoire interne sur cette disquette.  
**ENTER**

```
BACK UP Complete!
Press STOP
```

Si la disquette servant de destination à la copie a déjà été utilisée, l'affichage de droite apparaîtra. Si vous êtes sûrs de vouloir copier les données, pressez **ENTER** à nouveau. Pour quitter la procédure sans copier, pressez **STOP**.

```
Clear DISK data?
Yes:ENTER      No:STOP
```

Si la quantité de données est importante et ne peut être copiée un seul passage, vous retournerez à l'étape ①. Répétez alors les étapes ② et ③ jusqu'à ce que l'affichage indique «BACK UP Complete!».

● Terminez la procédure et retournez au mode 1.

**STOP** → Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** → (touche numérique **1** / alpha-dial) → **ENTER**

## ■ 3 : Copie de morceaux entre disquettes (Transfer)

### □ Explication

Cette fonction copie tous les fichiers de morceau d'une disquette dans une autre. La fonction de copie (Backup) de disquette expliquée précédemment efface tous les fichiers de morceau présents sur la disquette de destination avant la copie alors que cette fonction de transfert ajoute des fichiers sans effacer ceux originellement présents sur la disquette de destination.

\* Lorsque vous utilisez cette fonction, toutes les données de morceau présentes dans la mémoire interne du MC-50 sont effacées. Veillez à avoir préalablement sauvegardé les données importantes sur disquette avant d'employer cette fonction.

### □ Procédure

● Depuis de base du mode 1

- ① Accédez à l'affichage de transfert du mode 4  
Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** →  
(touche numérique **4** / alpha-dial) → **ENTER** →  
(touche numérique **3** / alpha-dial) → **ENTER**

```
MODE 4 DISK UTILITY
3 XFER  [SONG FILE]
```

```
Insert Source DISK
>>Press ENTER [XFER]
```

Si la mémoire interne du MC-50 contient des données de morceau, l'affichage d'alerte représentés à droite apparaît. Lorsque vous pressez **ENTER**, toutes les données de morceau de la mémoire interne sont effacées.

```
Clear SONG data?
Yes:ENTER  No:STOP
```

- ② Insérez la disquette servant de source à la copie (avec sa languette de protection sur [PROTECT]), et copiez les fichiers de morceaux présents sur cette disquette dans la mémoire interne.  
**ENTER**

```
Insert Dest. DISK
>>Press ENTER [XFER]
```

- ③ Insérez la disquette servant de destination à la copie (avec sa languette de protection sur [WRITE]), et copiez les fichiers présents dans la mémoire interne du MC-50 sur la disquette.  
**ENTER**

```
XFER Complete!
Press STOP
```

Si la quantité de données est importante et ne peut être transférée en un seul passage, vous retournerez à l'étape ①. Répétez l'étape ② et ③ jusqu'à ce que l'affichage indique «XFER Complete!».

Si la disquette source et la disquette de destination contiennent des morceaux ayant le même nom, l'affichage représenté à droite apparaîtra. Si vous désirez malgré tout écrire le fichier à la place du fichier de même nom, pressez **ENTER**. Si vous ne désirez pas copier ce fichier et uniquement ce fichier, pressez **SKIP**.

```
RENEW? SONG TITLE
Yes:ENTER  No:SKIP
```

● Terminez la procédure et retournez au mode 1.

**STOP** → Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** (touche numérique **1** / alpha-dial) → **ENTER**

## ■ 4 : Conversion d'un morceau (Convert)

### □ Explication

Cette fonction convertit les fichiers de morceau présents sur une disquette créée par le logiciel MRC-500/300 pour que ces fichiers puissent être utilisés par le MC-50. Un fichier converti de cette façon ne peut plus ensuite être utilisé par le MRC-500/300. Si vous désirez utiliser un fichier à la fois avec le MC-50 et le MRC-500/300, faites d'abord une copie des fichiers de morceau sur une autre disquette avant de convertir celle-ci.

- \* Lorsque vous utilisez cette fonction, toutes les données de morceau de la mémoire interne du MC-50 sont effacées. Veillez à avoir préalablement sauvegardé les données importantes sur disquette avant d'employer cette fonction.

### □ Procédure

- Depuis l'affichage de base du mode 1

- ① Accédez à l'affichage de conversion (Convert) du mode 4

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** →  
(touche numérique **4** / alpha-dial) → **ENTER** →  
(touche numérique **4** / alpha-dial) → **ENTER**

```
MODE 4 DISK UTILITY
4 CONVERT [DISK]
```

```
Insert MRC-500 DISK
>>Press ENTER [CONV]
```

Si la mémoire interne du MC-50 contient des données de morceau, l'affichage d'alerte représenté à droite apparaîtra. Lorsque vous pressez **ENTER**, toutes les données de morceau sont effacées.

```
Clear SONG data?
Yes:ENTER No:STOP
```

- ② Insérez la disquette devant être convertie (avec sa languette de protection sur [WRITE]), et choisissez

Convert.  
**ENTER**

```
Insert MRC-500 DISK
>>Press ENTER [CONV]
```

```
Convert DISK data?
Yes:ENTER No:STOP
```

- ③ Exécutez la fonction de conversion

**ENTER**

```
Conversion Complete!
Press STOP
```

- Terminez la procédure et retournez au mode 1.

**STOP** → Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** → (touche numérique **1** / alpha-dial) → **ENTER**

## ■ 5 : Nom de disquette (Disk Name)

### □ Explication

Cette fonction vous permet d'assigner un titre de 13 caractères à une disquette. Normalement, vous différenciez les disquettes à l'aide d'une étiquette extérieure, mais cette fonction de titrage vous permet également d'apposer un label à l'intérieur de la disquette en temps que données. Le titrage de disquette que vous effectuez ici s'affichera lorsque vous utiliserez la fonction de demande de mémoire disponible sur la disquette (Mode 1) et lorsque vous chargerez ou sauvegarderez des données de configuration (Mode 5)

### □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Insérez la disquette devant être nommée (avec la languette de protection sur [WRITE]).

② Accédez à l'affichage de titrage de la disquette (Disk Name) du mode 4

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** →  
 (touche numérique **4** / alpha-dial) → **ENTER** →  
 (touche numérique **5** / alpha-dial) → **ENTER**

```
MODE 4 DISK UTILITY
5 DISK NAME [DISK]
```

③ Déterminez le nom de la disquette

Alpha-dial / touches numériques (sélectionnez les caractères)

**◀ ▶** (déplacez le curseur)

```
NAME
RENAME▶_
```

Nom d'origine de la disquette

\* Si un nom a déjà été assigné à la disquette, ce nom sera affiché à la ligne supérieure de l'afficheur.

```
NAME
RENAME▶_
```

Nouveau nom de la disquette

Vous pouvez utiliser les caractères suivants

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

[Utilisation des touches numériques pour écrire des caractères]

Vous pouvez utiliser les touches numériques pour programmer les chiffres et les caractères représentés pour chacune de ces touches. Chaque fois que vous pressez une touche, vous faites défiler cycliquement les caractères imprimés sur cette touche. Pour programmer des caractères minuscules, maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez une touche numérique («!» se change en «?»)

[Fonctions des touches]

Insertion d'un espace à l'emplacement du curseur	Tenez <b>PAUSE</b> et pressez <b>▶</b>
Effacement du caractère situé sur le curseur	Tenez <b>PAUSE</b> et pressez <b>◀</b>
Effacement de tous les caractères situés après le curseur	Tenez <b>SHIFT</b> et pressez <b>SKIP</b>

④ Entérez le nom de la disquette et inscrivez-le sur celle-ci.

**SAVE**

Lorsque le nom de la disquette a été écrit sur celle-ci, vous retournez à l'affichage de menu du mode.

```
RENAME▶Rock'n Roll
Sure? >> Press SAVE
```

● Retour au mode 1

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** → (touche numérique **1** / alpha-dial) → **ENTER**

## ■ 6 : Démarrage avec un autre système (Restart)

### □ Explication

Cette fonction vous permet de faire démarrer un autre programme d'exploitation depuis le SUPER-MRC.

Touche numérique	Valeur	Action
1	SUPER-MRC	Re-démarrage du SUPER-MRC
2	SUPER-MRP	Démarrage du SUPER-MRP.
3	DISK	Démarrage d'un système sur disquette. A utiliser avec des logiciels optionnels (MRB-500, etc.).

\* Lorsque vous exécutez cette fonction de redémarrage, toutes les données de morceau de la mémoire interne du MC-50 sont effacées. Veillez à avoir préalablement sauvegardé les données importantes sur disquette avant d'employer cette fonction.

### □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

- ① Passez l'affichage de redémarrage (Restart) du mode 4  
Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** →  
(touche numérique **4** / alpha-dial) → **ENTER** →  
(touche numérique **6** / alpha-dial) → **ENTER**

```
MODE 4 DISK UTILITY
6 RESTART
```

```
1>SUPER-MRC 3 DISK
2> SUPER-MRP
```

Si des données de morceau existent dans la mémoire interne du MC-50, l'affichage d'alerte représenté à droite apparaît. Pressez **ENTER** et toutes les données de morceau seront effacées.

```
Clear SONG data. OK?
Yes:ENTER      No:STOP
```

- ② Déterminez avec quel système vous désirez redémarrer et exécutez le redémarrage.  
(touche numérique / alpha-dial) → **ENTER**

\* Si vous redémarrez depuis une disquette système, insérez la disquette système avant d'exécuter le redémarrage.



# ***MODE 5 : CONFIGURATION DU SYSTEME***

Les informations suivantes peuvent être stockées sur chaque disquette de morceau sous forme d'un fichier configuration: six types de réglage de configuration, trois réglages de fonction MIDI, les réglages de visualisation pour le microscope et le nom du morceau qui sera automatiquement chargé à la mise en route du système. En insérant cette disquette lorsque le système démarre, vous pouvez immédiatement commencer à travailler dans l'environnement que vous aurez déterminé grâce à ce fichier configuration.

- 1 : Modification des données de configuration ..... (Change)
  - CNFG 1 : Mode d'arrêt et accès aux localisations programmées ..... (Locate Mode)
  - CNFG 2 : Réglages 1 pour l'enregistrement en pas à pas ..... (Step/Gate)
  - CNFG 3 : Réglages 2 pour l'enregistrement en pas à pas ..... (Gate Ratio)
  - CNFG 4 : Réglages pour la reproduction d'un morceau en cours ..... (MIDI Update)
  - CNFG 5 : Réglages pour l'enregistrement modifiant ..... (Rewrite Mode)
  - CNFG 6 : Réglages pour l'enregistrement du tempo et l'enregistrement modifiant ..... (MIDI Control)
- 2 : Chargement d'un fichier configuration ..... (Load)
- 3 : Sauvegarde d'un fichier configuration ..... (Save)
- 4 : Initialisation des données de configuration ..... (Initialize)

\* Réglez les trois fonctions MIDI des pages 56-58.

\* Réglez le type de visualisation pour le Microscope comme décrit en page 110.

# ■ CNFG 1 : Mode d'arrêt et accès aux localisations programmées (Locate Mode)

## □ Explication

Ces réglages déterminent ce qui se passe lorsque que vous pressez **STOP** durant l'enregistrement ou la reproduction, et déterminent également le déplacement réel causé par la fonction de saut à un point de localisation

Paramètre	Touche numérique	Valeur	Fonctionnement
STOP (mode d'arrêt)	0	JUST	Lorsque vous pressez <b>STOP</b> durant l'enregistrement ou la reproduction, l'arrêt est immédiat
	1	MEAS	Lorsque vous pressez <b>STOP</b> durant l'enregistrement ou la reproduction, l'arrêt s'effectue au début de la mesure suivante.
JUMP (mode d'accès à une localisation)	0	JUST	Lorsque vous utilisez l'accès à un point de localisation, vous arrivez exactement à ce point
	1	MEAS	Lorsque vous utilisez l'accès à un point de localisation, vous arrivez au début de la mesure contenant ce point.

\* Lorsque le MC-50 est synchronisé à un signal d'horloge venant d'un appareil externe, ces réglages d'arrêt n'ont pas d'effet.

## □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Passez à l'affichage du mode de localisation (Locate Mode) du mode 5

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** →  
 (touche numérique **5** / alpha-dial) → **ENTER** →  
 (touche numérique **1** / alpha-dial) → **ENTER** →  
 (touche numérique **1** / alpha-dial) → **ENTER**

```
MODE 5 SYSTEM CONFIG
1 CHANGE [CONFIG]
```

```
CNFG 1 LOCATE MODE
STOP = JUST 00
```

② Réglez le mode d'arrêt et le mode de saut au point de localisation

Alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)

◀▶ (déplacez le curseur)

```
CNFG 1 LOCATE MODE
STOP = JUST 00
```

↑  
 Réglage de chaque paramètre  
 Réglage du paramètre  
 indiqué par le curseur

● Terminez la procédure et retournez au mode 1.

**STOP** → Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** → (touche numérique **1** / alpha-dial) → **ENTER**



# ■ CNFG 3 : Réglages 2 pour l'enregistrement en pas à pas (Gate Time Ratio)

## □ Explication

Lorsque vous déterminez un Step time sous forme d'un chiffre pour l'enregistrement en pas à pas (voir page 39), ce réglage détermine la longueur de Gate time sous forme d'un pourcentage du Step time spécifié. Puisque vous pouvez modifier cette valeur par la suite, vous pourrez laisser celle-ci à une valeur de base

\* Ce réglage peut s'effectuer de 1 à 200 %. La valeur d'origine est de 75 %.

## □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Passez à l'affichage de rapport de Gate time (Gate Ratio) du mode 5

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** →  
(Touche numérique **5** / alpha-dial) → **ENTER** →  
(Touche numérique **1** / alpha-dial) → **ENTER** →  
(Touche numérique **3** / alpha-dial) → **ENTER**

```
MODE 5 SYSTEM CONFIG  
1 CHANGE [CONFIG]
```

```
CNFG 3 GATE RATIO  
75%
```

② Réglez le pourcentage de Gate time.

Alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)

```
CNFG 3 GATE RATIO  
75%
```

Rapport de Gate Time

● Terminez la procédure et retournez au mode 1.

**STOP** → Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** → (touche numérique **1** / alpha-dial) → **ENTER**

# ■ CNFG 4 : Réglages pour la reprise de reproduction d'un morceau en cours (MIDI Update)

## □ Explication

Lorsque vous vous déplacez simplement à une autre mesure, les valeurs du morceau au-dessus desquelles vous êtes passé ne seront pas transmises à votre module de sons MIDI. Par exemple, si vous sautez au-delà d'une zone qui contient un message de changement de programme MIDI, votre module de sons MIDI ne changera pas de sonorité. Cela signifie que lorsque vous commencez la reproduction depuis le nouvel emplacement choisi, la sonorité correcte ne sera pas employée.

