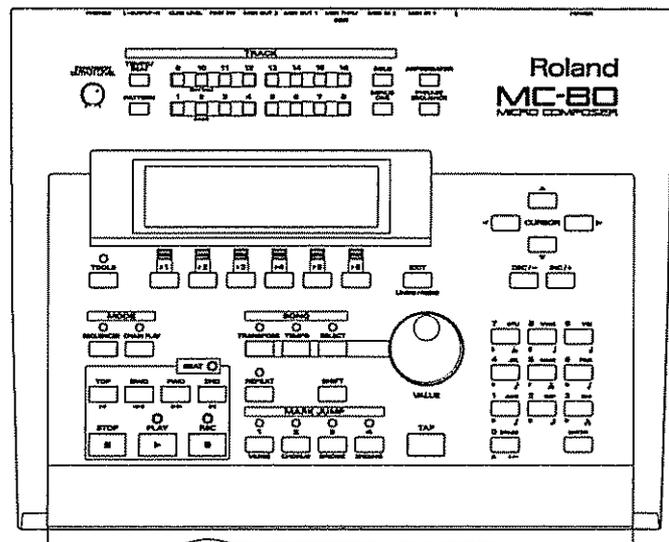


# MC-80 MC-80EX

## MICRO COMPOSER

### MODE D'EMPLOI

Avant d'utiliser cette unité, lisez soigneusement les sections intitulées "INSTRUCTIONS IMPORTANTES DE SECURITE" (p. 2), "CONSIGNES DE SECURITE" (p. 3), et "REMARQUES IMPORTANTES" (p. 11, 12). Ces sections contiennent des informations importantes concernant le bon fonctionnement de l'appareil. De plus, pour vous assurer une bonne compréhension de chaque fonction offerte par votre nouvel appareil, ce manuel doit être lu dans sa totalité. Il doit ensuite être conservé à disposition pour référence ultérieure.



 <b>CAUTION</b> RISK OF ELECTRIC SHOCK DO NOT OPEN	
<b>ATTENTION: RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS QUVRIR</b>	
<b>CAUTION: TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK, DO NOT REMOVE COVER (OR BACK) NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE. REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.</b>	



L'éclair dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence à l'intérieur de l'appareil d'une tension électrique de force suffisante pour constituer un risque de choc électrique.



Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'instructions importantes pour l'emploi et la maintenance de l'appareil dans les documents qui l'accompagnent

## INSTRUCTIONS CONCERNANT LE RISQUE D'INCENDIE, CHOC ÉLECTRIQUE, OU BLESSURES

# INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS

**ATTENTION** - Avec des appareils électriques, des précautions de base doivent être suivies, notamment celles ci-dessous :

1. Lisez toutes les instructions avant d'employer l'appareil.
2. N'utilisez pas cet appareil près d'eau – par exemple, près d'une baignoire, d'un évier, d'une piscine, sur un sol humide ou équivalent.
3. Cet appareil ne doit être utilisé qu'avec un support ou stand recommandé par le fabricant.
4. Cet appareil, seul ou associé avec un amplificateur et des écouteurs ou haut-parleurs, peut produire des niveaux sonores capables d'entraîner une perte définitive d'audition. Ne l'utilisez pas longtemps à fort volume ou à un niveau inconfortable. Si vous ressentez une perte d'audition ou des bourdonnements d'oreille, vous devez consulter un spécialiste des troubles auditifs.
5. L'appareil doit être placé pour que sa localisation et sa position n'interfèrent pas avec sa propre ventilation.
6. L'appareil doit être gardé à distance des sources de chaleur telles que radiateurs, accumulateurs ou autres appareils produisant de la chaleur.
7. L'appareil ne doit être connecté qu'à une alimentation du type décrit dans le mode d'emploi ou indiqué sur l'appareil lui-même.
8. Le cordon d'alimentation de l'appareil doit être déconnecté de la prise murale en cas d'inutilisation prolongée.
9. Prenez garde à ne laisser aucun objet ou liquide pénétrer dans l'appareil par ses ouvertures.
10. L'appareil doit être examiné par un technicien qualifié lorsque :
  - A. Le cordon ou la fiche d'alimentation a été endommagé
  - B. Un objet ou du liquide ont réussi à s'immiscer à l'intérieur de l'appareil.
  - C. L'appareil a été exposé à la pluie.
  - D. L'appareil ne semble pas fonctionner normalement ou manifeste un changement notable de performances.
  - E. L'appareil est tombé, ou bien son boîtier a été endommagé.
11. Ne tentez aucune intervention sur l'appareil en dehors de ce qui est décrit dans les instructions d'entretien. Toute autre intervention doit être effectuée par un personnel de maintenance qualifié.

Pour le Canada

Pour fiche de terre :

**CAUTION:** TO PREVENT ELECTRIC SHOCK, MATCH WIDE BLADE OF PLUG TO WIDE SLOT, FULLY INSERT.

**ATTENTION:** POUR ÉVITER LES CHOCs ÉLECTRIQUES, INTRODUIRE LA LAME LA PLUS LARGE DE LA FICHE DANS LA BORNE CORRESPONDANTE DE LA PRISE ET POUSSER JUSQU' AU FOND.

# CONSIGNES DE SECURITÉ

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

### A propos des symboles Avertissement et Précaution

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

### A propos des symboles

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

### AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser cette unité, veuillez à lire les instructions ci-dessous et dans le mode d'emploi. 

- N'ouvrez pas l'unité et n'accomplissez aucune modification interne (la seule exception concerne l'installation d'options prévue pour être faite par l'utilisateur, en suivant des instructions spécifiques que ce manuel fourni p. 111). 

- Assurez-vous que l'appareil soit toujours placé sur un plan sûr et stable. Ne le posez jamais sur un stand incliné et qui pourrait basculer. 

- Évitez d'endommager le cordon d'alimentation. Ne le tordez pas excessivement, ne marchez pas dessus, ne placez aucun objet lourd dessus. Un cordon endommagé peut facilement devenir la cause d'un choc ou d'un incendie. N'employez jamais un cordon après qu'il ait été endommagé. 

- Dans les maisons où vivent de petits enfants, un adulte doit veiller à ce que l'enfant puisse suivre les règles d'emploi sans danger de l'unité. 

- Protégez l'unité des chocs violents (ne la laissez pas tomber) 

- Ne faites pas partager au cordon d'alimentation de l'unité une prise murale avec un nombre excessif d'autres unités. Soyez particulièrement attentif avec des multiprises. La puissance totale utilisée par tous les appareils connectés ne doit jamais excéder la puissance (watts/ampères) de la multiprise. Une demande excessive peut augmenter la température du câble et même entraîner une fusion. 

### AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser l'unité dans un pays étranger, contactez votre revendeur ou un service de maintenance qualifié. 

- Éteignez toujours l'unité et débranchez le cordon d'alimentation avant de commencer l'installation d'une carte circuit (VE-GS Pro; p. 107). 

### PRECAUTIONS

- Saisissez toujours la fiche ou le corps de l'adaptateur secteur lors du branchement au secteur ou à l'unité. 

- Évitez de pincer cordons et câbles. De plus, tous les cordons et câbles doivent être placés hors de portée des enfants. 

- Ne montez jamais sur l'unité et ne la surchargez d'aucun objet lourd. 

- Ne saisissez jamais le cordon d'alimentation ni ses fiches avec des mains humides lorsque vous le branchez ou le débranchez d'une prise murale ou de ses unités. 

- Avant de déplacer l'unité, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale et débranchez tous les câbles des autres appareils externes. 

- Avant de nettoyer l'unité, éteignez-la et débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale (p. 107). 

- Si la foudre est annoncée dans la région, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale. 

- N'installez que la carte circuit spécifiée (VE-GS Pro). Ne retirez que les vis spécifiées (p. 112). 