En condition d'attente, vous pouvez maintenir enfoncé **PAUSE** et presser **MIDI** pour que tous les messages de changement de morceau (exceptés les messages de note) jusqu'au nouvel emplacement choisi soit transmis par la MIDI Out. Si vous désirez automatiquement transmettre ces changements lors de la réception d'un message Song Position Pointer (pointeur de position dans le morceau), réglez MIDI Update sur «SPP»

## □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Accédez à l'affichage MIDI Update du mode 5.

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** →

(Touche numérique **5** / alpha-dial) → **ENTER** →

(Touche numérique **1** / alpha-dial) → **ENTER** →

(Touche numérique **4** / alpha-dial) → **ENTER**

```
MODE 5 SYSTEM CONFIG
1 CHANGE [CONFIG]
```

```
CNFG 4 MIDI UPDATE
UPDATE TRIG = OFF
```

② Si vous désirez que les valeurs de changement dans les données du morceau soient automatiquement transmises, réglez ce paramètre sur «SPP».

Alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)

```
CNFG 4 MIDI UPDATE
UPDATE TRIG = OFF
```

SPP : transmis / OFF : non transmis

● Terminez la procédure et retournez au mode 1.

**STOP** → Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** → (touche numérique **1** / alpha-dial) → **ENTER**

# ■ CNFG 5 : Réglages pour l'enregistrement modifiant (Rewrite Mode)

## □ Explication

Ce réglage détermine si les valeurs de Gate time et de dynamique seront simultanément modifiées lorsque vous utiliserez la procédure de réécriture (voir page 36) ou l'enregistrement modifiant.

Paramètre	Touche numérique	Valeur	Fonctionnement
GATE TIME	0	OFF	Le Gate Time ne sera pas modifié
	1	ON	Le Gate Time sera aussi modifié
VELOCITY	0	OFF	La dynamique ne sera pas modifiée
	1	ON	La dynamique sera aussi modifiée

## □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Passez à l'affichage de mode de réécriture (Rewrite Mode) du mode 5

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** →

(Touche numérique **5** / alpha-dial) → **ENTER** →

(Touche numérique **1** / alpha-dial) → **ENTER** →

(Touche numérique **5** / alpha-dial) → **ENTER**

```
MODE 5 SYSTEM CONFIG
1 CHANGE [CONFIG]
```

```
CNFG 5 REWRITE MODE
GATE TIME = ON  11
```

② Déterminez si Gate time et dynamique doivent être modifiés simultanément.

Alpha-dial / touches numériques (modifications des valeurs)

```
CNFG 5 REWRITE MODE
GATE TIME = ON  11
```

Réglage du paramètre du curseur ↑  
Réglage des deux paramètres

● Terminez la procédure et retournez au mode 1.

**STOP** → Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** → (touche numérique **1** / alpha-dial) → **ENTER**

# ■ CNFG 6 : Réglages pour l'enregistrement de tempo et l'enregistrement modifiant (MIDI Control)

## □ Explication

Ceci sélectionne le type de message MIDI qui sera reçu en provenance d'un appareil MIDI externe et qui commandera le MC-50 lorsque vous utilisez l'enregistrement du tempo ou l'enregistrement modifiant (réécriture de la dynamique).

Vous pouvez sélectionner les messages MIDI suivants

Message MIDI	Changement de tempo	Enregistrement modifiant
NOTE # (numéro de note) 36 (C2) – 84 (C6)	Des numéros de note plus élevés accélèrent le tempo. Pour obtenir le tempo de base, jouez la note numéro 60 (C4 ou <i>do4</i> ). Quand le tempo de base a été réglé dans une plage de 10 à 250, on peut le faire varier de 5 à 484. S'il est précisément sur 120, les variations possibles vont de 8 à 233.	Des numéros de note élevés font augmenter la dynamique. Plage de variation : 4 – 124
VELO (dynamique) 1 – 127	Des dynamiques plus élevées accélèrent le tempo. Pour obtenir le tempo de base, jouez une note avec une dynamique de 64. Quand le tempo de base a été réglé dans une plage de 10 à 250, on peut le faire varier de 5 à 496. S'il est précisément sur 120, les variations possibles vont de 8 à 233.	Des dynamiques élevées font augmenter la dynamique. Plage de variation : 1 – 127
CC (changement de commande) Les valeurs 0 – 127 de tout numéro de commande	Des valeurs plus élevées accélèrent le tempo. Pour obtenir le tempo de base, transmettez une valeur de 64. Quand le tempo de base a été réglé dans une plage de 10 à 250, on peut le faire varier de 5 à 496. S'il est précisément sur 120, les variations possibles vont de 8 à 233.	Des dynamiques élevées font augmenter la dynamique. Plage de variation : 1 – 127
PB (pitch bend) -128 – +128	Le tempo accélère quand la hauteur monte et décélère quand la hauteur descend. Pour obtenir le tempo de base, laissez le bender au centre (0). Quand le tempo de base a été réglé dans une plage de 10 à 250, on peut le faire varier de 5 à 496. S'il est précisément sur 120, les variations possibles vont de 8 à 233.	Faire monter la hauteur fera augmenter la dynamique au delà de 64. Faire baisser la hauteur fera diminuer la dynamique en deçà de 64. (Pitch Bend 0 = dynamique 64) Plage de variation : 1 – 127

\* En enregistrement de tempo, le tempo changera par rapport au tempo de base.

## ❑ Procédure

⦿ Depuis l'affichage de base du mode 1

① Passez à l'affichage de commande MIDI (MIDI control) du mode 5

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** →

(Touche numérique **5** / alpha-dial) → **ENTER** →

(Touche numérique **1** / alpha-dial) → **ENTER** →

(Touche numérique **6** / alpha-dial) → **ENTER**

```
MODE 5 SYSTEM CONFIG
1 CHANGE [CONFIG]
```

```
CNFG 6 MIDI CONTROL
NOTE#
```

② Sélectionnez le message MIDI servant pour la commande

Alpha-dial / touches numériques (modifiez les valeurs)

**◀▶** (déplacez le curseur)

```
CNFG 6 MIDI CONTROL
NOTE#
```

Message MIDI

Si vous avez sélectionné un message de changement de commande, vous devez également sélectionner le numéro de la commande

⦿ Terminez la procédure et retournez au mode 1.

**STOP** → Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** → (touche numérique **1** / alpha-dial) → **ENTER**

## ■ 2 : Chargement d'un fichier configuration

### □ Explication

Cette fonction charge le fichier configuration d'une disquette dans la mémoire interne, remplaçant les données précédemment stockées pour la configuration dans la mémoire interne.

### □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Insérez une disquette de morceau (avec sa languette de protection sur [PROTECT]).

② Accédez à l'affichage de chargement (Load) du mode 5.

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** →

(Touche numérique **5** / alpha-dial) → **ENTER** →

(Touche numérique **2** / alpha-dial) → **ENTER** →

```
MODE 5 SYSTEM CONFIG
2 LOAD          [CONFIG]
```

```
NAME :
Sure? >> Press LOAD
```

③ Chargez le fichier de configuration dans la mémoire interne.

**LOAD**

Nom de la disquette

```
NAME :
Sure? >> Press LOAD
```

● Terminez la procédure et retournez au mode 1.

**STOP** → Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** → (touche numérique **1** / alpha-dial) → **ENTER**

## ■ 3 : Sauvegarde d'un fichier configuration

### □ Explication

Cette fonction sauvegarde les données de configuration de la mémoire interne sur une disquette de morceau.

Vous pouvez choisir de sauvegarder ou non chacun des paramètres suivants : nom du fichier chargé automatiquement, fonctions MIDI (voir page 56 à 58) et visualisation en mode Microscope (voir page 110). Si vous sauvegardez les données de configuration pour la première fois sur une disquette de morceau, réglez sur ON tous ces paramètres. Si la disquette de morceau contient déjà un fichier configuration, ne sauvegardez que les paramètres nécessaires.

Paramètre	Touche numérique	Valeur	Fonctionnement
A-LOAD (nom du fichier à charger)	0	OFF (0)	Pas de sauvegarde (pas de mise à jour)
	1	ON (1)	Sauvegarde (mise à jour)
	2	ORG (2)	Effacement des réglages sur disquette
MIDI (MIDI 1/2/3)	0	OFF (0)	Pas de sauvegarde (pas de mise à jour)
	1	ON (1)	Sauvegarde (mise à jour)
	2	ORG (2)	Initialisation des réglages sur disquette
μ - VIEW (visualisation au microscope)	0	OFF (0)	Pas de sauvegarde (pas de mise à jour)
	1	ON (1)	Sauvegarde (mise à jour)
	2	ORG (2)	Initialisation des réglages sur disquette

Si vous réglez le paramètre de chargement automatique (A-LOAD) sur ON, les noms des données de morceau présentes dans la mémoire interne seront sauvegardés sur la disquette en temps que noms des fichiers devant être chargés automatiquement. Si vous sauvegardez ces noms de fichiers sur la disquette qui contient ces fichiers, vous pouvez entraîner le chargement automatique de ces morceaux dans le MC-50 dès que le système sera lancé alors que la disquette est insérée dans le lecteur.

### □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Insérez une disquette de morceau (avec sa languette de protection sur [WRITE])

② Accédez à l'affichage de sauvegarde (Save) du mode 5

Maintenez enfoncé [SHIFT] et pressez [MODE] →

(Touche numérique [5] / alpha-dial) → [ENTER] →

(Touche numérique [3] / alpha-dial) → [ENTER] →

```
MODE 5 SYSTEM CONFIG
3 SAVE [CONFIG]
```

```
SETUP UPDATE
A-LOAD = OFF @@@
```

③ Déterminez si vous sauvegardez ou non chaque paramètre

Alpha-dial / touches numériques (déterminez les valeurs)

[←] [→] (déplacez le curseur)

```
SETUP UPDATE
A-LOAD = OFF @@@
```

↑ Réglage de chaque paramètre  
Réglage du paramètre où est le curseur

④ Sauvegardez le fichier configuration sur la disquette de morceau.

[SAVE]

Nom de la disquette

```
NAME :
Sure? >> Press SAVE
```

● Terminez la procédure et retournez au mode 1

[STOP] → maintenez enfoncé [SHIFT] et pressez [MODE] → (touche numérique [1] / alpha-dial) → [ENTER]

## ■ 4 : Initialisation des données de configuration

---

### □ Explication

Cette fonction initialise les données de configuration de la mémoire interne.

---

### □ Procédure

● Depuis l'affichage de base du mode 1

① Accédez à l'affichage d'initialisation (Initialize) du mode 5.

Maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** →

(Touche numérique **5** / alpha-dial) → **ENTER** →

(Touche numérique **4** / alpha-dial) → **ENTER**

```
MODE 5 SYSTEM CONFIG
4 INIT [CONFIG]
```

```
INITIALIZE CONFIG
Sure? >> Press REC
```

② Exécutez l'initialisation.

**REC**

● Terminez la procédure et retournez au mode 1.

**STOP** → maintenez enfoncé **SHIFT** et pressez **MODE** → (touche numérique **1** / alpha-dial) → **ENTER**



# ***SUPER-MRP: SYSTEME DE REPRODUCTION***

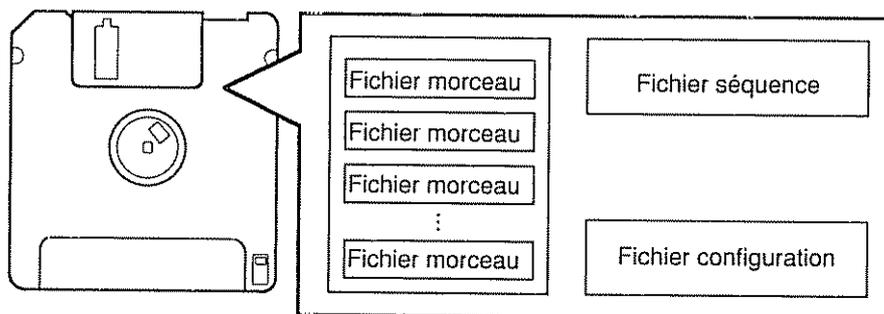
Le système SUPER-MRP (système de reproduction) vous permet de déterminer l'ordre dans lequel les morceaux d'une disquette seront joués. Si vous choisissez l'ordre de reproduction employé sur scène, le SUPER-MRP jouera votre répertoire automatiquement et vous n'aurez pas à charger les fichiers un par un pour chaque morceau. En plus du choix de l'ordre des morceaux, vous pouvez également décider de l'enchaînement de deux morceaux ou plus, et de la répétition de certains morceaux d'aussi nombreuses fois que nécessaire.

Si vous avez sauvegardé vos réglages de SUPER-MRP sur disquette, vous pouvez reproduire la même série automatisée à tout moment.

# ■ Avant d'utiliser le SUPER-MRP

## 1. Organisation du SUPER-MRP

Le SUPER-MRP détermine l'ordre dans lequel seront joués les morceaux sauvegardés sur la disquette. Les réglages du SUPER-MRP sont stockés sur une disquette sous forme d'un "fichier séquence". Quand le SUPER-MRP fonctionne, il utilise les fonctions du fichier de morceau, d'une partie du fichier configuration, mais vous faites ces réglages depuis le SUPER-MRC.

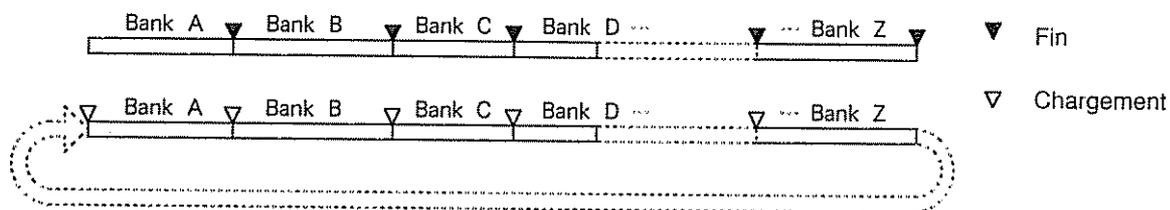


Si, après avoir démarré le SUPER-MRP, vous insérez une disquette de morceaux contenant un fichier séquence, le fichier séquence, les fichiers de morceau (banque A), et le fichier configuration seront chargés automatiquement dans la mémoire. Pressez alors **PLAY** et les morceaux seront reproduits comme déterminé par les réglages de SUPER-MRP. Bien sûr, même après que le SUPER-MRP ait démarré, vous pouvez changer de disquette et obtenir une reproduction.

Les fichiers de morceau qui doivent être chargés ensemble d'un bloc sont réunis en une "banque". Vous pouvez créer 26 banques, classées par ordre alphabétique de A à Z. Une banque peut déterminer l'ordre de reproduction de 32 fichiers de morceau, mais si vous demandez une répétition simple ou multiple d'un même morceau, une banque peut gérer jusqu'à 99 morceaux. Toutefois, la mémoire nécessaire pour tous les fichiers de morceau ne peut excéder la capacité de la mémoire interne. De la même façon, le nombre total de morceaux utilisés par toutes les banques ne peut pas dépasser 99.



Normalement, vous ne ferez reproduire que les morceaux de la banque chargée, mais en utilisant la fonction de reproduction en boucle, vous pouvez faire reproduire en continu les morceaux de toutes les banques spécifiées.



Le "numéro de séquence" détermine la position d'un morceau dans une banque. Ce numéro n'assigne pas vraiment le morceau lui-même mais le titre qui l'identifie.

Lorsque vous combinez les fichiers de morceau en séquence, un repère de Pause est inséré entre chaque numéro de séquence. Ce repère de Pause stoppe automatiquement la reproduction à la fin du morceau. Si vous désirez que les morceaux s'enchaînent, supprimez les repères de Pause.

Vous pouvez également faire les réglages suivants si nécessaire

Fonction	Action
Intervalle de temps	Lorsque vous supprimez le symbole de Pause et obtenez une reproduction enchaînée, cette valeur détermine l'intervalle de temps qui sépare un morceau du suivant
Décompte	Ce paramètre insère un décompte de deux mesures avant le début de la reproduction d'un morceau. Si le métronome est en service, le tempo vous est donné
Boucle	La zone prévue dans le morceau sera répétée. Déterminez cette zone avec le SUPER-MRC (voir p II-69, "FUNC 7 : répétition")

## 2. Trois modes

Les procédures d'obtention du SUPER-MRP sont globalement divisées en trois modes. Chaque mode est ensuite subdivisé comme suit.

### ❖ Mode 1 : Jeu (Play)

Permet de faire jouer les fichiers de morceau selon les réglages du fichier séquence

Play (reproduction)	Reproduction des fichiers de morceau de la banque choisie
Ring Play (jeu en boucle)	Reproduction en boucle des fichiers de morceau de toutes les banques
Load (chargement)	Chargement des fichiers séquence et configuration en mémoire interne

### ❖ Mode 2 : Configuration

Permet de faire les réglages de séquence.

CNFG 1 (Séquence)	Détermine l'ordre dans lequel sont reproduits les fichiers de morceau, les réglages de suppression de Pause, d'intervalle de temps, de décompte et de boucle
CNFG 2 (Remote control)	Détermine comment un appareil MIDI externe contrôlera Start/Stop, sélection de morceau, etc.
Load (chargement)	Chargement des fichiers séquence et configuration en mémoire interne.
Save (sauvegarde)	Sauvegarde des données de séquence sur disquette.

### ❖ Mode 3 : Utilitaires (Utility)

Disk name	Assigne un nom à la disquette. la procédure est la même que pour le SUPER-MRC "Mode 4 : Disk name" (voir page II-152).
Restart	Démarrage d'un programme système tel le SUPER-MRC depuis le SUPER-MRP

### 3. Préparation avant l'utilisation du SUPER-MRP

Quand le SUPER-MRP reproduit des morceaux, il fonctionne selon les réglages du fichier configuration et les réglages de fonction de chaque fichier de morceau. Il n'est pas possible de changer ces réglages en cours d'utilisation du SUPERMRP. Pour modifier ces réglages, vous devez faire démarrer le SUPER-MRC et faire les réglages.

Les réglages suivants sont utilisés par le SUPER-MRP.

FUNC 1 : horloge de synchronisation	P. 62
FUNC 2 : métronome	P. 63
FUNC 3 : titre du morceau	P. 64
FUNC 4 : codes de dynamique rythmique	P. 65
FUNC 5 : instruments rythmiques	P. 66
FUNC 7 : répétition de bloc	P. 69
FUNC 8 : arrêt automatique	P. 70
FUNC 9 : tempo de base	P. 71
FUNC 10 : point de localisation	P. 72
FUNC 11 : assignation de sortie	P. 74
FUNC 12 : canaux de transmission	P. 75

CNFG 1 : mode de localisation	P. 156
CNFG 4 : mise à jour MIDI	P. 159
MIDI 1 : canal de réception	P. 56
MIDI 2 : statut de réception	P. 57
MIDI 3 : condition de transmission	P. 58

- \* La zone répétée par la fonction «Block repeat» (FUNC 4) est utilisée par le SUPER-MRP comme zone à mettre en boucle lors de la reproduction en boucle.

### 4. Fonctionnement de base du SUPER-MRP

Utilisez la procédure suivante pour faire fonctionner le SUPER-MRP.

- ① Insérez la disquette de morceaux que vous désirez faire jouer à l'aide du SUPER-MRP.
- ② Faites démarrer le SUPER-MRP.
- ③ En mode 2, réglez l'ordre de reproduction des fichiers de morceau. Si nécessaire, supprimez les repères de Pause et réglez l'intervalle de temps, le décompte et les marques de boucle.
- ④ Repassez en mode 1.  
Lorsque vous passez en mode 1, les fichiers de morceau affichés en mode 2 seront automatiquement chargés et le MC-50 passera en mode d'attente.
- ⑤ Pressez  pour commencer la reproduction.
- ⑥ Sauvegardez sur disquette les nouvelles données de séquence.

# ■ Démarrage du système

Cette section explique comment faire démarrer le SUPER-MRP et comment faire démarrer le SUPER-MRC depuis le SUPER-MRP. Vous pouvez faire démarrer le SUPER-MRP dès la mise sous tension ou depuis le SUPER-MRC.

## □ Démarrage du SUPER-MRP à la mise sous tension

- ① Mettez l'appareil sous tension en maintenant enfoncée la touche numérique **[2]** et le SUPER-MRP démarrera.
- ② Insérez une disquette de morceaux et pressez **[ENTER]**.

## □ Démarrage du SUPER-MRP depuis le SUPER-MRC (redémarrage ou «Restart»)

Pour faire démarrer le SUPER-MRP depuis le SUPER-MRC, utilisez la procédure de redémarrage («Restart», Mode 4).

\* Lorsque vous redémarrez, toutes les données internes sont effacées. Veillez à bien sauvegarder les données importantes sur disquette avant de redémarrer.

● Depuis l'affichage de base du mode 1

- ① Insérez une disquette de morceaux
- ② Passez à l'affichage de redémarrage (Restart) du mode 4.  
Tenez **[SHIFT]** et pressez **[MODE]** →  
(touche numérique **[4]** / Alpha dial) → **[ENTER]** →  
(touche numérique **[6]** / Alpha dial) → **[ENTER]**

Si des données de morceau sont présentes en mémoire interne, l'affichage représenté à droite apparaît. Pressez **[ENTER]** et toutes les données de morceau seront effacées.

- ③ Sélectionnez «SUPER-MRP» et exécutez  
(touche numérique **[2]** / Alpha dial) → **[ENTER]**

```
MODE 4 DISK UTILITY
6 RESTART
```

```
1>SUPER-MRC 3 DISK
2 SUPER-MRP
```

```
Clear SONG data. OK?
Yes:ENTER      No:STOP
```

## [Condition de démarrage du SUPER-MRP]

- ❖ S'il y a un fichier séquence sur la disquette, vous passerez en condition de jeu (Play) du mode 1. Pressez **[PLAY]** et la reproduction commencera comme spécifié.
- ❖ S'il n'y a pas de fichier séquence sur la disquette de morceaux, l'affichage suivant apparaîtra

```
Attn! NO SEQUENCE
Press STOP
```

Pressez **[STOP]** pour obtenir l'affichage de sélection de mode (affichage du mode 2). Pour créer des données de séquence, pressez **[ENTER]** (voir page II-175)

## □ Démarrage du SUPER-MRC depuis le SUPER-MRP (redémarrage ou «Restart»)

Pour faire démarrer le SUPER-MRC depuis le SUPER-MRP, utilisez la procédure de redémarrage du mode 3.

\* Lorsque vous redémarrez, toutes les données internes sont effacées. Veillez à bien sauvegarder les données importantes sur disquette avant de redémarrer.

### ① Passez à l'affichage de redémarrage (Restart) du mode 3

Tenez **SHIFT** et pressez **MODE** →

(touche numérique **3** / Alpha dial) → **ENTER** →

(touche numérique **2** / Alpha dial) → **ENTER**

```
MODE 3 UTILITY
2 RESTART
```

Si des données de séquence sont présentes en mémoire interne, l'affichage représenté à droite apparaît. Pressez **ENTER** et toutes les données de séquence seront effacées.

```
1>SUPER-MRC 3 DISK
2 SUPER-MRP
```

```
Clear Sequence data?
Yes:#ENTER    No:#STOP
```

### ③ Sélectionnez «SUPER-MRC» et exécutez

(touche numérique **1** / Alpha dial) → **ENTER**

# Mode 1 : Méthodes de reproduction

En mode 1, vous pouvez faire les réglages de fichier séquence et obtenir une reproduction conforme aux réglages du mode 2

## □ Accès au mode 1 depuis un autre mode

Tenez **SHIFT** et pressez **MODE** (accédez à l'affichage de sélection de mode) → (alpha-dial / touche numérique **1**) → **ENTER**

- \* Quand vous passez du mode 2 au mode 1, les fichiers de morceau de la banque qui était affichée en mode 2 sont automatiquement chargés en mémoire interne

Numéro de séquence		Titre du morceau	
[A]	1	JOY	SPRING
[M]	1	[B]	120
Numero de mesure		Tempo de base	

## □ Reproduction de morceau

- ❖ Quand vous pressez **PLAY**, les morceaux sont reproduits comme spécifié

La reproduction s'arrête après le dernier morceau de la banque. S'il y a un repère de Pause au début de la banque suivante, les fichiers de morceau de la banque suivante seront chargés.

- \* Si le repère de Pause a été supprimé, la reproduction du morceau suivant s'enchaîne. Si l'intervalle de temps est autre que 0, la partie inférieure droite de l'afficheur donnera le compte à rebours durant ce temps.
- ❖ Pour utiliser la reproduction cyclique (Ring Play), tenez **SHIFT** et pressez **PLAY**. Durant la reproduction cyclique, les repères de Pause et de boucle sont ignorés, mais les réglages d'intervalle de temps et de décompte sont employés.
- \* Les fichiers de morceau sont rechargés quand une banque est sélectionnée et cela nécessite un peu de temps.
- ❖ Si un repère de boucle a été placé, connectez une pédale commutateur (DP-2) à la prise PUNCH IN/OUT. La zone à reproduire en boucle le sera indéfiniment tant que vous ne pressez pas cette pédale. Si vous pressez la pédale alors que la reproduction n'est pas encore dans la zone à boucler, vous "sauterez" au début de la boucle et commencerez la reproduction en boucle.
- ❖ Si l'horloge de synchronisation (FUNC 1) du morceau a été réglée sur "MIDI" ou "TAPE", utilisez un appareil externe pour piloter la reproduction. Dans ce cas, la reproduction cyclique ne peut pas être utilisée.
- ❖ Si la "télécommande" (remote control) est en service, vous pouvez piloter les fonctions Start/Stop et sélection de morceau depuis un appareil MIDI externe.
- \* Durant la reproduction, les messages de sélection de morceau (Song select) et de position dans le morceau (Song Position Pointer) ne sont pas reçus.

## □ Réglage du tempo de base

Le tempo de base peut être réglé temporairement durant l'affichage de base ou la reproduction. Toutefois, lorsqu'un autre morceau est sélectionné, c'est le tempo de base de ce dernier qui est employé.

**◀▶** (déplace le curseur sur le tempo) → alpha-dial (ou touches numériques → **ENTER**)

## □ Sélection du numéro de séquence

◀▶ (déplace le curseur sur le numéro de séquence) → Alpha-dial ou touches numériques (sélection des banques : tenez **SHIFT** et pressez une touche numérique) → **ENTER** (pour entériner)

[Fonctions des touches]

Sélection du numéro de séquence suivant (dans la même banque)	Tenez <b>SHIFT</b> et pressez <b>SKIP</b>
Sélection du numéro de séquence précédent (dans la même banque)	Tenez <b>SHIFT</b> et pressez <b>RESET</b>
Sélection de la banque suivante	Tenez <b>SHIFT</b> et pressez ▶
Sélection de la banque précédente	Tenez <b>SHIFT</b> et pressez ◀

\* Quand vous sélectionnez une banque, les fichiers de morceau de celle-ci sont automatiquement chargés dans la mémoire interne.

## □ Accès à une autre mesure

◀▶ (déplace le curseur sur le numéro de mesure) → Alpha-dial ou touches numériques → **ENTER**

[Fonctions des touches]

Accès à la dernière mesure	<b>SKIP</b>
Accès à la première mesure	<b>RESET</b>
Accès à la mesure suivante	Tenez <b>PAUSE</b> et pressez <b>SKIP</b>
Accès à la mesure précédente	Tenez <b>PAUSE</b> et pressez <b>RESET</b>

## □ Autres fonctions

Saut à une localisation	<b>PAUSE</b> → touches numériques, alpha-dial → <b>ENTER</b>
Métronome On/Off	<b>FUNC</b>
Pistes (reproduction) On/Off	Touches de piste
Contrôle des pistes	<b>TRACK MONITOR</b>
Contrôle des messages MIDI	Pressez <b>TRACK MONITOR</b> et pressez <b>MIDI</b>

\* Le métronome peut être mis en ou hors service quel que soit le réglage de cette fonction pour chaque morceau (FUNC 2). Toutefois, ce nouveau réglage est temporaire et, lorsqu'un nouveau morceau est sélectionné, le réglage de cette fonction redevient celui mémorisé avec le morceau.

## □ Changement de disquette (contenant un fichier séquence)

- ① Changez la disquette de morceaux
- ② Tenez **SHIFT** et pressez **LOAD**, les fichiers de séquence, de morceaux (de la banque A) et de configuration seront chargés dans la mémoire interne.

# ■ Mode 2 : Réglages de reproduction

## 1. Création de données de séquence

Les fichiers de morceaux qui doivent être chargés ensemble forment un groupe nommé "banque". Vous pouvez créer 26 banques, classées par ordre alphabétique de A à Z. Une banque peut déterminer l'ordre de 32 fichiers de morceau mais vous pouvez faire se répéter une ou plusieurs fois le même morceau, ce qui permet à une seule banque de contenir jusqu'à 99 morceaux. Toutefois, la capacité mémoire totale requise par les fichiers morceaux ainsi groupés ne doit pas dépasser la capacité mémoire interne. De plus, le nombre total de fichiers employés par toutes les banques ne peut excéder 99.

Les fichiers de morceau sont classés en séquence à partir du numéro A-1. Passer directement (par exemple) de A à E ou de 1 à 4 n'est pas possible.

### [Repères de pause]

Un repère de pause fait s'arrêter automatiquement la reproduction lors du changement de morceau. Lorsque vous assignez un numéro de séquence à un fichier de morceau, un repère de pause est automatiquement ajouté. Si vous désirez que les morceaux s'enchaînent sans interruption, ôtez les repères de pause.

Quand un repère de pause est ajouté au premier morceau d'une banque, il agit différemment. Quand la banque précédente a fini d'être reproduite, les fichiers de morceau de la banque qui possède ce repère de pause sont chargés dans le MC-50.