# Sommaire

Remarques importantes .....	11
Concept du MC-80.....	13
Noms et fonctions .....	14
Chapitre 1. Grandes lignes du MC-80.....	17
Survol du MC-80.....	17
Comment est organisé le séquenceur .....	17
Qu'est-ce qu'un séquenceur ? .....	17
Qu'est-ce qu'une piste (Track) ? .....	18
Qu'est-ce qu'un morceau (Song) ? .....	18
Qu'est-ce qu'un canal MIDI ? .....	19
Le MC-80 et les disques .....	19
Fonctionnement de base de la façade .....	20
Sélection des fonctions (changement d'écran) .....	20
Changement des réglages .....	20
Fonctions de réglage d'une valeur .....	20
Autres fonctions utiles .....	21
Undo/Redo .....	21
Fonction d'aide (Help) .....	21
Fonction de classement des fichiers (Sort) .....	22
Fonction "panique" .....	22
Chapitre 2. Réglage des connecteurs MIDI et des canaux MIDI .....	23
Sélection du connecteur MIDI IN .....	23
Sélection du connecteur MIDI OUT/générateur de sons interne .....	23
Réglage du MC-80 pour ne faire jouer qu'un générateur de sons externe .....	23
Réglage du MC-80 pour utiliser à la fois un générateur de sons externe et interne .....	24
Réglage du MC-80 pour que seul le générateur de sons interne soit utilisé .....	24
Réglage du connecteur MIDI THRU .....	25
Sélection du canal MIDI pour chaque piste .....	25
Chapitre 3. Fonctions de reproduction .....	26
Réglages de base .....	26
Réglages du métronome .....	26
Contrôle du statut des données de chaque piste .....	26
Deux méthodes de reproduction .....	27
Quick Play .....	27
Song Play .....	27
Reproduction de morceaux ou patterns .....	27
Procédure de reproduction de base .....	27
Reproduction de morceaux créés au format MC-80 .....	28
Reproduction de morceaux du XP-50/60/80 .....	28
Reproduction d'un fichier SMF (Standard MIDI File) .....	28
Reproduction de morceaux du MC-50mkII .....	29

Fonctions de sélection simple de morceaux en écran SONG .....	29
Commutation on/off de l'affichage des types de fichiers de morceau .....	29
Reproduction de patterns.....	29
Changement du tempo général du morceau.....	30
Réglage du tempo pour des changements en cours de morceau .....	30
Reproduction d'un morceau à tempo fixe (neutralisation de la piste de tempo) .....	31
Reproduction d'un morceau depuis un autre point que son début (Mise à jour/MIDI Update) .....	31
Transposition durant la reproduction (Realtime Transpose).....	31
Transposition .....	31
Sélection d'un canal à ne pas transposer .....	31
Emploi de la fonction de fondu de fin (Fade Out) .....	32
Fondus de fin de morceau .....	32
Choix du temps de fondu .....	33
Reproduction répétitive (Repeat) .....	33
Présélection du morceau suivant la reproduction (Next Song) .....	33
Commutation on/off de chaque piste .....	33
Neutralisation d'une piste spécifique (Track Mute).....	33
Reproduction d'une seule piste (Solo) .....	34
Empêcher une seule piste de jouer (Minus One).....	34
Saut à une mesure spécifique (Mark Jump) .....	34
Réglage des marqueurs/Emploi de Mark Jump .....	34
Suppression de marqueurs .....	35
Changement d'emplacement d'un marqueur .....	35
Réglage précis d'un marqueur .....	35
Réglage du déclenchement du saut à un marqueur .....	35
Reproduction de morceaux enchaînés (Chain Play) .....	35
Création d'un chaînage (préparation du chaînage).....	35
Emploi du chaînage (Chain Play) .....	36
Sauvegarde du chaînage sur disque .....	36
Chargement de chaînage depuis le disque pour la reproduction .....	37
Localisation des morceaux ajoutés au chaînage .....	37
Changement de la séquence des morceaux dans un chaînage .....	37
Informations sur le morceau (Song Info) .....	37
<b>Chapitre 4. Fonctions d'enregistrement.....</b>	<b>38</b>
Réglages de base .....	38
Réglages de métronome .....	38
Réglages pour chaque piste .....	38
Avant de commencer l'enregistrement .....	39
Initialisation de morceau (Song Initialize) .....	39
Réglage du format de mesure (Beat) .....	39
Ajout d'un décompte sonore avant le début de l'enregistrement .....	39
Changement du canal MIDI d'enregistrement d'une piste .....	40
Enregistrement de données de jeu de plusieurs canaux MIDI sur les pistes .....	40

Enregistrement de votre jeu (enregistrement en temps réel ou Realtime Recording) .....	40
Réglages d'enregistrement en temps réel .....	40
Débutons l'enregistrement en temps réel .....	42
Changement de piste durant l'enregistrement (enregistrement non stop en boucle) .....	43
Contrôle des sons et phrases durant l'enregistrement (Fonction Rehearsal ou Test) .....	44
Suppression de données inutiles durant l'enregistrement en temps réel (Realtime Erase) .....	44
Enregistrement des changements de tempo du morceau .....	44
Suppression de l'enregistrement (Undo/Redo) .....	45
Programmation de données (enregistrement pas à pas ou Step Recording) .....	45
Programmation de notes et de silences avec un clavier MIDI .....	45
Enregistrement pas à pas sans clavier MIDI .....	46
Emploi d'un pattern comme partie d'un morceau .....	46
Suppression de programmation (Undo/Redo) .....	47
Sauvegarde de morceaux sur disque .....	47
Sauvegarde de morceaux .....	47
Création de dossiers .....	48
<b>Chapitre 5. Comment utiliser les patterns .....</b>	<b>49</b>
Qu'est-ce qu'un pattern ? .....	49
Différences entre piste de patterns et piste de morceaux .....	49
Ce que vous pouvez faire avec les patterns .....	49
Emploi d'un pattern comme partie de reproduction d'un morceau .....	49
Emploi d'un pattern comme une phrase pour séquence de phrases .....	50
Reproduction de patterns .....	50
Sélection d'un pattern dans une liste .....	50
<b>Chapitre 6. Des phrases au bout d'une touche (Phrase Sequence) .....</b>	<b>51</b>
Qu'est-ce qu'une séquence de phrases ? .....	51
Faire les réglages de base .....	51
Paramètres de séquence de phrases .....	51
Interprétation à l'aide de séquences de phrases .....	52
Enregistrement d'interprétations avec la fonction Phrase Sequence .....	53
<b>Chapitre 7. Arpeggiateur automatique (Arpeggiator) .....</b>	<b>54</b>
Qu'est-ce que l'arpégiateur ? .....	54
Utilisation de base .....	54
Style .....	54
Changement du tempo de l'arpège .....	55
Pour faire des réglages plus détaillés de l'arpégiateur .....	55
Combinaison avec d'autres fonctions .....	57
Tenue de l'arpège (Hold) .....	57
Enregistrement du jeu de l'arpégiateur .....	57