Si un repère de pause est ajouté à A-3

■ ■ Repère de pause

A-1	A-2	A-3	A-4	A-5	B-1	B-2
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

A-1 → A-2 → **Stop** → **PLAY** → A-3 → A-4 → A-5 → **Stop**

Si un repère de pause est ajouté à B-1

■ ■ Repère de pause

A-1	A-2	A-3	A-4	A-5	B-1	B-2
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

A-1 → A-2 → A-3 → A-4 → A-5 → **Load** → **Stop** → **PLAY** → B-1 → B-2

\* Si la reproduction cyclique (Ring Play) est sélectionnée, la reproduction est continue et tous les repères de pause sont ignorés.

### [Intervalle de temps/Décompte/Boucle]

Ce qui suit explique les paramètres Intervalle de temps/Décompte/Boucle qui peuvent être réglés pour chaque morceau.

#### ❖ Intervalle de temps (interval time) : 0-240 secondes

Quand le repère de pause a été supprimé pour une reproduction enchaînée, ce paramètre détermine l'intervalle de temps qui s'écoule avant le début du morceau suivant. Si le repère de pause n'a pas été supprimé, ce paramètre n'a pas d'effet.

0 5 3 ■ ■ Repère de pause  
Intervalle de temps

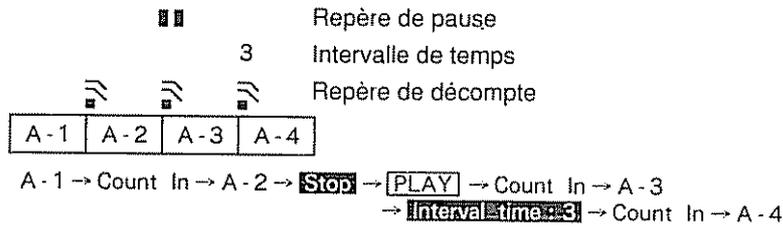
A-1	A-2	A-3	A-4
-----	-----	-----	-----

A-1 → A-2 → **Interval time : 5** → A-3 → **Stop** → **PLAY** → A-4

\* Si la reproduction cyclique (Ring Play) est sélectionnée, la reproduction est continue, tous les repères de pause sont ignorés, et par conséquent les réglages d'intervalles de temps s'appliquent.

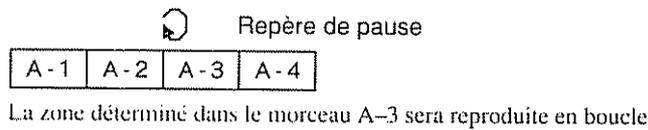
❖ Repère de décompte (count in)

Si vous ajoutez un repère de décompte, le morceau sera reproduit après deux mesures de métronome. Lors d'une reproduction enchaînée avec le morceau précédent, le décompte commence après l'intervalle de temps programmé



❖ Repère de boucle

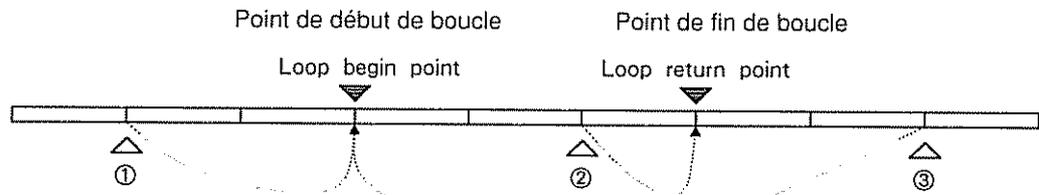
Si vous ajoutez un repère de boucle à un morceau, la zone ainsi spécifiée sera reproduite en boucle. Vous pouvez commander ce type de reproduction à l'aide d'une pédale commutateur connectée à la prise PUNCH IN/OUT. Déterminez la zone à boucler dans le SUPER-MRC (p 69, "FUNC 7 : Block Repeat").



\* Quand la reproduction cyclique (Ring Play) est employée, les repères de boucles sont ignorés.

[Procédure de reproduction d'une zone en boucle]

Quand la reproduction en boucle de la zone choisie commence, elle se poursuit jusqu'à ce que vous pressiez la pédale. Si vous pressez alors la pédale (dans la zone ②), la boucle se termine et la reproduction reprend depuis le point de fin de boucle (si la fin de la boucle est la fin du morceau, la reproduction s'arrête quand vous pressez la pédale). Si vous pressez la pédale alors que la reproduction en est à un point extérieur à la zone devant être bouclée (à des emplacements tels que ① ou ③), vous "sauterez" au début de la boucle et la reproduction en boucle commencera



Le résultat obtenu en pressant la pédale dépendra du réglage de mode d'arrêt (p 156, "CNFG 1 : mode de localisation")

Mode d'arrêt	Fonctionnement
JUST	Changement immédiat dès le moment auquel est enfoncée la pédale.
MEAS	Le changement n'intervient qu'après que la fin de la mesure ait été atteinte.

## ❑ Création de données de séquence

① Passez à l'affichage de séquence du mode 2.

Tenez **SHIFT** et pressez **MODE** →  
 (touche numérique **2**/Alpha-dial) → **ENTER** →  
 (touche numérique **1**/Alpha-dial) → **ENTER**

```
CHFG 1 SEQUENCE
[A]- 1▶
```

```
CHFG 1 00 0% 0%
[A]- 1▶
```

② Sélectionnez les fichiers de morceau dans l'ordre voulu pour la reproduction et faites les réglages si nécessaire.

Alpha-dial/Touches numériques (modification des valeurs)

**ENTER** (pour entériner les valeurs)

**◀▶** (pour déplacer le curseur)

\* Si l'assignation d'un nouveau fichier de morceau entraîne un dépassement de 100% de la mémoire nécessaire, assignez ce morceau à la banque suivante (si 100% est dépassé, la reproduction n'est pas possible).

Mémoire consommée par la totalité des morceaux sélectionnés dans cette banque

Mémoire consommée par le morceau affiché

```
CHFG 1 00 0% 0%
[A]- 1▶
```

↑ Titre du morceau  
 Numéro de séquence

Pour sélectionner une nouvelle banque, déplacez le curseur sur le numéro de séquence et, avec le dernier numéro de séquence affiché, maintenez **SHIFT** et pressez **ENTER**.

\* En tenant **SHIFT** et en pressant **ENTER** alors que c'est un numéro de séquence intermédiaire (et non pas le dernier numéro de la banque) qui est affiché, vous pouvez diviser ou réunir des banques. Pour plus de détails, référez-vous au paragraphe suivant.

[Fonctions des touches]

Accès au numéro de séquence suivant	<b>SKIP</b>
Accès au numéro de séquence précédent	<b>RESET</b>
Sélection de banque	Tenez <b>SHIFT</b> et pressez <b>◀▶</b>
	Tenez <b>SHIFT</b> et pressez une touche numérique → <b>ENTER</b>

### Suppression du repère de pause

Chaque fois que vous pressez **PAUSE**, le repère de pause est installé/supprimé.

Le statut On/Off de ce repère est indiqué par un symbole sur la ligne supérieure de l'afficheur. Quand le repère est supprimé, le morceau s'enchaîne à la fin du morceau précédent.

Repère de pause

```
CHFG 1 00 0% 0%
[A]- 3▶Metropolis
```

### Programmation des paramètres Intervalle de temps/Décompte/Boucle

Pressez **▶** pour sélectionner l'affichage de réglage et chaque paramètre.

Alpha-dial (pour modifier les valeurs)

**◀▶** (pour déplacer le curseur)

**ENTER** (pour entériner toutes les valeurs et sélectionner le numéro de séquence suivant)

Repère de décompte

Repère de boucle

Intervalle de temps

```
CHFG 1 00 0 0
[A]- 3▶Metropolis
```

● Terminez la procédure et retournez au mode 1.

Tenez **SHIFT** et pressez **MODE** → (touche numérique **1**/Alpha-dial) → **ENTER**

\* Quand vous sélectionnez le mode 1, les fichiers de morceau de la banque qui était affichée en mode 2 sont chargés dans le MC-50.

\* Après avoir écouté la reproduction en mode 1 et vérifié que celle-ci est correcte, sauvegardez les données de séquence sur la disquette de morceaux (voir p 182)

## 2. Division et réunion de banques

Les groupements de morceaux représentés par chaque banque peuvent être divisés ou réunis au niveau de n'importe quel numéro de séquence. Ceci est utile lorsque vous organisez les fichiers de morceaux en plusieurs banques

### ❖ Division d'une banque

Vous pouvez diviser en tout point l'ensemble de morceaux d'une banque. Quand vous divisez une banque, les banques suivantes sont renommées et décalées en conséquence.

Exemple : division en A-4

A-1	A-2	A-3	A-4	A-5	B-1	B-2	B-3	C-1	C-2
A-1	A-2	A-3	B-1	B-2	C-1	C-2	C-3	D-1	D-2

\* Il n'est pas possible de couper une banque en son début. Il n'est pas non plus possible de diviser une banque s'il existe déjà 26 banques (jusqu'à Z).

### ❖ Réunion de banques

Vous pouvez réunir en une seule banque les fichiers de morceaux appartenant à deux banques. Lorsque vous réunissez deux banques, les banques suivantes sont renommées et avancées en conséquence.

Exemple : réunion en B-1

A-1	A-2	A-3	B-1	B-2	C-1	C-2	C-3	D-1	D-2
A-1	A-2	A-3	A-4	A-5	B-1	B-2	B-3	C-1	C-2

\* Il n'est pas possible de réunir des banques si ce n'est pas le premier morceau d'une banque qui est sélectionné. Il n'est pas non plus possible de sélectionner A-1.

### □ Procédure de division/réunion de banques

① Accédez à l'affichage de séquence du mode 2.

Tenez **SHIFT** et pressez **MODE** →  
 (touche numérique **2**/Alpha-dial) → **ENTER** →  
 (touche numérique **1**/Alpha-dial) → **ENTER**

```

CNFG 1 SEQUENCE
[AI- 1]JOY SPRING
    
```

```

CNFG 1 " 0% 0%
[AI- 1]JOY SPRING
    
```

- ② Sélectionnez le numéro de séquence auquel doit s'effectuer la division ou la réunion.  
Alpha-dial, ou touche numérique (tenez **SHIFT** pour les banques) → **ENTER**

[Fonctions des touches]

Accès au numéro de séquence suivant	<b>SKIP</b>
Accès au numéro de séquence précédent	<b>RESET</b>
Sélection de banque	Tenez <b>SHIFT</b> et pressez <b>◀▶</b>
	Tenez <b>SHIFT</b> et pressez une touche numérique → <b>ENTER</b>

- ③ Exécutez la division (ou la réunion).

Amenez le curseur sur le numéro de séquence, tenez **SHIFT** et pressez **ENTER** (la fonction alterne chaque fois que vous pressez la touche)

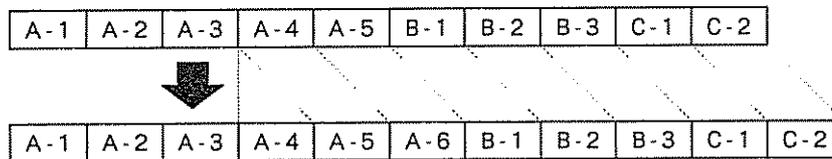
- Terminez la procédure et retournez au mode I

Tenez **SHIFT** et pressez **MODE** → (touche numérique **1**/Alpha-dial) → **ENTER**

### 3. Edition de l'ordre des morceaux (insertion/suppression)

Vous pouvez insérer ou supprimer des fichiers de morceau. Il est également possible d'insérer/supprimer successivement deux morceaux ou plus

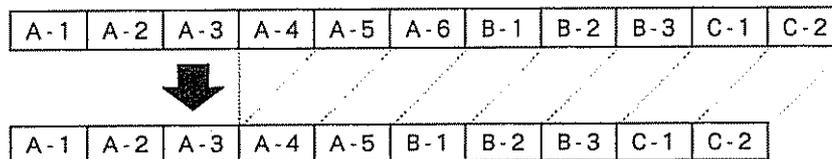
Exemple : insertion d'un fichier de morceau en A-4



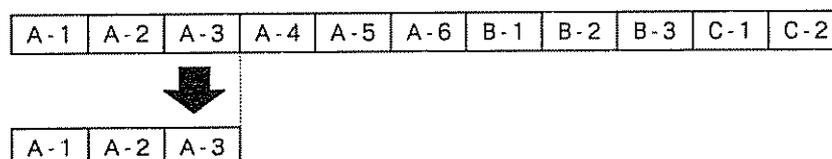
- \* Quand vous insérez un fichier de morceau, veillez bien à ce que la quantité de mémoire nécessaire au nouveau total de données assignées à la banque ne dépasse pas 100%

Vous disposez de deux méthodes de suppression; ne supprimez que le fichier de morceau choisi ou supprimez tous les fichiers de morceau situés après le fichier spécifié.

Exemple : suppression du fichier de morceau A-4



Exemple : suppression du fichier de morceau A-4 et de ses suivants



## ❑ Insertion d'un fichier de morceau

- ① Accédez à l'affichage de séquence du mode 2  
 Tenez **SHIFT** et pressez **MODE** →  
 (touche numérique **2**/Alpha-dial) → **ENTER** →  
 (touche numérique **1**/Alpha-dial) → **ENTER**

```

CNFG 1 SEQUENCE
[AI]- 1▶JOY SPRING
    
```

```

CNFG 1 00 0% 0%
[AI]- 1▶JOY SPRING
    
```

- ② Sélectionnez le numéro de séquence auquel doit s'effectuer l'insertion.  
 Alpha-dial, ou touche numérique (tenez **SHIFT** pour les banques) → **ENTER**

[Fonctions des touches]

Accès au numéro de séquence suivant	<b>SKIP</b>
Accès au numéro de séquence précédent	<b>RESET</b>
Sélection de banque	Tenez <b>SHIFT</b> et pressez <b>◀▶</b>
	Tenez <b>SHIFT</b> et pressez une touche numérique → <b>ENTER</b>

- ③ Passez en mode d'insertion (Insert)

**EDIT** → **1** → **ENTER**

Si vous insérez un fichier à la fin d'une banque, ou après le numéro de séquence actuellement affiché, utilisez la procédure suivante.

**EDIT** → **1** → Tenez **SHIFT** et pressez **ENTER**

```

EDIT 1 INSERT SONG
[AI]- 1▶JOY SPRING
    
```

```

CNFG 1 00 0% 0%
[AI]- 1▶
    
```

- ④ Sélectionnez le fichier de morceau que vous désirez insérer et exécutez l'opération.  
 Alpha-dial → **ENTER**

Quand vous pressez **ENTER**, vous passez au numéro de séquence suivant. Si vous désirez continuer à insérer d'autres fichiers de morceau, répétez la procédure ci-dessus.

- Terminez la procédure et retournez en mode 1

**STOP** → Tenez **SHIFT** et pressez **MODE** → (touche numérique **1**/Alpha-dial) → **ENTER**

## ❑ Suppression d'un fichier de morceau

- ① Accédez à l'affichage de séquence du mode 2  
 Tenez **SHIFT** et pressez **MODE** →  
 (touche numérique **2**/Alpha-dial) → **ENTER** →  
 (touche numérique **1**/Alpha-dial) → **ENTER**

```

CNFG 1 SEQUENCE
[AI]- 1▶JOY SPRING
    
```

```

CNFG 1 00 0% 0%
[AI]- 1▶JOY SPRING
    
```

- ② Sélectionnez le numéro de séquence duquel vous désirez supprimer le fichier de morceau.  
Alpha-dial, ou touche numérique (tenez **SHIFT** pour les banques) → **ENTER**

[Fonctions des touches]

Accès au numéro de séquence suivant	<b>SKIP</b>
Accès au numéro de séquence précédent	<b>RESET</b>
Sélection de banque	Tenez <b>SHIFT</b> et pressez <b>◀▶</b>
	Tenez <b>SHIFT</b> et pressez une touche numérique → <b>ENTER</b>

- ③ Passez en mode de suppression (Delete).

**EDIT** → **2** → **ENTER**

```
EDIT 2 DELETE? >>REC
[AI]- 1▶JOY SPRING
```

- ④ Exécutez la suppression.

**REC** (suppression du fichier de morceu affiché)

Tenez **RESET** et pressez **REC** (suppression du fichier affiché et des fichiers suivants)

Si vous supprimez en pressant **REC**, le fichier de morceau ayant le numéro de séquence suivant sera affiché. Si vous désirez poursuivre les suppressions, répétez la procédure ci-dessus.

- Terminez la procédure et retournez en mode 1.

**STOP** → Tenez **SHIFT** et pressez **MODE** → (touche numérique **1**/Alpha-dial) → **ENTER**

## 4. Télécommande (Remote Control) On/Off

La fonction de télécommande (remote control) vous permet d'accomplir depuis des appareils MIDI externes des actions communément faites depuis la façade du MC-50. Des claviers de commande MIDI tels que A-50 ou A-80 ont des fonctions de commande Start/Stop (départ/arrêt). Si vous désirez utiliser de tels appareils pour piloter le MC-50, réglez la télécommande sur On.

Les fonctions suivantes peuvent être télécommandées.

	Message MIDI	Action
Messages en temps réel	Start (départ)	Reproduction du début du morceau
	Continue (reprise)	Reproduction du point d'arrêt
	Stop (arrêt)	Arrêt de reproduction
Messages communs	Song Position Pointer (position dans le morceau)	Détermine la position actuelle
	Song select (sélection de morceau)	Sélectionne un numéro de séquence

\* La télécommande n'affecte pas le tempo, contrairement à la synchronisation. La méthode de synchronisation dépendra du réglage d'horloge de synchronisation (FUNC 1) de chaque morceau.

### □ Réglages de télécommande

- ① Accédez à l'affichage de télécommande (Remote control) du mode 2.

Tenez **SHIFT** et pressez **MODE** →  
(touche numérique **2**/Alpha-dial) → **ENTER** →  
(touche numérique **2**/Alpha-dial) → **ENTER**

```
CHFG 2 REMOTE CTRL
OFF
```

- ② Réglez la télécommande On ou Off.

(Alpha-dial/touche numérique) → **ENTER**

- Terminez la procédure et retournez en mode 1.

Tenez **SHIFT** et pressez **MODE** → (touche numérique **1**/Alpha-dial) → **ENTER**

---

## 5. Sauvegarde et chargement de données de séquence

Les données de séquence seront perdues lorsque vous éteindrez le MC-50. Pour conserver vos réglages, vous devez les sauvegarder sur une disquette de morceaux. Les fichiers de séquence peuvent être chargés depuis une disquette dans le MC-50.

\* Quand vous chargez un fichier séquence dans le MC-50, le fichier configuration est chargé en même temps.

---

### Sauvegarde des données de séquence

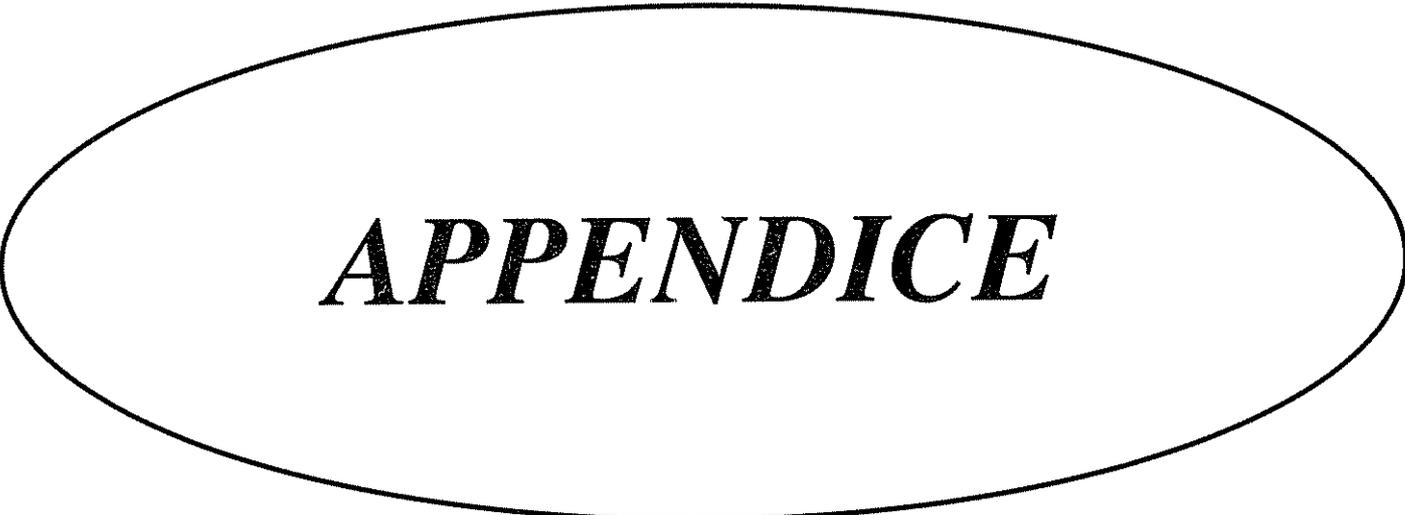
Vous pouvez sauvegarder des données de séquence dans un fichier séquence à partir de l'affichage de menu ou de séquence du mode 2.

- ① Retirez la disquette, placez son loquet de protection sur off (WRITE) et ré-insérez-la.
  - ② Exécutez la procédure de sauvegarde.  
Tenez  et pressez
- 

### Chargement des données de séquence

Vous pouvez charger un fichier séquence dans l'affichage de menu/affichage de séquence du mode 1 ou mode 2.

- ① Exécutez la procédure de chargement.  
Tenez  et pressez



***APPENDICE***

# ■ Messages d'erreur

## □ SUPER-MRC

### ● MODE 1

```
Attn! LACK of LENGTH  
Press STOP
```

**Raison:** La longueur du morceau dépassant la limite permise, la procédure ne peut pas être exécutée.

**Remède:** Pressez  . Veillez à ne pas dépasser la longueur maximale pour le morceau.

```
Attn! LACK of MEMORY  
Press STOP
```

**Raison:** En raison d'une grande quantité de données dans le fichier de morceau, ce dernier ne peut pas être chargé en mémoire interne.

**Remède:** Pressez  . Supprimez de la mémoire interne les données inutiles.

```
Error 4 MEMORY FULL  
Press STOP
```

**Raison:** La mémoire interne est pleine et aucune autre donnée ne peut plus être enregistrée.

**Remède:** Pressez  . Supprimez de la mémoire interne les données inutiles.

```
Attn! BUFFER FULL  
Press STOP
```

**Raison:** Une grande quantité de messages MIDI a été reçu en un intervalle de temps trop court pour en assurer le traitement.

**Remède:** Pressez  . Si le réglage Soft Thru est sur On, le traitement des messages MIDI est un peu plus lent. Réglez ce paramètre sur Off ou augmentez l'intervalle séparant les messages MIDI reçus ou encore réduisez la quantité de messages MIDI.

```
Attn! MIDI ERROR  
Press STOP
```

**Raison:** La donnée reçue en MIDI IN n'était pas un message MIDI, aussi l'enregistrement a-t-il été interrompu.

**Remède:** Pressez  .

```
Attn! MIDI OFF LINE  
Press STOP
```

**Raison:** Le câble MIDI connecté en MIDI IN est débranché (ou coupé), aussi l'enregistrement a-t-il été coupé.

**Remède:** Pressez  . Vérifiez les connexions des câbles MIDI.

### ● MODE 2

```
Attn! LACK of MEMORY  
Press STOP
```

**Raison:** En raison d'une grande quantité de données dans le fichier de morceau, ce dernier ne peut pas être chargé en mémoire interne.

**Remède:** Pressez  . Si vous chargez deux morceaux ou plus, réduisez le nombre de morceaux. Supprimez de la mémoire interne les données inutiles.

```
Attn! 2 Versions  
SONG >song title
```

**Raison:** Un morceau ayant le même titre existe déjà.

**Remède:** Modifiez le titre du morceau et pressez  .

```
Attn! 2 Versions  
DUPLEX>song title
```

**Raison:** Un morceau ayant le même titre existe déjà sur la disquette.

**Remède:** Modifiez le nom du fichier et pressez  .

## ● MODE 3

```
Attn! Rhythn Mismatch
CAN'T LINK TO SONG x
```

**Raison:** Les réglages FUNC 4 et 5 sont différents.

**Remède:** Réglez les fonctions du morceau affichés sur les mêmes valeurs que pour les autres morceaux.

```
Attn! LACK of MEMORY
CAN'T LINK TO LINKxxx
```

**Raison:** Le chaînage avec le numéro actuellement affiché dépasserait la capacité de la mémoire interne.

**Remède:** Réduisez le nombre de morceaux à enchaîner.

```
Attn! LACK of R-PTN
CAN'T LINK TO SONG x
```

**Raison:** Le chaînage avec le numéro actuellement affiché dépasserait la capacité de 240 patterns rythmiques.

**Remède:** Réduisez le s types de données différents à enchaîner.

```
Attn! LACK of LENGTH
CAN'T LINK TO LINKxxx
```

**Raison:** Le chaînage avec le numéro actuellement affiché dépasserait les limites en terme de longueur de morceau.

**Remède:** Réduisez le nombre de morceaux à enchaîner.

## □ SUPER-MRP

### ● MODE 1

```
Attn! SONG NOT FOUND
Copy Song Files
```

**Raison:** Un des fichiers de morceau spécifié dans la séquence n'est pas sur la disquette.

**Remède:** Pressez . Modifiez les réglages de fichier séquence.

```
Attn! NO SEQUENCE
Press STOP
```

**Raison:** Il n'y a pas de fichier séquence et il n'est donc pas possible de passer en mode 1.

**Remède:** Pressez . Faites des réglages de données de séquence ou chargez un fichier séquence depuis une disquette.

```
OVER INTERNAL MEMORY
Press STOP
```

**Raison:** En raison de la trop grande quantité de données assignées à une banque, cette dernière ne peut être chargée en mémoire interne.

**Remède:** Pressez . Faites des réglages de données de séquence pour que les morceaux de cette banque n'utilisent pas plus de 100% de la mémoire.

```
Error 4 MEMORY FULL
Press STOP
```

**Raison:** Un fichier de morceau a été modifié et agrandi après qu'ait été constitué le fichier séquence. Par conséquent, ce dernier ne peut pas être traité.

**Remède:** Pressez . Faites de nouveaux réglages et ré-essayez.

● MODE 2

OVER 32 SONGS/BANK  
Press STOP

**Raison:** Une banque contient plus de 32 fichiers de morceau.

**Remède:** Pressez .

OVER 99 SEQUENCE  
Press STOP

**Raison:** Il y a plus de 99 fichiers de morceau dans l'ensemble des banques.

**Remède:** Pressez .

□ Communs au SUPER-MRC et au SUPER-MRP

Attn! DISK CHANGED  
Change DISK & ENTER

**Raison:** Vous avez changé de disquette durant la procédure et le traitement ne peut donc pas continuer.

**Remède:** Insérez la disquette précédente et pressez .

Attn! NO DISK  
Insert DISK & ENTER

**Raison:** Aucune disquette n'est insérée.

**Remède:** Insérez une disquette et pressez .

Attn! NO DISK SPACE  
Press STOP

**Raison:** Les données de morceau étant trop importantes par rapport à l'espace encore disponible sur disquette, elles ne peuvent pas y être sauvegardées.

**Remède:** Pressez . Supprimez les fichiers de morceau inutiles ou changez de disquette.

Attn! PROTECTED  
Press STOP

**Raison:** La languette de protection de la disquette est sur On (PROTECT)

**Remède:** Pressez . Placez la languette sur Off (WRITE).

Attn! WRONG DISK  
Change DISK & ENTER

**Raison:** La disquette n'a pas été initialisée.

**Remède:** Pressez . Initialisez la disquette ou employez une autre disquette.

Error 1 RAM CHECK  
See owner's manual

**Raison:** Le MC-50 a rencontré un mauvais fonctionnement.

**Remède:** Contactez votre service de maintenance Roland ou votre revendeur.

Error 3 DISK I/O  
See owner's manual

**Raison:** La disquette système a été endommagée, il n'est pas possible de faire démarrer le système. Ou bien, la disquette est neuve (c'est-à-dire qu'elle n'a pas de système).

**Remède:** Les disquettes endommagées ne peuvent pas être employées. Insérez une autre disquette système.

```
Error12 DISK I/O  
See owner's manual
```

```
Error22 DISK I/O  
See owner's manual
```

```
Error32 DISK I/O  
See owner's manual
```

**Raison:** La disquette a été endommagée, ou bien la disquette est neuve.

**Remède:** Pressez . Les disquettes endommagées ne peuvent pas être employées. Si la disquette est neuve, initialisez-la.

```
Error99 DISK I/O ***  
See owner's manual
```

**Raison:** L'accès à la disquette (lecture/écriture) a été infructueux.

**Remède:** Pressez . Contactez un service de maintenance Roland, donnez le numéro apparaissant en haut à droite de l'afficheur et tous les détails des circonstances dans lesquelles ce message est apparu.

```
Not MC's SYSTEM DISK  
See owner's manual!
```

**Raison:** La disquette n'est pas une disquette système de la série MC

**Remède:** Insérez la disquette correcte.

# Messages exclusifs Roland

## Format des données de messages exclusifs

La communication MIDI Roland utilise le format de données suivant pour tous les messages exclusifs (type IV):

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
CMD	N° de commande
[CORPS]	Données principales
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

### # Statut MIDI: F0H, F7H

Un message exclusif doit être encadré par une paire d'octets de statut et doit ensuite se poursuivre avec le numéro d'identification du fabricant juste après F0H (MIDI ver 1.0)

### # N° du fabricant: 41H

Le numéro du fabricant identifie le fabricant de l'instrument MIDI qui émet un message exclusif. La valeur 41H correspond à Roland.