---

## Chapitre 8. Editions de morceaux et patterns (Edit) ..... 58

Chargement de morceaux dans le MC-80 pour édition .....	58
Faire des réglages pour chaque morceau .....	58
Song Name (Nom du morceau) .....	58
Ajout d'information de Copyright de morceau .....	58
Pattern Name (Nom de pattern) .....	59
Faire des modifications isolées dans des interprétations (Micro-édition) .....	59
Qu'est-ce que la micro-édition ? .....	59
Affichage réduit à certains types de données .....	60
Changement des données d'interprétation .....	61
Changement des variations de tempo enregistrées en piste Tempo .....	63
Changement des données enregistrées en piste Beat .....	63
Changement du format de mesure d'un pattern .....	63
Changement de tempo dans le morceau .....	63
Changement du format de mesure en cours de morceau .....	64
Création de données de jeu (Create) .....	64
Suppression de données de jeu (Erase) .....	65
Déplacement de données de jeu (Move) .....	65
Copie de données de jeu (Copy) .....	66
Edition de mesures entières et de pistes (Track Edit) .....	66
Effacement de phrases (Erase) .....	67
Suppression de mesures (Delete) .....	68
Suppression de mesures vierges depuis le début du morceau (TRUNCATE) .....	68
Copie de phrases (Copy) .....	69
Insertion de mesures vierges (Insert Measure) .....	70
Transposition de phrases (Transpose) .....	71
Change Velocity (Changement de dynamique) .....	71
Changement de canal MIDI d'une phrases (Change MIDI Channel) .....	73
Changement de la durée d'une note dans une phrase (Change Gate Time) .....	74
Fusion de deux pistes ou patterns (Merge) .....	74
Extraction de données de jeu spécifiques (Extract) .....	75
Décalage avant et arrière des données de jeu (Shift Clock) .....	76
Réduction des données de jeu (Data Thin) .....	77
Echange de contenu entre pistes ou patterns (Exchange) .....	78
Réglage de la durée de reproduction du morceau (Time Fit) .....	79
Conversion de données (Modify Value) .....	79
Correction de mise en place d'une interprétation (Quantize) .....	80
Qu'est-ce que la quantification ou Quantize? .....	80
Création d'une rythmique uniforme (Grid Quantize) .....	81
Création d'un rythme ternaire ou "shuffle" (Shuffle Quantize) .....	81
Ajout de différents types de "groove" au rythme (Groove Quantize) .....	83
Création d'un fichier SMF pour utiliser comme modèle de groove User .....	87
Chargement d'un fichier SMF comme données de modèle groove User .....	88
Sauvegarde groupée de modèles groove User sur disque .....	88

Chargement d'un fichier de modèles groove User dans le MC-80 .....	89
<b>Chapitre 9. Gestion des fichiers et disques .....</b>	<b>90</b>
Disques utilisables par le MC-80 .....	90
Procédure de sauvegarde des fichiers (Save) .....	90
Données qui peuvent être sauvegardées .....	90
Fichiers de morceau (SVQ)/Standard MIDI Files (MID) .....	91
Procédure pour sauvegarder des fichiers de chaînage (SVC) .....	91
Fichiers de modèles groove User (SVI) .....	92
Fichiers de configuration (.SVF) .....	92
Procédure de chargement de fichiers (Load) .....	93
Fichiers de morceau (SVQ)/Standard MIDI Files (MID) .....	93
Fichiers de chaînage (SVC) .....	93
Fichiers de modèles groove personnels (SVI) .....	94
Fichiers de configuration (SVF) .....	94
Chargement de morceaux d'autres appareils Roland .....	94
Types de fichiers de morceaux qui peuvent être chargés (1) .....	94
Types de fichiers de morceaux qui peuvent être chargés (2) .....	95
Types de fichiers qui ne peuvent pas être chargés .....	95
Emploi de morceaux du MC-80 sur d'autres appareils .....	95
Fonctions relatives aux fichiers et dossiers .....	95
Copie de fichiers et dossiers (Copy) .....	95
Suppression de fichiers et dossiers (Delete) .....	96
Déplacement de fichiers et dossiers en un autre emplacement (Move) .....	96
Changement des noms de fichier et noms de dossier (Rename) .....	97
Gestion de fichiers avec dossiers (Folder) .....	97
Fonctions propres aux disques .....	98
Contrôle du contenu d'un disque (Disk Info) .....	98
Changement du nom d'un disque (Volume Label) .....	98
Copie (Disk Copy) .....	98
Formatage d'un disque pour utilisation par le MC-80 (Format) .....	100
Réglage et suppression de la protection contre l'écriture d'une disquette .....	100
Réglage et suppression de la protection contre l'écriture d'un disque Zip .....	100
Ajout d'un disque dur ou lecteur Zip .....	101
Lecteurs acceptables .....	101
Lecteur interne du MC-80 .....	101
A propos du lecteur externe du MC-80 .....	103
<b>Chapitre 10. Réglages généraux du MC-80 .....</b>	<b>106</b>
Réglage du contraste de l'afficheur .....	106
Qu'est-ce qu'un fichier de configuration ? .....	106
Emploi d'une pédale commutateur .....	107
Réglage du MC-80 pour ignorer certaines données MIDI .....	108
Réglage du métronome .....	108

---

## Chapitre 11 Emploi du générateur de sons interne (VE-GS Pro) ..... 111

Installation de la VE-GS Pro.....	111
Écoute des morceaux de démonstration de la VE-GS Pro.....	112
Configuration de base de la VE-GS Pro.....	112
Réglages de base pour l'utilisation de la VE-GS Pro.....	112
Retour de la VE-GS Pro à son statut initial.....	113
Réglages de système/mode.....	113
Réglages pour chaque partie.....	113
Édition des tones.....	115
Emploi d'effets par insertion.....	116
Sauvegarde des réglages de la VE-GS Pro.....	117
Emploi de la VE-GS Pro comme un générateur de sons externe.....	117

## Chapitre 12 Connexion et synchronisation avec d'autres appareils ..... 119

Emploi du MC-80 avec un clavier MIDI et un module de sons externe.....	119
Si vous utilisez un clavier MIDI sans réglage de mode Local.....	119
Pour connecter deux modules de sons externes.....	120
Pour connecter trois modules de sons ou plus.....	120
Enregistrement et sauvegarde d'un module de sons externe dans le MC-80.....	120
Synchronisation du MC-80 et d'un autre séquenceur.....	121
Synchronisation du MC-80 et des unités Roland de la série VS.....	121
Pour en savoir plus sur les réglages de synchronisation.....	124

## Appendices ..... 127

Mauvais fonctionnement.....	127
Paramètres.....	129
Liste des combinaisons des boutons de fonction.....	144
Messages d'erreur.....	145
A propos du SCSI.....	148
A propos du MIDI.....	149
Équipement MIDI.....	150
Tableau d'équipement MIDI.....	156
Glossaire.....	157
Caractéristiques.....	160
Brefs rappels des affichages.....	161
Index.....	165

- \* GS (  ) est une marque déposée de Roland Corporation.
- \* Microsoft et MS-DOS sont des marques déposées de Microsoft Corporation
- \* Microsoft, Windows, et Windows NT sont des marques déposées de Microsoft Corporation.
- \* Windows® 3.1 est connu officiellement comme: "Système d'exploitationWindows® Microsoft® version 3.1"
- \* Windows® 95 est connu officiellement comme: "Système d'exploitationWindows® 95 Microsoft®".
- \* Windows® 98 est connu officiellement comme: "Système d'exploitationWindows® 98 Microsoft®".
- \* Windows NT® est connu officiellement comme: "Système d'exploitationWindows NT® Microsoft®".
- \* Apple est une marque déposée de Apple Computer, Inc.
- \* Macintosh est une marque déposée de Apple Computer, Inc
- \* MacOS est une marque déposée de Apple Computer, Inc
- \* IBM est une marque déposée de International Business Machines Corporation
- \* IBM PC est une marque déposée de International Business Machines Corporation.
- \* PC-9800 Series est une marque déposée de NEC Corporation
- \* Tous les noms et produits dans ce document sont des marques déposées de leur propriétaire respectif

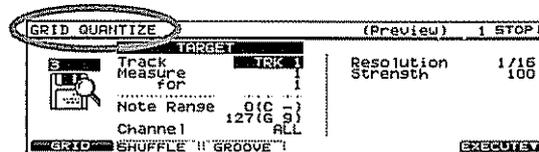
## Conventions utilisées dans ce manuel

Les noms de bouton sont entourés entre crochets. (Exemple: [PLAY])

Les noms d'écran sont entre guillemets (par exemple, "xxx Screen").  
Ils apparaissent en haut à gauche de l'afficheur.

Lorsqu'un certain écran est mentionné dans ce manuel, vérifiez la partie supérieure gauche de l'afficheur. Le nom de cet écran doit y apparaître.

Nom de l'écran



# Remarques importantes

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

## Alimentation électrique

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

## Emplacement

- Utiliser l'instrument près d'amplificateurs de puissance (ou autres équipements contenant de gros transformateurs électriques) peut induire des parasites ("ronflette"). Pour éliminer le problème, changer l'orientation de l'unité ou éloignez-la de la source d'interférences.
- Cet appareil peut interférer avec la réception de radios et de télévision. Ne l'utilisez donc pas à proximité de tels récepteurs.
- Observez ce qui suit lorsque vous utilisez le lecteur de disquette. Pour plus de détails, référez-vous à "Avant d'utiliser des disquettes".
  - Ne pas placer l'unité près d'appareils dégagant un fort champ magnétique (exemple, des haut-parleurs).
  - Installez l'unité sur une surface plane, stable.
  - Ne pas déplacer l'unité ou ne pas la soumettre à des vibrations lorsque le lecteur de disquette est en marche.
- N'exposez pas directement l'unité directement au soleil, ne la placez pas près d'appareils irradiant de la chaleur, ne la laissez pas dans un véhicule fermé, en résumé, ne la soumettez pas à des températures extrêmes. De même, ne laissez pas d'appareils d'éclairage normalement utilisés de façon locale (tels qu'une lumière de piano) ou des spots puissants éclairer la même zone de l'unité durant des périodes prolongées. Une chaleur excessive peut déformer ou décolorer l'unité.
- Pour éviter le risque possible de court-circuit, éviter d'utiliser cet appareil dans des zones mouillées ou humides (pluie, etc.).

## Maintenance

- Pour le nettoyage quotidien, essuyez l'unité avec un chiffon sec et doux ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l'eau. Pour ôter les taches rebelles, utilisez un détergent léger et non abrasif. Ensuite,

essuyez soigneusement l'unité avec un chiffon sec et doux.

- N'utilisez jamais d'essence, diluant, solvant ou alcool d'aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou déformation.

## Précautions additionnelles

- Malheureusement, il peut être impossible de restaurer des données stockées sur une disquette/disque Zip, disque dur dans un autre appareil MIDI (tel qu'un séquenceur) ou dans la mémoire de l'unité une fois que ces données ont été perdues. Roland Corporation n'assume aucune responsabilité concernant une telle perte de données.
- Utilisez avec soin les boutons et curseurs ou autres commandes de l'unité, ainsi que ses prises et connecteurs. Un maniement brutal peut entraîner des mauvais fonctionnements.
- Ne heurtez jamais l'afficheur et ne lui appliquez aucune forte pression.
- Quand vous connectez/déconnectez tous les câbles, saisissez les fiches elles-mêmes – ne tirez jamais sur le câble. De cette façon, vous éviterez de causer des court-circuits et d'endommager les éléments internes du câble.
- L'appareil peut dégager une petite quantité de chaleur durant le fonctionnement normal.
- Pour éviter de gêner vos voisins, essayez de conserver le volume de l'unité à des niveaux raisonnables. Vous pouvez préférer utiliser des écouteurs, pour ne pas avoir à vous soucier de votre entourage (particulièrement lorsqu'il est tard la nuit).
- Lorsque vous devez transporter l'unité, emballez-la, si possible dans le carton (y compris les protections) dans lequel elle est arrivée. Autrement, vous devrez utiliser des matériaux d'emballage équivalents.

## Avant d'utiliser les disquettes/disques Zip

### Maniement du lecteur de disquette et du lecteur de Zip

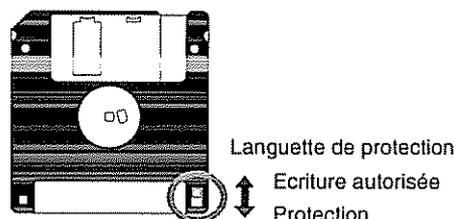
- Installez l'unité sur une surface plane et stable dans une zone libre de toute vibration.
- Évitez d'utiliser l'unité immédiatement après l'avoir déplacée dans un lieu ayant un degré d'humidité très différent de son emplacement précédent. Des changements rapides d'environnement peuvent créer de la condensation dans le lecteur, ce qui peut gravement affecter son fonctionnement et/ou endommager les disquettes/Zip. Quand l'unité a été déplacée, laissez-la s'accoutumer au nouvel environnement (laissez-lui quelques heures) avant de la faire fonctionner.

- Pour insérer une disquette, poussez-la délicatement mais fermement dans le lecteur – elle cliquera une fois en place. Pour retirer une disquette, pressez fermement le bouton d'éjection. Utilisez pas de force excessive pour retirer une disquette logée dans le lecteur.
- La diode du lecteur de disquette s'allume de façon complète lors de la lecture ou de l'écriture de données, et est en demi-brillance en dehors de ces procédures. N'essayez pas d'éjecter la disquette alors que l'écriture ou la lecture est en cours, c'est-à-dire lorsque l'indicateur est totalement allumé). Essayez de faire cela endommagerait la surface magnétique de la disquette, la rendant inutilisable.
- Retirez toute disquette du lecteur avant d'allumer ou d'éteindre l'instrument.
- Pour prévenir tout dommage causé aux têtes du lecteur, essayez de toujours tenir la disquette/le Zip dans un plan horizontal (non incliné) lorsque vous l'insérez dans le lecteur. Poussez-la fermement mais délicatement. N'utilisez jamais de force excessive..
- Pour éviter le risque de mauvais fonctionnement et/ou dommage, n'insérez que des disquettes ou des Zip dans le lecteur. N'essayez pas d'insérer tout autre type de disque. Évitez que des trombones, pièces ou autres objets étrangers pénètrent dans le lecteur.

### Maniement des disquettes/disques Zip

- Les disquettes/Zip contiennent un disque plastique avec un fin revêtement de stockage magnétique. Une précision microscopique est nécessaire pour permettre le stockage de grandes quantités de données sur une aussi petite surface. Pour préserver leur intégrité, veuillez observer les conseils suivants lorsque vous maniez les disquettes/Zip :
  - Ne touchez jamais le support magnétique dans la disquette.
  - N'utilisez pas et ne stockez pas les disquettes/Zip dans des lieux poussiéreux ou sales.
  - Ne soumettez pas les disquettes à des températures extrêmes (comme à l'exposition directe au soleil dans un véhicule fermé). Plage de températures recommandée  
Disquette: 10 to 50 °C (50 à 122 °F).  
Zip: -22 to 51 °C (-7.6 to 123.8 °F)
  - N'exposez pas les disquettes à de forts champs magnétiques tels que ceux générés par des haut-parleurs
- Les disquettes ont une languette de protection contre l'écriture qui peut protéger la disquette d'un effacement accidentel. Il est recommandé de laisser la languette en position PROTECT et de ne la

déplacer en position WRITE que lorsque vous désirez écrire de nouvelles données sur la disquette.



- L'étiquette d'identification doit être bien fixée sur la disquette. Si elle venait à se détacher alors que la disquette est dans le lecteur, il pourrait être difficile de retirer la disquette.
- Stockez toutes les disquettes dans un lieu sûr pour éviter de les endommager, et pour les protéger de la poussière, de la saleté et autre risque. En utilisant une disquette sale ou poussiéreuse, vous risquez d'endommager la disquette ainsi que d'entraîner un mauvais fonctionnement du lecteur de disquette.

## A propos des commandes de façade

Sur le MC-80, les boutons sont pressés pour changer d'écran, et effectuer différentes procédures. La plupart des procédures commencent depuis l'écran SONG PLAY ou l'écran QUICK PLAY.