### # N° d'unité: UNT

Le numéro d'unité est une valeur unique identifiant un instrument parmi tout ceux d'un système MIDI. Il est habituellement compris entre 00H et 0FH, avec une valeur inférieure d'une unité à celle du canal MIDI de base, mais des valeurs allant jusqu'à 1F peuvent être utilisées pour les appareils multi-canaux.

### # N° de modèle: MDL

Le numéro de modèle sert à différencier un modèle d'un autre. Différents modèles peuvent cependant avoir le même numéro si ils utilisent des données similaires.

Le format du numéro de modèle peut contenir 00H en plusieurs emplacements afin d'augmenter le nombre de combinaisons de données possibles. Les exemples suivants sont des numéros corrects représentant chacun un unique modèle:

01H  
02H  
03H  
00H 01H  
00H 02H  
00H 00H 01H

### # N° de commande: CMD

Ce numéro donne la fonction du message exclusif. Le format du numéro de commande peut contenir 00H en un ou plusieurs emplacements afin d'augmenter le nombre des combinaisons de données possibles. Les exemples suivants sont des numéros corrects représentant chacun une fonction unique.

01H  
02H  
03H  
00H 01H  
00H 02H  
00H 00H 01H

### # Données principales: CORPS

Cette partie contient le message qui doit transiter par l'interface. La taille et le contenu exacts varient avec le n° de modèle et le n° de commande.

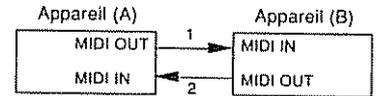
## 2. Transfert de données à adresse référencée

La référence à une adresse est une technique de transfert de messages se conformant au format de données qui est décrit dans la section 1. Elle assigne les données résidant en mémoire (données de son, de forme d'onde, paramètres par exemple) à des adresses spécifiques dans la mémoire-machine permettant ainsi à des messages d'y accéder en spécifiant l'adresse désirée. Ce type de transfert est ainsi indépendant des modèles et catégories de données. Cette technique permet l'utilisation de deux procédures de transfert différentes: le transfert one-way ou unidirectionnel et le transfert handshake ou bi-directionnel.

### # Procédure de transfert One-Way (voir section 3 pour détails)

Cette procédure est utilisable pour le transfert de petites quantités de données. Elle fait émettre un message exclusif d'une façon complètement indépendante du statut de l'appareil récepteur.

Schéma de connexion

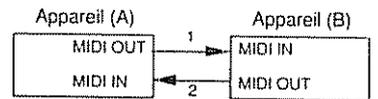


La connexion 2 est essentielle en cas de demande de données ou «Request data» (voir section 3)

### # Procédure de transfert Handshake (voir section 4 pour détails)

Cette procédure débute par une séquence de transfert pré-déterminée (d'où le terme de Handshake, «poignée de mains») entre les deux extrémités de l'interface avant que ne soit lancé le transfert de données. La liaison Handshake permet que la fiabilité et la vitesse de transfert soient suffisamment élevées pour traiter une grande quantité de données.

Schéma de connexion



Les connexions 1 et 2 sont essentielles

### Notes sur ces deux procédures

- \*Elles utilisent des numéros de commande différents
- \*Deux appareils A et B ne peuvent échanger des données que s'ils utilisent la même procédure, sont réglés sur les mêmes numéros d'unité et de modèle et s'ils sont prêts pour la communication

## 3. Procédure de transfert one-way

Cette procédure fait émettre les données unilatéralement jusqu'à la fin et sert à la transmission des messages suffisamment courts pour qu'une réponse du récepteur n'ait pas à être vérifiée. Pour les messages longs, cependant, le récepteur doit recevoir chaque message aux moments déterminés par la séquence de transfert qui insère entre eux des intervalles d'au moins 20 millisecondes.

Types de messages

Message	N° de commande
Request data 1	RQ1 (11H)
Data set 1	DT1 (12H)

### Request data n°1: RQ1 (11H)

Ce message est émis quand il faut demander des données à un appareil relié par l'interface. Il contient des données d'adresse et de taille qui donnent respectivement l'identité et la longueur des données demandées.

A la réception d'un message RQ1, l'appareil concerné examine sa mémoire à l'adresse et pour la taille satisfaisant la demande. S'il trouve ces données, et s'il est prêt à la communication, l'appareil transmettra un message «Data set 1 (DT1)» qui contient les données demandées. Autrement, l'appareil n'enverra rien.

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
11H	N° de commande
aaH	adresse
	MSB (octet de poids lourd)
	LSB (octet de poids faible)
11H	taille
	MSB
	LSB
Sum	Checksum (octet de vérification)
F7H	Fin de message exclusif

- \* La taille des données demandées n'indique pas le nombre d'octets du message DT1, mais celui des octets concernés à l'adresse où résident les données demandées
- \* Certains modèles sont sujets à des limitations du format de données transmises en un coup. Les données demandées, par exemple, peuvent avoir une longueur limitée ou devoir être divisées en zones d'adressage pré-déterminées avant tout échange par l'interface
- \* Le même nombre d'octets détermine les données d'adresse et de taille, mais varie toujours avec le numéro de modèle
- \* Le contrôle d'erreur se fait par un octet (checksum) dont la valeur est telle que son addition avec celles d'adresse et de taille doit donner un résultat dans lequel les sept bits de poids faible valent 0

#### # Data set 1: DT1 (12H)

Ce message correspond à la procédure de transfert réel de données. Comme chaque octet de données est assigné à une adresse unique, ce message peut exprimer l'adresse de départ d'une ou plusieurs données aussi bien que d'une série de données transmises dans l'ordre voulu par les adresses.

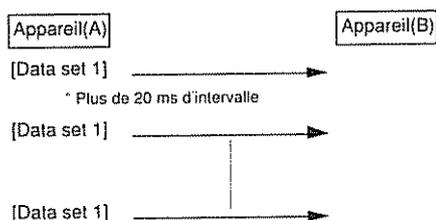
Le standard MIDI interdit aux messages «non temps réel» d'interrompre un message exclusif. C'est un inconvénient pour les appareils dotés d'une fonction «soft-through». Pour garder la compatibilité avec de tels appareils, Roland a limité le DT1 à 256 octets, aussi un message excessivement long sera-t-il émis en plusieurs parties.

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
12H	N° de commande
aaH	adresse
	MSB (octet de poids lourd)
	LSB (octet de poids faible)
ddH	Données (Data)
Sum	Checksum (octet de vérification)
F7H	Fin de message exclusif

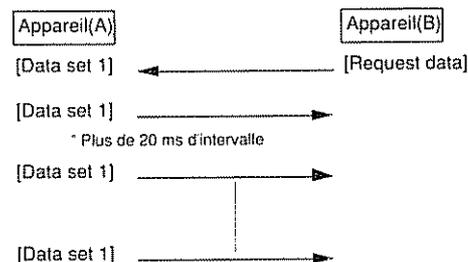
- \* Un message DT1 peut ne donner que les données valides parmi celles demandées par un message RQ1
- \* Certains modèles sont sujets à des limitations du format de données transmises en un coup. Les données demandées, par exemple, peuvent avoir une longueur limitée ou devoir être divisées en zones d'adressage pré-déterminées avant tout échange par l'interface
- \* Le nombre d'octets déterminant l'adresse varie d'un modèle à l'autre
- \* Le contrôle d'erreur se fait par un octet (checksum) dont la valeur est telle que son addition avec celles d'adresse et de taille doit donner un résultat dans lequel les sept bits de poids faible valent 0

#### # Exemples d'échanges de messages

- L'appareil A envoie des données à l'appareil B. Seuls des messages DT1 sont nécessaires.



- L'appareil B demande des données à l'appareil A. L'appareil B envoie un message RQ1 à l'appareil A. Ce dernier, après avoir examiné le message renvoie à l'appareil B un message DT1.



#### 4. Procédure de transfert handshake

Cette procédure est interactive car les deux appareils échangent des messages de contrôle d'erreur avant tout transfert, augmentant ainsi la fiabilité de ce dernier. Contrairement au transfert one-way qui insère des pauses entre les messages, le transfert handshake permet une communication plus rapide car le transfert de données démarre dès que le récepteur retourne au signal indiquant qu'il est prêt.

Quand il s'agit de manipuler de grandes quantités de données (formes d'ondes d'échantillonneurs et sons de synthétiseurs dans leur totalité, par exemple) au travers de l'interface MIDI, le transfert handshake est plus efficace que le one-way.

#### Types de messages

Messages	N° de commande
Want to send data	WSD (40H)
Request data	RQD (41H)
Data set	DAT (42H)
Acknowledge	ACK (43H)
End of data	EOD (45H)
Communication error	ERR (4EH)
Rejection	RJC (4FH)

#### # Want to send data: WSD (40H)

Ce message est émis quand des données doivent être transmises par l'interface à un appareil récepteur. Il contient des données d'adresse et de taille qui donnent respectivement l'identité et la longueur des données à transmettre.

À l'arrivée d'un message WSD, l'appareil récepteur consulte sa mémoire pour trouver l'adresse et la taille de données satisfaisant la demande. S'il les trouve et s'il est prêt à communiquer, il retourne un message d'accusé de réception («ACK» pour «Acknowledge»). Autrement, il retourne un message de rejet («RJC» pour «Rejection».)

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
40H	N° de commande
aaH	adresse
	MSB (octet de poids lourd)
	LSB (octet de poids faible)
ttH	taille
	MSB
	LSB
Sum	Checksum (octet de vérification)
F7H	Fin de message exclusif

- \* La taille des données demandées n'indique pas le nombre d'octets du message DT1, mais celui des octets concernés à l'adresse où résident les données demandées
- \* Certains modèles sont sujets à des limitations du format de données transmises en un coup. Les données demandées, par exemple, peuvent avoir une longueur limitée ou devoir être divisées en zones d'adressage pré-déterminées avant tout échange par l'interface
- \* Le même nombre d'octets détermine les données d'adresse et de taille, mais varie toujours avec le numéro de modèle
- \* Le contrôle d'erreur se fait par un octet (checksum) dont la valeur est telle que son addition avec celles d'adresse et de taille doit donner un résultat dans lequel les sept bits de poids faible valent 0

### # Request data: RQD (41H)

Ce message est émis quand il faut demander des données à un appareil relié par l'interface. Il contient des données d'adresse et de taille qui donnent respectivement l'identité et la longueur des données demandées.

À la réception d'un message RQD, l'appareil concerné examine sa mémoire à l'adresse et pour la taille satisfaisant la demande. S'il trouve ces données, et s'il est prêt à la communication, l'appareil transmettra un message «Data set (DAT)» qui contient les données demandées. Autrement, l'appareil retournera un message de rejet (RJC).

Octet	Description	
F0H	Octet de statut pour message exclusif	
41H	N° du fabricant (Roland)	
UNT	N° d'unité	
MDL	N° de modèle	
41H	N° de commande	
aaH	adresse	MSB (octet de poids lourd)
		LSB (octet de poids faible)
ttH	taille	MSB
		LSB
Sum	Checksum (octet de vérification)	
F7H	Fin de message exclusif	

\*La taille des données demandées n'indique pas le nombre d'octets du message DAT, mais celui des octets concernés à l'adresse où résident les données demandées.

\*Certains modèles sont sujets à des limitations du format de données transmises en un coup. Les données demandées, par exemple, peuvent avoir une longueur limitée ou devoir être divisées en zones d'adressage pré-déterminées avant tout échange par l'interface.

\*Le même nombre d'octets détermine les données d'adresse et de taille, mais varie toujours avec le numéro de modèle.

\*Le contrôle d'erreur se fait par un octet (checksum) dont la valeur est telle que son addition avec celles d'adresse et de taille doit donner un résultat dans lequel les sept bits de poids faible valent 0.

### # Data set: DAT (42H)

Ce message correspond à la procédure de transfert réel de données. Comme chaque octet de données est assigné à une adresse unique, ce message peut exprimer l'adresse de départ d'une ou plusieurs données aussi bien que d'une série de données transmises dans l'ordre voulu par les adresses.

Le standard MIDI interdit aux messages «non temps réel» d'interrompre un message exclusif. C'est un inconvénient pour les appareils dotés d'une fonction «soft-through». Pour garder la compatibilité avec de tels appareils, Roland a limité le DAT à 256 octets, aussi un message excessivement long sera-t-il émis en plusieurs parties.

Octet	Description	
F0H	Octet de statut pour message exclusif	
41H	N° du fabricant (Roland)	
UNT	N° d'unité	
MDL	N° de modèle	
42H	N° de commande	
aaH	adresse	MSB (octet de poids lourd)
		LSB (octet de poids faible)
ddH	Données (Data)	
Sum	Checksum (octet de vérification)	
F7H	Fin de message exclusif	

\* Un message DAT peut ne donner que les données valides parmi celles demandées par un message RQD ou WSD.

\* Certains modèles sont sujets à des limitations du format de données transmises en un coup. Les données demandées, par exemple, peuvent avoir une longueur limitée ou devoir être divisées en zones d'adressage pré-déterminées avant tout échange par l'interface.

\* Le nombre d'octets déterminant l'adresse varie selon le numéro de modèle.

\* Le contrôle d'erreur se fait par un octet (checksum) dont la valeur est telle que son addition avec celles d'adresse et de taille doit donner un résultat dans lequel les sept bits de poids faible valent 0.

### # Acknowledge: ACK (43H)

Ce message est émis quand la réception de messages WSD, DAT, «End of data (EOD)» ou autres s'est accomplie sans qu'aucune erreur n'ait été détectée. Tant que l'appareil situé à l'autre extrémité de l'interface ne reçoit pas un message ACK, il ne passe pas à l'émission du message suivant.

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
43H	N° de commande
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

### # End of data: EOD (45H)

Ce message est émis pour informer un récepteur de la fin d'un message. La communication ne sera toutefois terminée que lorsque le récepteur aura répondu par un message ACK.

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
45H	N° de commande
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

### # Communication error: ERR (4EH)

Ce message avertit l'appareil connecté qu'une erreur de communication a été décelée en raison, par exemple, d'une erreur de checksum. Un message ERR peut être remplacé par un message «Rejection (RJC)» qui interrompt et termine en cours d'échange de messages.

Quand il reçoit un message ERR, l'appareil émetteur peut, soit tenter d'envoyer une nouvelle fois le message dont la communication a précédemment échoué, soit terminer la communication en envoyant un message RJC.