Tant que vous savez comment revenir à ces deux écrans, et même si vous vous êtes perdu ou incapable de comprendre comment effectuer une certaine procédure, vous pouvez reprendre la procédure à son début. Deux méthodes sont utilisées pour cela et sont décrites ci-dessous.

### 1.Retour aux écrans précédents un à un.

Vous pouvez revenir aux écrans précédents (en inversant l'ordre que vous avez suivi pour arriver jusqu'où vous êtes) en pressant le bouton EXIT.

C'est pratique pour visualiser les différents écrans qui ont été ouverts durant la procédure.

### 2.Retour aux écrans SONG PLAY ou QUICK PLAY.

Vous pouvez directement retourner à l'écran SONG PLAY ou QUICK PLAY en pressant le bouton SEQUENCER.

# Concept du MC-80

## Le bloc de fonctions

### Quick Play (reproduction immédiate)

Les morceaux enregistrés sur disquette peuvent être reproduits immédiatement, sans qu'il ne soit nécessaire de les charger (excepté pour les formats Super-MRC (MC-50mkII, etc.))

### Fonction de classement des fichiers

Comme le nombre de fichiers qui peuvent être stockés sur disque Zip et disque dur est énorme, le MC-80 dispose d'une fonction qui vous permet de changer la façon dont sont mis en liste noms de fichier et noms de morceau.

### Tap Tempo

Vous permet de programmer un tempo en frappant un bouton en mesure.

### Deux sorties MIDI OUT indépendantes

Vous pouvez ainsi piloter 32 canaux MIDI simultanément.

### Compatibilité avec différents fichiers de morceau

Le MC-80 peut charger et utiliser des fichiers de morceau des séries XP-80/60/50 et MC-50/300/500, sans oublier les fichiers Standard MIDI File (SMF) Format 0 et Format 1. De plus, le MC-80 peut sauvegarder les morceaux aux formats SMF 0 et 1.

### Synchronisation avec les enregistreurs et disques durs Roland de la série VS

Vous pouvez connecter le MC-80 à un enregistreur à disque dur Roland de la série VS à l'aide d'un câble MIDI pour synchroniser le fonctionnement des appareils. Cela permet d'obtenir des orchestrations où voix et prestations acoustiques viennent du VS avec un accompagnement créé sur le MC-80.

## Puissantes fonctions de reproduction

### Reproduction continue de morceaux (chainage)

Cela agit comme la fonction de programmation d'un lecteur de CD, vous permettant de faire reproduire en continu un certain nombre de morceaux dans l'ordre choisi.

### Saut direct à un marqueur

Utilisez cette fonction pour placer des marqueurs dans les morceaux et accéder à ces emplacements ainsi marqués par simple pression d'un bouton. Cette fonction dispose d'un bouton dédié, pour utilisation rapide durant la reproduction et l'enregistrement.

### Solo/Minus One

Cela vous permet de ne sélectionner qu'une piste à faire reproduire ou de ne couper qu'une piste par pression des boutons dédiés.

### Transposition en temps réel

Le MC-80 dispose également d'une fonction de transposition qui vous permet de changer la tonalité de la totalité d'un morceau, même en cours de jeu.

### Reproduction répétitive (en boucle)

Vous pouvez faire reproduire en boucle une zone du morceau que vous aurez spécifiée. Vous pouvez presser la pédale commutateur pour court-circuiter le segment répété

et faire reproduire les mesures qui le suivent, sauter la section à répéter durant la reproduction depuis un autre emplacement du morceau, et bénéficier d'une grande variété d'autres options de reproduction.

## Fonctions pour de remarquables prestations sur scène

### Séquence de phrases

Vous pouvez faire reproduire des séquences (motifs ou patterns) lorsque vous le désirez durant une interprétation en direct par pression d'une simple touche du clavier.

### Arpégiateur

Produit des arpèges par simple jeu d'accord sur le clavier.

## Les fonctions d'enregistrement et édition vous aident à jouer en confiance

### Horloge à haute résolution (480:1)

L'horloge du MC-80 dispose d'une extrêmement haute résolution, chaque temps étant divisé en 480 clics, ce qui permet la précision d'enregistrement et d'édition des plus subtiles nuances d'une interprétation.

### Enregistrement non stop en boucle

Vous pouvez changer la piste sur laquelle les données de jeu sont enregistrées pendant l'enregistrement. En enregistrement en boucle, cela vous permet d'enregistrer plusieurs pistes sans vous arrêter.

### Quantification

Le MC-80 dispose de trois fonctions de quantification : Grid, Shuffle et Group.

### Undo/Redo (Annulation/restauration)

Avec cette fonction, vous pouvez annuler l'étape que vous venez d'accomplir en enregistrement, édition de piste ou édition microscopique, et si vous le désirez, vous pouvez restaurer cette même étape.

## Evolutivité exceptionnelle

### Permet l'installation d'une carte de sons

En ajoutant la carte de sons optionnelle VE-GS Pro, vous pouvez obtenir les possibilités d'un générateur sonore (64 voix, 32 parties) équivalent au SC-88 Pro, module de sons Roland compatible GS.

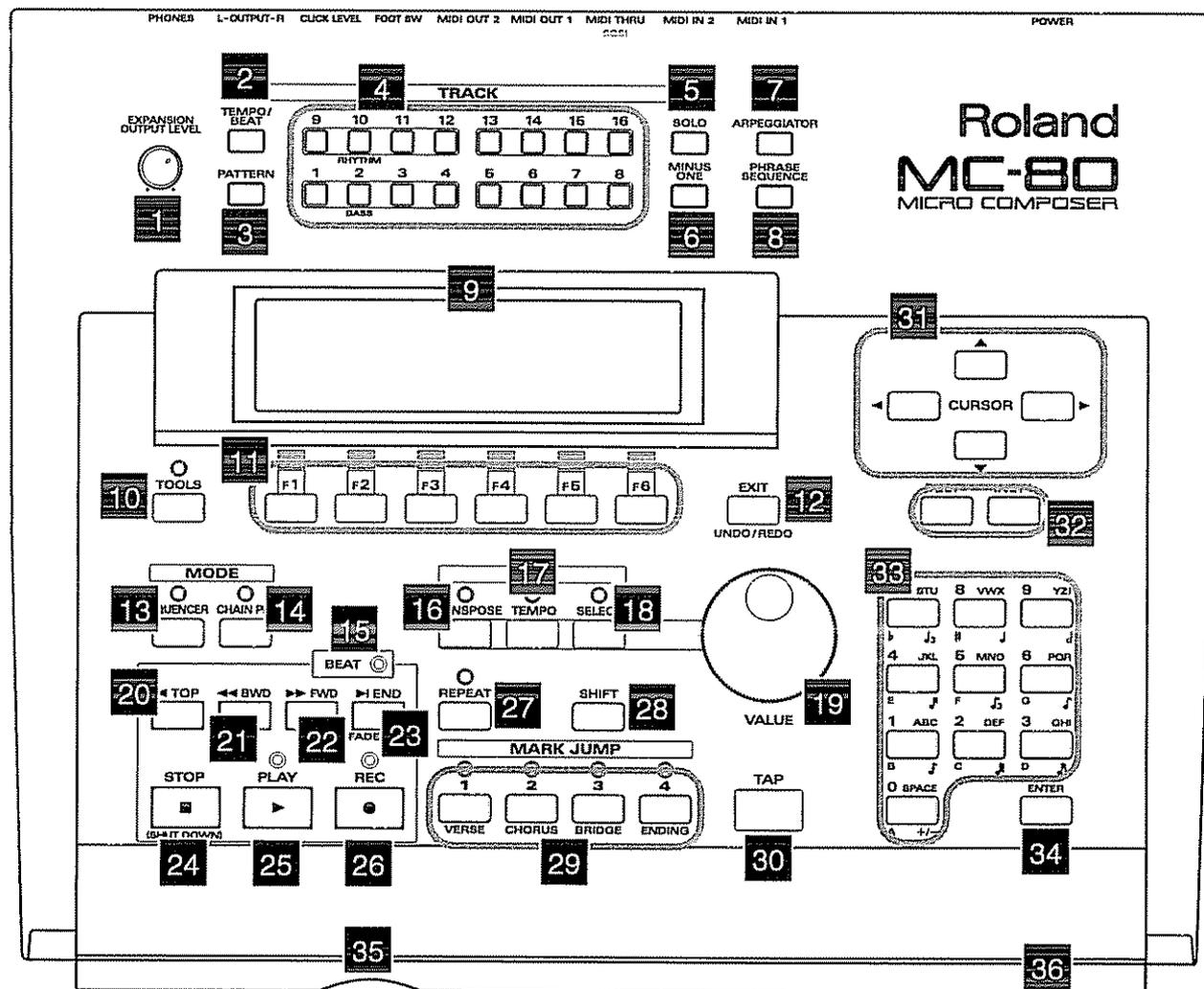
### Capacité de stockage étendue avec disque dur 2,5 pouces ou lecteur Zip

Un disque dur optionnel (série HDP-88) ou lecteur Zip (ZIP-EXT-2S) peut être installé en interne, permettant le stockage d'un nombre énorme de fichiers. De plus, des lecteurs Zip optionnels externes peuvent être connectés (après installation de la carte SCSI optionnelle). Ainsi, vous pouvez travailler avec un nombre encore plus important de fichiers, et faire vos sauvegardes de disque dur interne.

\* Le MC-80 peut utiliser des disques durs quelle que soit leur capacité, mais un maximum de 2,1 Go sera réellement utilisé sur chaque disque dur.

# Noms et fonctions

## Façade



### 1. Bouton EXPANSION OUTPUT LEVEL

Ajuste le niveau de volume du générateur de sons quand la carte optionnelle VE-GS Pro est installée (Prise en main, p.4).

### 2. Bouton [TEMPO/BEAT]

Utilisez-le pour commuter on et off la piste sur laquelle sont enregistrés les changements de tempo (piste Tempo) lors de l'enregistrement. Durant l'édition, cela sert à alterner entre piste Tempo et piste Beat (la piste sur laquelle les changements de format de mesure sont enregistrés).

\* Immédiatement après démarrage du MC-80, ce bouton est allumé (en effet, par défaut, les données tempo et beat sont incluses au début du morceau).

### 3. Bouton [PATTERN]

Pressez-le pour reproduire, enregistrer ou éditer des patterns (p. 49, 50).

### 4. Boutons TRACK [1]-[16]

Ils servent à faire alterner le statut de chaque piste entre enregistrement et désactivation (Mute). Ils

servent à sélectionner la piste qui devra être enregistrée (p. 33, 34).

### 5. Bouton [SOLO]

Pressez-le pour utiliser la fonction Solo (p. 34).

### 6. Bouton [MINUS ONE]

Pressez-le pour utiliser la fonction Minus One (p. 34).

### 7. Bouton [ARPEGGIATOR]

Commute on et off l'arpégiateur (p. 54).

### 8. Bouton [PHRASE SEQUENCE]

Commute on et off la fonction Phrase Sequence et sert également à changer les paramètres de réglage (p. 51).

### 9. Afficheur

Cette surface affiche les noms de morceaux et patterns, ainsi que les informations de réglage durant l'édition à l'aide de graphismes et de textes (p. 107).

### 10. Bouton [TOOLS]

L'aide, les fonctions relatives au MIDI, les réglages généraux du MC-80, les fonctions relatives au disque et autre informations sont rassemblés dans cette section.

**11. Boutons [F1]-[F6]**

Presser ces boutons change les fonctions en relation avec l'affichage à l'écran. Les noms des fonctions correspondantes aux boutons apparaissent dans la partie inférieure de l'afficheur (p. 20).

**12. Bouton [EXIT (UNDO/REDO)]**

Pressé une fois, il vous ramène à l'affichage précédent. En pressant ce bouton une ou plusieurs fois, vous finissez par revenir à l'écran "SEQUENCER". De plus, presser ce bouton en tenant enfoncé SHIFT transforme la fonction de ce bouton en fonction d'annulation (Undo) pour l'enregistrement et l'édition (p. 21).

**13. Bouton [SEQUENCER]**

Pressez-le pour reproduire, enregistrer et éditer des morceaux (p. 28).

**14. Bouton [CHAIN PLAY]**

Il fixe la fonction de chaînage (qui vous permet de changer l'ordre de reproduction des morceaux selon vos désirs (p. 36).

**15. Indicateur [BEAT]**

Clignote en mesure avec le tempo du morceau (p. 63).

**16. Bouton [TRANSPOSE]**

Pressez-le pour faire les réglages de la fonction de transposition en temps réel (qui vous permet de changer la tonalité de tout un morceau) (p. 31).

**17. Bouton [TEMPO]**

Pressez-le pour changer le tempo (p. 30).

**18. Bouton [SELECT]**

Pressez-le pour sélectionner les fichiers de morceau ou de chaînage (p. 28).

**19. Molette [VALUE]**

Cette molette agit comme les boutons INC/+ et DEC/-. Utilisez-la lorsque vous désirez apporter des changements importants à des valeurs de réglage ou numéros de morceau d'un seul coup (p. 20).

**20. Bouton [TOP]**

Pressez-le pour revenir au début d'un morceau ou d'un pattern (p. 27).

**21. Bouton [BWD]**

Pressez-le lorsque vous désirez revenir aux mesures précédentes d'un morceau ou d'un pattern. Pressez-le une fois pour revenir en arrière d'une mesure; tenez-le enfoncé pour un mouvement arrière continu (p. 27).

**22. Bouton [FWD]**

Pressez-le lorsque vous désirez avancer aux mesures suivantes d'un morceau ou d'un pattern. Pressez-le une fois pour avancer en avant d'une mesure; tenez-le enfoncé pour un mouvement avant continu (p. 27).

**23. Bouton [END]**

Pressez ce bouton pour accéder à la fin d'un morceau ou d'un pattern (p. 27).

**24. Bouton [STOP]**

Pressez-le pour stopper la reproduction ou l'enregistrement d'un morceau ou d'un pattern (p. 27).

**25. Bouton [PLAY]**

Pressez-le pour reproduire le morceau ou le pattern (p. 27).

**26. Bouton [REC]**

Pressez-le pour enregistrer le morceau ou le pattern (p. 27).

**27. Bouton [REPEAT]**

Pressez-le lorsque vous utilisez la fonction de répétition (p. 32).

**28. Bouton [SHIFT]**

En tenant enfoncé ce bouton tout en pressant d'autres boutons, vous accéder à d'autres fonctions (p. 145).

**29. Boutons MARK JUMP [1]-[4]**

Pressez ces boutons lorsque vous utilisez la fonction "Marqueur" (p. 34).

**30. Bouton [TAP]**

Pressez ce bouton en mesure sur chaque temps pour spécifier le tempo d'un morceau (p. 30).

**31. Boutons [CURSOR]**

Pressez ces boutons pour déplacer le curseur dans l'écran. Utilisez ces quatre boutons pour monter, descendre, déplacer vers la gauche ou vers la droite le curseur (p. 20).

**32. Bouton [DEC/-], bouton [INC/+]**

Utilisez ces boutons pour sélectionner les morceaux et changer les valeurs de réglage lors de l'édition. Pressez [INC/+] pour augmenter la valeur sélectionnée et [DEC/-] pour la diminuer (p. 21).