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
4EH	N° de commande
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

## # Rejection: RJC (4FH)

Ce message est émis quand il est nécessaire d'interrompre la communication en passant outre le message reçu. Un message RJC est émis quand:

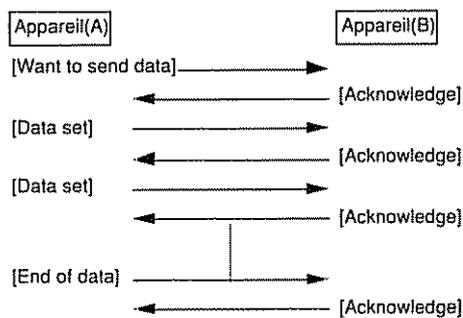
- \* un message WSD ou RQD demande une taille ou une adresse illicites
- \* l'appareil n'est pas prêt pour la communication
- \* un numéro illicite d'adresse ou de donnée a été détecté
- \* le transfert de données a été interrompu par l'utilisateur
- \* une erreur de communication s'est produite

Un message ERR peut être émis par l'un ou l'autre des appareils reliés par l'interface. la communication doit s'interrompre immédiatement après l'émission. par l'un ou l'autre, d'un message ERR

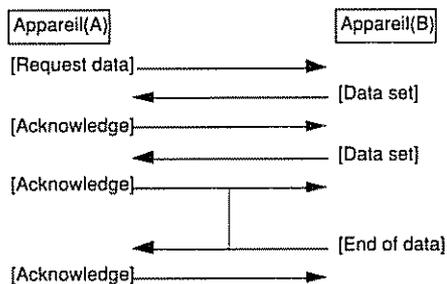
Octet	Description
FOH	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
4FH	N° de commande
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

## # Exemples d'échanges de messages

- Transfert de données de l'appareil (A) vers l'appareil (B)

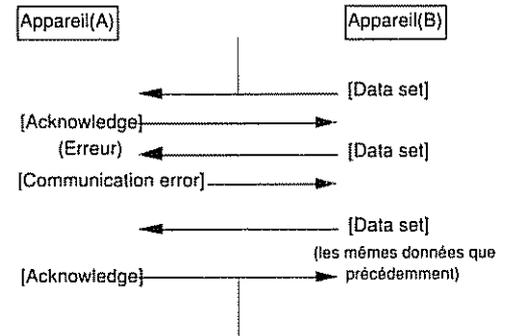


- L'appareil (A) demande des données à l'appareil (B) et les reçoit

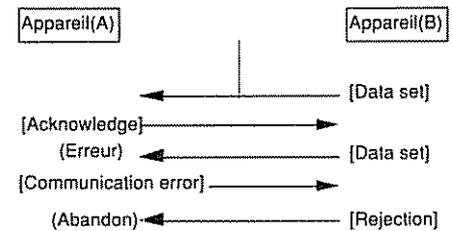


- Une erreur survient alors que l'appareil (A) reçoit des données venant de l'appareil (B)

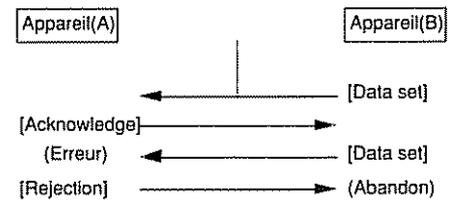
- 1) Transfert de données de l'appareil (A) vers l'appareil (B)



- 2) L'appareil (B) ne re-émet pas les données et abandonne le transfert de données



- 3) L'appareil (A) abandonne immédiatement le transfert de données



**1. DONNEES RECUES ET RECONNUES (SUPER-MRC)****1.1 Messages mémorisés en mode d'enregistrement****Messages de voix par canal****Note off**

Statut	deuxième	troisième
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = canal MIDI  
 kk = N° de note  
 vv = dynamique

0H - FH ( 0 - 15 ) 0 = canal 1 15 = canal 16  
 00H - 7FH ( 0 - 127 )  
 00H - 7FH ( 0 - 127 )

\* 8n kk vv est mémorisé comme 9n kk 00

**Note on**

Statut	deuxième	troisième
9nH	kkH	vvH

n = canal MIDI  
 kk = N° de note  
 vv = dynamique

0H - FH ( 0 - 15 ) 0 = canal 1 15 = canal 16  
 00H - 7FH ( 0 - 127 )  
 01H - 7FH ( 1 - 127 )

**Aftertouch (pression) polyphonique**

Statut	deuxième	troisième
AnH	kkH	vvH

n = canal MIDI  
 kk = N° de note  
 vv = valeur

0H - FH ( 0 - 15 ) 0 = canal 1 15 = canal 16  
 00H - 7FH ( 0 - 127 )  
 00H - 7FH ( 0 - 127 )

\* Reçu et mémorisé quand le paramètre PAF de MIDI 2 RCV STATUS est sur ON

**Changement de commande**

Statut	deuxième	troisième
BnH	kkH	vvH

n = canal MIDI  
 kk = N° de commande  
 vv = valeur

0H - FH ( 0 - 15 ) 0 = canal 1 15 = canal 16  
 00H - 7FH ( 0 - 120 )  
 00H - 7FH ( 0 - 127 )

\* Reçu et mémorisé quand les paramètres CCa (commandes 0-63) et CCb (commandes 64-120) de MIDI 2 RCV STATUS sont sur ON

**Changement de programme**

Statut	deuxième
CnH	ppH

n = canal MIDI  
 pp = numéro de programme

0H - FH ( 0 - 15 ) 0 = canal 1 15 = canal 16  
 00H - 7FH ( 0 - 127 )

\* Les changements de programme ne sont interprétés qu'en mode de jeu

**Aftertouch (pression) par canal**

Statut	deuxième
DnH	vvH

n = canal MIDI  
 vv = valeur

0H - FH ( 0 - 15 ) 0 = canal 1 15 = canal 16  
 00H - 7FH ( 0 - 127 )

\* Reçu et mémorisé quand le paramètre CAF de MIDI 2 RCV STATUS est sur ON

**Pitch Bend**

Statut	deuxième	troisième
EnH	llH	mmH

n = canal MIDI  
 mm, ll = valeur

0H - FH ( 0 - 15 ) 0 = canal 1 15 = canal 16  
 00H, 00H-7FH, 7FH 0-16383( -8192 - +8191 )

\* Reçu et mémorisé quand le paramètre PB de MIDI 2 RCV STATUS est sur ON

**Messages de mode par canal****Local ON/OFF**

Statut	deuxième	troisième
BnH	7AH	00H

n = canal MIDI  
 vv = valeur

0H - FH ( 0 - 15 ) 0 = canal 1 15 = canal 16  
 00H - 7FH ( 0 - 127 )

\* Reçu et mémorisé comme spécifié en CCb

**Messages de système exclusif**

Statut	Données
F0H	iiH, ddH, eeH
F7H	

F0H : octet de statut pour début de message exclusif  
 ii = n° d'identif : 00H-7FH (0-127)  
 dd, ee=données : 00H-7FH (0-127)  
 F7H : EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

\* Reçu et mémorisé quand le paramètre EX de MIDI 2 RCV STATUS est sur ON. Le nombre d'octets de données varie en fonction du réglage de Soft Thru dans MIDI 3 XMT CONDITION

**Messages de système commun****Tune request (demande d'accord)**

Statut
F6H

**1.2 Messages non mémorisés en mode d'enregistrement****Messages de mode par canal****Reset (initialisation de toutes les commandes)**

Statut	deuxième	troisième
BnH	79H	00H

n = canal MIDI  
 0H - FH ( 0 - 15 ) 0 = canal 1 15 = canal 16

**All notes off (relâcher toutes les notes)**

Statut	deuxième	troisième
BnH	7BH	00H

n = canal MIDI  
 0H - FH ( 0 - 15 ) 0 = canal 1 15 = canal 16

\* Quand le MC-50 reçoit ce message, il produit et mémorise des messages de Note Off pour les notes qui jouaient à cet instant

**Omni off**

Statut	deuxième	troisième
BnH	7CH	00H

n = canal MIDI  
 0H - FH ( 0 - 15 ) 0 = canal 1 15 = canal 16

\* Ce message n'est reconnu que comme All notes off

**Omni on**

Statut	deuxième	troisième
BnH	7DH	00H

n = canal MIDI  
 0H - FH ( 0 - 15 ) 0 = canal 1 15 = canal 16

\* Ce message n'est reconnu que comme All notes off

## ● Mono

Statut	deuxième	troisième
BnH	7EH	mmH

n = canal MIDI                      0H - FH ( 0 - 15 )    0 = canal 1    15 = canal 16  
mm = nombre de canaux MIDI                      ignoré

\* Ce message n'est reconnu que comme All notes off

## ● Poly

Statut	deuxième	troisième
BnH	7FH	00H

n = canal MIDI                      0H - FH ( 0 - 15 )    0 = canal 1    15 = canal 16

\* Ce message n'est reconnu que comme All notes off

## 1.3 Messages reconnus pour la synchronisation

Reconnu quand FUNC 1 SYNC CLOCK est réglé sur MIDI

## ■ Messages de système commun

## ● Song position pointer (position dans le morceau)

Statut	deuxième	troisième
F2H	mmH	llH

mm, ll = valeur                      00H, 00H - 7FH, 7FH ( 0 - 16383 )

\* Reçu quand le SUPER-MRC est en mode d'attente

## ● Song select (sélection de morceau)

Statut	deuxième
F3H	ssH

ss = valeur                      00H - 7FH ( 0 - 127 )

\* Reçu quand le SUPER-MRC est en mode d'attente

## ■ Messages de système en temps réel

## ● Horloge

Statut
F8H

## ● Start (départ)

Statut
FAH

## ● Continue (reprise)

Statut
FBH

## ● Stop (arrêt)

Statut
FCH

## 1.3 Messages reconnus pour la synchronisation

## ■ Messages de système en temps réel

## ● Active sensing (test de liaison)

Statut
FEH

\* Lorsqu'il reçoit des messages d'Active Sensing, le SUPER-MRC cesse automatiquement d'enregistrer s'il reste plus de 420 ms sans recevoir d'autre message MIDI

## 2. DONNEES TRANSMISES

## 2.1 Messages transmis lors de la reproduction

Les messages mémorisés sont re-transmis quand le morceau est reproduit

## 2.2 Messages reçus et retransmis

Quand le paramètre Soft Thru est réglé sur ON dans MIDI 3 XMT CONDITION, le SUPER-MRC retransmet en temps réel les messages qu'il reçoit (excepté pour les messages All Notes Off, les messages de système commun et en temps réel). Les messages suivants peuvent sélectivement être réglés sur On ou Off

## ■ Messages de mode par canal

## ● All notes off (relâcher toutes les notes)

Statut	deuxième	troisième
BnH	7BH	00H

n = canal MIDI                      0H - FH ( 0 - 15 )    0 = canal 1    15 = canal 16

\* Transmis quand toutes les notes d'un canal ont été relâchées

## 2.3 Messages créés

## ■ Messages de voix par canal

## ● All notes off (relâcher toutes les notes)

Statut	deuxième	troisième
BnH	7BH	00H

n = canal MIDI                      0H - FH ( 0 - 15 )    0 = canal 1    15 = canal 16

\* Transmis quand toutes les notes d'un canal ont été relâchées

## ● Omni off

Statut	deuxième	troisième
BnH	7CH	00H

n = canal MIDI                      0H - FH ( 0 - 15 )    0 = canal 1    15 = canal 16

\* Transmis sur tous les canaux (1-16) au lancement du programme

## ● Poly

Statut	deuxième	troisième
BnH	7FH	00H

n = canal MIDI                      0H - FH ( 0 - 15 )    0 = canal 1    15 = canal 16

\* Transmis sur tous les canaux (1-16) au lancement du programme

## ■ Messages de système en temps réel

## ● Active sensing (test de liaison)

Statut
FEH

\* Transmis quand le paramètre ActS de MIDI 3 XMT CONDITION est sur ON

## 2.4 Messages créés pour la synchronisation

## ■ Messages de système commun

## ● Song position pointer (position dans le morceau)

Statut	deuxième	troisième
F2H	mmH	llH
mm, ll = valeur		
00H, 00H - 7FH, 7FH ( 0 - 16383 )		

\* Transmis quand le paramètre CLK de MIDI 3 XMT CONDITION est sur ON

## ● Song select (sélection de morceau)

Statut	deuxième
F3H	ssH
ss = valeur	
00H - 7FH ( 0 - 127 )	

\* Transmis quand le paramètre CLK de MIDI 3 XMT CONDITION est sur ON

## ■ Messages de système en temps réel

## ● Horloge

Statut
F8H
* Transmis quand le paramètre CLK de MIDI 3 XMT CONDITION est sur ON

## ● Start (départ)

Statut
FAH
* Transmis quand le paramètre CLK de MIDI 3 XMT CONDITION est sur ON

## ● Continue (reprise)

Statut
FBH
* Transmis quand le paramètre CLK de MIDI 3 XMT CONDITION est sur ON

## ● Stop (arrêt)

Statut
FCH
* Transmis quand le paramètre CLK de MIDI 3 XMT CONDITION est sur ON

## 2.5 Messages créés suite à l'exécution d'une fonction

## 2.5.1 Messages créés suite à l'exécution de UTIL. 8

## ■ Messages de voix par canal

## ● Note off

Statut	deuxième	troisième
9nH	45H	00H
n = canal MIDI		
0H - FH ( 0 - 15 ) 0 = canal 1 15 = canal 16		

\* Transmis sur tous les canaux

## ● Note on

Statut	deuxième	troisième
9nH	45H	40H
n = canal MIDI		
0H - FH ( 0 - 15 ) 0 = canal 1 15 = canal 16		

\* Transmis sur tous les canaux

## ■ Messages de système commun

## ● Tune request (demande d'accord)

Statut
F6H

## 2.5.2 Messages suite à l'exécution de [STOP] + [MIDI]

## ■ Messages de voix par canal

## ● Changement de commande

Statut	deuxième	troisième
BnH	kkH	00H
n = canal MIDI		
kk = N° de commande		
0H - FH ( 0 - 15 ) 0 = canal 1 15 = canal 16		
01H, 40H ( 1, 64 )		

\* Transmis sur tous les canaux

## ● Aftertouch (pression) par canal

Statut	deuxième
DnH	00H
n = canal MIDI	
0H - FH ( 0 - 15 ) 0 = canal 1 15 = canal 16	

\* Transmis sur tous les canaux

## ● Pitch Bend

Statut	deuxième	troisième
EnH	00H	40H
n = canal MIDI		
0H - FH ( 0 - 15 ) 0 = canal 1 15 = canal 16		

\* Transmis sur tous les canaux

## ■ Messages de mode par canal

## ● Reset (initialisation de toutes les commandes)

Statut	deuxième	troisième
BnH	79H	00H
n = canal MIDI		
0H - FH ( 0 - 15 ) 0 = canal 1 15 = canal 16		

\* Transmis sur tous les canaux

## ● All notes off (relâcher toutes les notes)

Statut	deuxième	troisième
BnH	7BH	00H
n = canal MIDI		
0H - FH ( 0 - 15 ) 0 = canal 1 15 = canal 16		

\* Transmis sur tous les canaux





Fonction...		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut Modifié	Tous les canaux X	Tous les canaux 1-16 (chaque)	Pas de canal de base
Mode	Par défaut Modifié Altéré	3 OMNI OFF, POLY * * * * *	X X	* 2
N° de note	Vraiment jouées	0-127 * * * * *	0-127 0-127	
Dynamique	Enfoncement Relâchement	O X 9n d = 0	O X	
Aftertouch (pression)	Polyphonique Par canal	O O	* 1 * 1	
Pitch bend		O	* 1	
Changement de commande	0-63	O	* 1	
	64-120	O	* 1	
	121	O	X	
Changement de programme	N° réels	O * * * * *	* 1 0-127	
Système exclusif		O	* 1	
Système commun	Position ds le morceau	* 1	O (SYNC = MIDI)	
	Sélection du morceau	* 1	O (SYNC = MIDI)	
	Accord	O	X	
Système en temps réel	Horloge	* 1	O (SYNC = MIDI)	
	Commandes	* 1	O (SYNC = MIDI)	
Messages auxiliaires	Local ON / OFF	O	X	
	All Notes OFF	* 1 (123)	O (123-127)	
	Active sensing	* 1	O	
	Ré-initialisation	X	X	
Notes		* 1 Sélectionnable O ou X et mémorisable. * 2 Quand le SUPER-MRC est lancé pour la première fois (à son démarrage), les messages OMNI OFF et POLY ON sont émis pour tous les canaux (1-16).		