**33. Pavé numérique**

Utilisez ces boutons pour sélectionner les morceaux et pour changer les valeurs de réglage lors de l'édition. Presser le bouton ENTER après avoir pressé plusieurs touches chiffrées entérinera la valeur (p. 21).

**34. Bouton [ENTER]**

Ce bouton entérine une valeur sélectionnée avec le pavé numérique (p. 21).

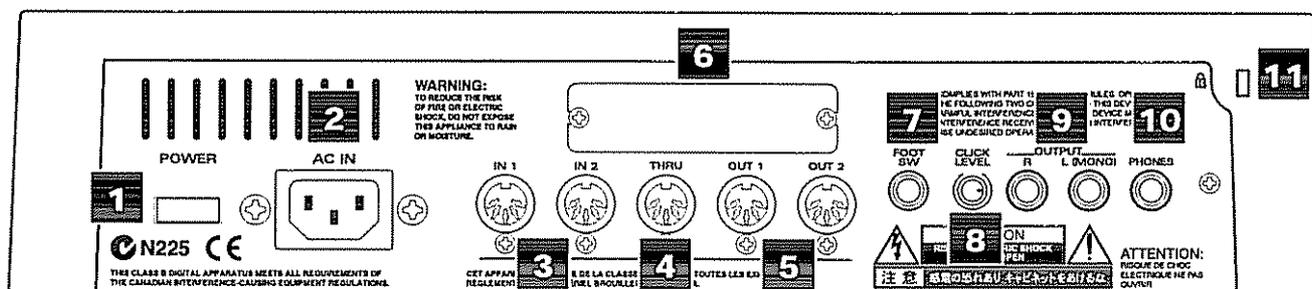
**35. Lecteur de disquette**

C'est ici que vous insérez une disquette pour utilisation (p. 90).

**36. Baie pour lecteur supplémentaire**

Un lecteur Zip (ZIP-EXT-2S, optionnel) ou un disque dur (série HDP-88, optionnel) peut être installé ici (p. 90).

## Face arrière



### 1. Commutateur [POWER]

Commute on/off l'alimentation du MC-80.

\* *Veillez toujours à effectuer la procédure d'extinction (p 106) avant d'éteindre l'appareil.*

### 2. AC IN

Connectez-ici le cordon d'alimentation (Prise en main, p.2).

### 3. Connecteurs MIDI IN 1/ IN 2

Utilisez ces connecteurs pour brancher des claviers MIDI externes et pour recevoir des données de réglage de modules de sons externes. Sélectionnez l'un de ces connecteurs pour l'utilisation (p. 23).

### 4. Connecteur MIDI THRU

Les informations reçues par le connecteur MIDI IN sont reproduites ici sans changement.

### 5. Connecteurs MIDI OUT 1/ OUT 2

Connectez ici modules de sons externes, samplers (échantillonneurs), enregistreurs à disque dur ou appareils similaires (p. 23).

### 6. Emplacement pour connecteur SCSI

Utilisez cet emplacement lorsque vous installez l'interface SCSI optionnelle (VS4S-1) (p. 105).

### 7. Connecteur FOOT SW

Si vous utilisez une pédale commutateur optionnelle telle que la DP-2, connectez-la ici (p. 108).

### 8. Bouton CLICK LEVEL

Ajuste le volume du son de clic du métronome.

### 9. Connecteur OUTPUT (R/L (MONO))

Utilisez ce connecteur lorsque vous envoyez les signaux venant de la carte de sons optionnelle VE-GS Pro à un mixeur ou autre appareil externe (p. 22).

### 10. Prises PHONES

Connectez vos écouteurs à cette prise pour écouter les sons de la carte de sons optionnelle VE-GS Pro. De plus, c'est ici que vous connecterez vos écouteurs lorsque vous désirez entendre le son de clic du métronome du MC-80.

\* *Les signaux audio sont produits par les prises OUTPUT (R/L (MONO)) même lorsque des écouteurs sont branchés dans cette prise.*

### 11. Attache de sécurité

Vous pouvez fixer ici un câble sécurité disponible dans le commerce (Kensington ou autre). Cette attache de sécurité est compatible avec le système Micro Saver Kensington.

### Attache de sécurité MicroSaver ( )

MicroSaver et Kensington sont des marques déposées de Kensington Microware Limited.

© 1999 Kensington Microware Limited

Kensington Microware Limited

2855 Campus Drive

San Mateo, CA 94403 U.S.A.

Web:www.kensington.com

# Chapitre 1. Grandes lignes du MC-80

Ce chapitre présente les concepts fondamentaux, procédures de fonctionnement et fonctions communes au MC-80 dans sa totalité. Les utilisateurs débutants de séquenceur auront particulièrement besoin de prendre le temps de lire ce chapitre, pour que le contenu du mode d'emploi soit plus facile à comprendre.

## Survol du MC-80

Le MC-80 est un séquenceur professionnel qui reprend les fonctions présentes sur les modèles précédents. Ces différentes fonctions peuvent être globalement divisées en catégories que vous trouverez ci-dessous.

### • Fonctions de séquenceur

Cette section comprend les procédures de reproduction, enregistrement, édition et autre que l'on retrouve parmi les fonctions de base d'un séquenceur.

### • Fonctions utiles d'accompagnement (Phrase Sequence, Arpeggiator)

Vous pouvez reproduire des phrases incroyablement rapides au cours d'interprétations instrumentales ordinaires, ou obtenir des interprétations orchestrales, tout cela par pression d'une simple touche.

### • Haute capacité de stockage (lecteur Zip, disque dur, et autres)

En plus du lecteur de disquette standard, le MC-80 vous permet une extension par un lecteur Zip\*1 ou un disque dur\*2. De plus, vous pouvez également utiliser un lecteur Zip externe si vous avez installé la carte interface SCSI VS4S-1 (vendue séparément).

### • Fonctions étendues (générateur de sons interne, VE-GS Pro), extensions instrumentales externes

En utilisant le MIDI, vous pouvez ajouter un instrument de commande externe (tel qu'un clavier, une guitare MIDI ou une percussion MIDI), ou un générateur de sons externe. Plus encore, comme vous pouvez également synchroniser le fonctionnement du MC-80 avec les enregistreurs à disque dur tels que la série VS Roland, vous pouvez créer un nouvel environnement d'enregistrement utilisant à la fois le MIDI et l'audio.

\*1 100 Mo: équivalent à approximativement 70 disquettes 2HD.

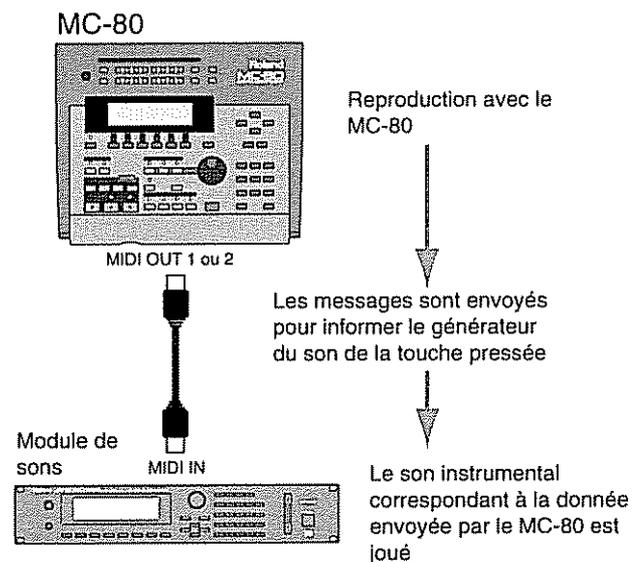
\*2 1-2.1 Go: équivalent à approximativement 730-1460 disquettes 2HD.

\* Le MC-80 peut utiliser des disques durs quelle que soit leur capacité, mais un maximum de 2.1 Go sera en fait utilisé sur chaque disque dur.