Mode 1 : OMNI ON, POLY  
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO  
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : OUI  
x : NON

# Tableau d'équipement MIDI

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	Tous les canaux	×	Pas de canal de base
	Modifié	×	×	
Mode	Par défaut	3	×	* 2
	Modifié	OMNI OFF, POLY	×	
	Altéré	* * * * *		
N° de note	Vraiment jouées	0-127	×	
		* * * * *	×	
Dynamique	Enfoncement	○	×	
	Relâchement	× 9n d = 0	×	
Aftertouch (pression)	Polyphonique	○	×	
	Par canal	○	×	
Pitch bend		○	×	
Changement de commande	0-120	○	×	
	121	○	×	
Changement de programme	N° réels	○	×	
		* * * * *	×	
Système exclusif		○	×	
Système commun	Position ds le morceau	* 1	○ (SYNC = MIDI ou REMOTE = ON))	
	Sélection du morceau	* 1	○ (SYNC = MIDI ou REMOTE = ON)	
	Accord	○	×	
Système en temps réel	Horloge	* 1	○ (SYNC = MIDI)	
	Commandes	* 1	○ (SYNC = MIDI ou REMOTE = ON)	
Messages auxiliaires	Local ON / OFF	○	×	
	All Notes OFF	* 1 (123)	○ (123-127)	
	Active sensing	* 1	○	
	Ré-initialisation	×	×	
Notes	* 1 Sélectionnable ○ ou X et mémorisable. * 2 Quand le SUPER-MRP est lancé pour la première fois (à son démarrage), les messages OMNI OFF et POLY ON sont émis pour tous les canaux (1-16).			

Mode 1 : OMNI ON, POLY  
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO  
 Mode 4 : OMNI OFF, MONO

○ : OUI  
 x : NON

## ■ Comment lire un tableau d'équipement MIDI

○ : Messages MIDI qui peuvent être transmis ou reçus

× : Messages MIDI qui ne peuvent pas être transmis ou reçus

### ● Canal de base

Il y a le canal de transmission et le canal de réception lorsque l'appareil est mis sous tension, ainsi que la plage de valeurs dans laquelle ces canaux peuvent ensuite être réglés. Le MC-50 traite tous les canaux MIDI de la même façon et n'a donc pas de réel canal de base.

### ● Mode

Les claviers les plus récents utilisent le mode 3 (omni off, poly)

Réception: les données MIDI sont reçues uniquement sur les canaux spécifiés, et sont jouées de façon polyphonique.

Transmission: toutes les données MIDI sont transmises sur le canal MIDI spécifié.

\* L'appellation "Mode" se réfère aux messages de mode MIDI.

### ● Numéro de note

C'est la plage des numéros de note qui peuvent être transmis (ou reçus). La note n° 60 est le do médian (do4).

### ● Dynamique

C'est la plage de dynamique qui peut être transmise (ou reçue) avec les messages de Note On et Note Off.

### ● Aftertouch

Polyphonique: aftertouch polyphonique

Canal: aftertouch par canal

### ● Changement de commande

Indique les numéros de commande qui peuvent être transmis (ou reçus). Les commandes fonctionnent différemment selon le type d'appareil MIDI piloté.

### ● Changement de programme

Les numéros de programme du tableau indiquent les données réelles (inférieures d'une unité aux valeurs affichées en mode Microscope).

### ● Système commun/système en temps réel

Le message Tune Request demande aux modules de sons MIDI de s'accorder à la hauteur standard. D'autres messages de cette catégorie servent à synchroniser les séquenceurs, etc.

### ● Messages auxiliaires

Ces messages sont principalement destinés à garder un fonctionnement du système MIDI correct (l'Active Sensing contrôle le bon fonctionnement des câbles et les messages All Notes Off évitent les notes "coincées").

# ■ Caractéristiques

## MC-50 : Micro Composer

### □ Matériel

#### ● Capacité mémoire

256 koctets (RAM), 512 koctets (ROM)

#### ● Lecteur de disquette

Micro floppy disk (3,5 pouces, 2DD), intégré

#### ● Afficheur

Type LCD (20 caractères x 2 lignes, éclairé par l'arrière)

#### ● Prises

Prises MIDI (IN, OUT x 2, THRU)

Prise jack Start/Stop

Prise jack Punch IN/OUT

Prise jack de sortie métronome

Prise cinch RCA de synchro bande (Tape Sync II)

Niveau d'entrée ..... -20-0 dBm

Impédance d'entrée ..... 50 kΩ

Niveau de sortie ..... -10 dBm (50 kΩ en charge)

Impédance de sortie ..... moins de 1 kΩ (0 dBm = 0,775 V rms)

#### ● Dimensions

280 (L) x 271 (P) x 47 (H) mm

#### ● Poids

1,8 kg

#### ● Consommation électrique

800 mA

### □ SUPER-MRC/SUPER-MRP

#### ● Pistes

Pistes musicales (16 canaux par piste) ..... 8

Piste rythmique (combinaison de patterns rythmiques) ..... 1

Piste de tempo ..... 1

#### ● Données de morceau (capacité interne)

Morceaux ..... 8

Capacité mémoire ..... environ 40 000 notes

Longueur de morceau ..... 9999 mesures ou 87381 noires

Instruments rythmiques ..... 32 (avec canaux MIDI indépendants)

Patterns rythmiques ..... 240 (par morceau)

#### ● Résolution

Pistes musicales ..... 96 clics d'horloge/noire

Pattern rythmique ..... triple croche (instruments indépendants)

#### ● Méthode de programmation

Temps réel/Pas à pas

#### ● Nombre max. de notes simultanément programmables en temps réel

64 notes

#### ● Nombre max. de notes simultanément produisibles

64 notes/piste

#### ● Tempo

10 - 250 (tempo de base), 5 - 500 (piste de tempo)

#### ● Formats de mesure

1 - 32/16, 1 - 32/8, 1 - 32/4, 1 - 32/2

#### ● Données de séquence

Banques ..... 26 (A - Z)

Nombre de fichiers de morceau ..... 99 (32 par banque)

### □ Disquette

Capacité de disquette ..... 720 koctets

Fichiers de morceau ..... 108

Stockage des notes ..... environ 150 000 notes

Fichier configuration ..... 1

Fichier séquence ..... 1

### □ Accessoires

Mode d'emploi (I, guide de l'utilisateur, II, référence)

Adaptateur secteur (ACI-120 (117V), ACI-220 (220V),  
ACB-240E/240A (240V))

Disquette 3,5 pouces, 2DD

Câble MIDI (1 m)

\* Le câble MIDI fourni n'est utilisable que pour transmettre du MIDI et en aucun cas pour une autre utilisation.

### □ Options

Disquette 3,5 pouces, 2DD ..... MF - 2DD

Commutateur au pied ..... DP-2, FS-5U BOSS

\* Dans le but de l'amélioration des produits, les caractéristiques de cet appareil sont sujettes à modification sans préavis

## A

Accord (enregistrement pas à pas) .....	41
Accordage .....	134
Active sensing .....	59
Affichage de base (mode 1) .....	14
All Notes Off .....	58
Alpha-dial .....	11
Assignment de sortie .....	74
Auto Punch In (enregistrement) .....	34
Auto Stop .....	70

## B

Banque .....	168
Division .....	178
Réunion .....	178
Boucle (repère) .....	176

## C

Calcul de durée .....	127
Canal MIDI	
Réception .....	56
Transmission .....	75
Canal de transmission .....	75
Changement .....	92
Conversion .....	75
Chainage de morceaux (Song Link) .....	144
Changement d'événement .....	113
Changement d'intervalle (Step) .....	121
Changement de canal MIDI .....	92
Changement de dynamique .....	90
Changement de Gate Time .....	98
Chargement rapide .....	53
Commande MIDI .....	161
Compression (Multi Edit) .....	105
Conditions de transmission .....	58
Configuration (données) .....	8, 164
Initialisation .....	165
Sauvegarde .....	164
Configuration (fichier) .....	155

Chargement .....	163
Configuration du système .....	155
Contrôle des données .....	131
Conversion (fichier de morceau) .....	151
Copie	
Disquette .....	149
Données de morceau .....	96
Fonction .....	128
Pattern rythmique .....	46, 129
Création d'événement .....	116
Curseur .....	11

## D

Décalage d'horloge .....	100
Décompte .....	176
Démarrage	
Disquette système .....	14, 153
SUPER-MRC .....	14, 172
SUPER-MRP .....	153, 171
Déplacement d'événement .....	118
Disquette	
Initialisation .....	148
Copie .....	149
Données	
Données de configuration .....	8, 164
Données de séquence .....	8, 175, 182
Données de morceau .....	7, 137
Données de morceau .....	7, 137
Echange .....	130
Effacement .....	82
Sauvegarde .....	137
Données de séquence .....	175
Effacement .....	179
Insertion .....	179
Sauvegarde .....	182
Données de silence (enregistrement pas à pas) .....	41
Effacement .....	133
Dynamique	
Bias .....	48
Code .....	42, 65
Dynamique rythmique .....	65

**E**

Echange	
Numéro de morceau	130
Piste musicale	104
Edition	79
Edition d'intervalle (Step)	109, 121–124
Effacement	
Données de morceau	80
Événement	115
Pattern rythmique	46, 47
Enregistrement	25
Pattern rythmique	42
Piste musicale	28–41
Piste rythmique	48
Piste de tempo	28
Enregistrement en temps réel	26
Modification	36
Punch In automatique	34
Punch In manuel	35
Superposition (Mix)	32
Remplacement	28
Enregistrement modifiant	36
Enregistrement pas à pas	39
Enregistrement remplaçant	28
Enregistrement superposant	32
Enregistrement Punch In	
Automatique	34
Manuel	35
Extraction	85

**F**

Fichier à charger automatiquement	14, 164
Fichier séquence	168
Chargement	182
Fichier de morceau	8
Chargement	136
Conversion	151
Transfert	150

**G**

Gate Time	39
Changement	98
Gate Time ratio	158
Symbole de note	157

**H**

Horloge MIDI	22, 62
--------------	--------

**I**

Initialisation	
Données de configuration	165
Disquette	148
Insertion	
Données de séquence	180
Intervalle (Step)	123
Mesure	83
Instruments rythmiques	66
Intervalle de temps	175
Inverse (Multi Edit)	105

**L**

Liaison en enregistrement pas à pas (Tie)	41
Link (chaînage de morceaux)	144
Load (chargement)	
Fichier configuration	163
Chargement rapide	53
Fichier séquence	182
Fichier de morceau	136
Localisation (mode)	156
Localisation (nom)	73
Localisation (point de)	18, 72
Suppression	19
Accès	18

**M**

Mémoire d'événement .....	119
Mémoire disponible sur disquette .....	52
Mémoire disponible .....	52
Merge .....	84
Métronome .....	63
Micro édition .....	109, 113–120
Microscope .....	109
MIDI Update .....	159
Mode d'arrêt .....	156
Modification (Multi Edit) .....	105
Moniteur MIDI .....	21
Moniteur (pistes ou TRACK) .....	20
Multi Edit .....	105

**N**

Nom	
Instruments rythmiques .....	66
Mémo de morceau .....	77
Nom de disquette .....	152
Nom de fichier .....	140
Nom des notes .....	76
Point de localisation .....	73
Titre de morceau .....	64
Numéro de décalage (Multi Edit) .....	105
Numéro de morceau .....	16
Numéro de séquence .....	168

**P**

Pattern rythmique .....	42
Copie .....	46, 129
Effacement .....	46
Enregistrement .....	42
Pattern vide (pattern rythmique) .....	49
Piste .....	7
Echange .....	104
Piste de tempo .....	28
Piste musicale .....	7
Piste rythmique .....	27
Enregistrement .....	48

Placement d'événement .....	119
Point d'insertion .....	68
Pointeur de position dans le morceau .....	22

**Q**

Quantification .....	94
----------------------	----

**R**

Rate (quantification) .....	94
Réception (statut) .....	57
Redéclenchement .....	58
Redémarrage .....	153, 171, 172
Réduction de données .....	133
Ré-écriture .....	160
Ré-écriture de Step Time (enregistrement modifiant) .....	36
Ré-écriture de dynamique (enregistrement modifiant) .....	36
Renommer (fichier de morceau) .....	140
Repère de pause .....	175
Répétition de bloc	
Reproduction .....	16
Zone répétée .....	69
Reproduction	
Reproduction d'une zone .....	16
Vitesse quadruple .....	16
Quart de la vitesse .....	16
Reproduction cyclique .....	173
Résolution	
Pattern rythmique .....	42
Quantification .....	94

**S**

Sauvegarde	
Données de configuration .....	164
Données de séquence .....	182
Données de morceau .....	137
Sauvegarde immédiate .....	53
Sélection de morceau .....	22
Signal FSK .....	23
Signal pilote .....	24
Soft Thru .....	58

Step Time .....	39
SUPER-MRC .....	7
Démarrage .....	14, 172
SUPER-MRP .....	7, 167
Démarrage .....	153, 171
Suppression	
Données de séquence .....	180
Données de morceau .....	82
Fichier de morceau .....	139
Step (message MIDI) .....	122
Synchronisation bande .....	23, 62
Synchronisation MIDI .....	22, 62
Système de reproduction .....	167

## T

Télécommande .....	181
Tempo de base .....	15, 71
Titre de morceau .....	64
Touches numériques .....	11
Transposition .....	88

## U

Utilitaires pour disquette .....	147
----------------------------------	-----

## V

Vérification (données de morceau) .....	141
Visualisation (microscope) .....	110