## Comment est organisé le séquenceur

### Qu'est-ce qu'un séquenceur ?

Les séquenceurs sont des appareils qui enregistrent les actions de jeu venant de différents instruments de commande tels que claviers compatibles MIDI, et les stockent sous forme de messages MIDI. De plus, faire reproduire un séquenceur signifie qu'il envoie les messages MIDI ainsi enregistrés à des appareils MIDI (tels que modules de sons, claviers dotés d'un générateur de sons) pour qu'il soit joué par ces appareils. Comme, contrairement à un magnétophone, le MC-80 n'enregistre pas le son d'une interprétation, il offre plusieurs avantages — il n'y a pas de dégradation de la qualité sonore quel que soit le nombre de répétitions de la lecture, le tempo peut être changé sans affecter la hauteur, et une édition détaillée peut être effectuée librement une fois l'enregistrement terminé.

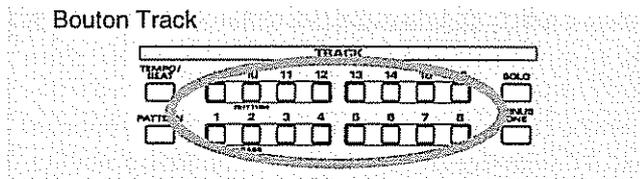


## Qu'est-ce qu'une piste (Track) ?

Une piste est le lieu où sont enregistrées les données de jeu d'un morceau, les informations de tempo et de rythme.

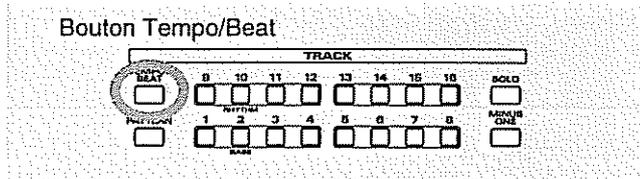
### Pistes de phrases 1-16

Les pistes de phrases sont les pistes sur lesquelles sont principalement enregistrées les interprétations instrumentales. Il y en a 16. Chacune a son propre bouton Track.



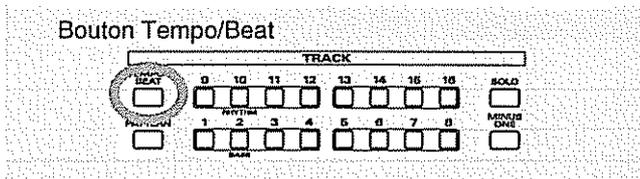
### Piste Tempo

Les changements de tempo d'un morceau sont enregistrés sur la piste Tempo. Si vous désirez que le tempo change durant l'interprétation d'un morceau, programmez des données de tempo aux emplacements nécessaires dans le morceau.



### Piste de format de mesure (Beat)

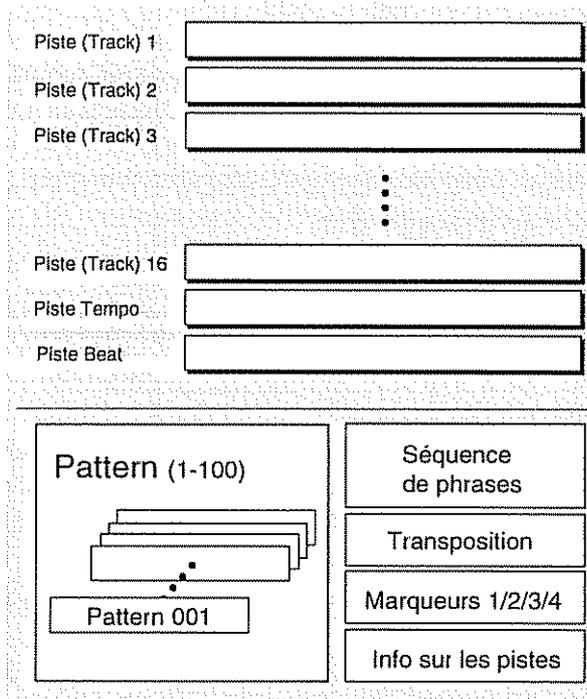
Les informations rythmiques du morceau concernant le format de chaque mesure sont enregistrées dans la piste Beat. Faites les réglages nécessaires lors du premier enregistrement pour un morceau, ou lorsque vous désirez changer le format de mesure ou le tempo du morceau en cours de celui-ci.



## Qu'est-ce qu'un morceau (Song) ?

Les données de jeu d'un morceau sont regroupées en ce que l'on appelle "Song". Cette appellation anglaise réunit les informations des pistes de phrases 1-16, des pistes Tempo et Beat ainsi que des patterns en un seul groupe.

### SONG (Format MC-80)



- Lors de la reproduction de morceaux, les pistes 1-16, Tempo et Beat sont utilisées.
- Les patterns sont indépendants des pistes ci-dessus. Les patterns peuvent être utilisés par collage dans les pistes 1-16.

\* En plus des paramètres ci-dessus, les réglages de marqueur (p.34), de répétition (p.32), de coupure de piste (p.33) et de pattern (p.49) sont également mémorisés. Quand un morceau est sauvegardé comme fichier Song MC-80, ces paramètres sont sauvegardés avec les autres éléments du fichier. Toutefois, lorsqu'un morceau est sauvegardé SMF (Standard MIDI File), les réglages cités dans ce paragraphe sont perdus.

## Qu'est-ce qu'un canal MIDI ?

De multiples types de données de jeu sont échangés entre appareils MIDI. Les canaux MIDI (souvent abrégés à l'écran par Ch pour channel qui signifie canal en anglais) vous permettent de garder l'indépendance de chaque interprétation.

A sa sortie d'usine, le MC-80 a été réglé pour que les données MIDI envoyées et reçues en piste 1 correspondent au canal MIDI 1, celles de la piste 2 au canal 2, etc. Ainsi, en enregistrant la partie piano en piste 1 (canal 1), la basse en piste 2 (canal 2), etc, vous pouvez enregistrer de façon aisée.

Canal MIDI

MICROSCOPE		Trp: 1		Holds		65(F 4)		43		G-240		64	
1	2-200	Ch	1	64(Hold)	1	75	1-240	64					
2	1-90	Ch	2	Note	64(F 4)	35	1-350	64					
3	1-70	Ch	3	Note	43(F 3)	75	0-340	64					
4	1-60	Ch	4	Note	64(Hold)	1	1-277						
5	1-310	Ch	5	Note	65(F 4)	35	0-340	64					
6	1-430	Ch	6	Note	43(F 3)	75	1-240	64					
7	2-200	Ch	7	Note	64(Hold)	1	0-300	64					

CAEGTE ERASE WDWV COPY PLACC VLEN SH

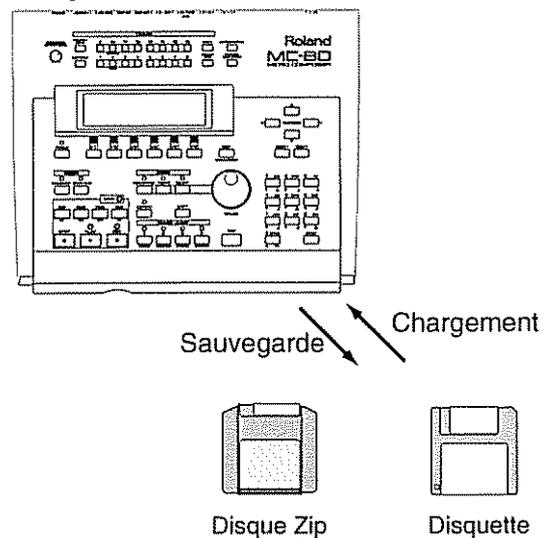
\* Vous pouvez également changer les procédures pour qu'elles correspondent à ce que vous étiez peut-être habitué à utiliser avec les séries MC Roland précédentes (p. 40).

En changeant les réglages, vous pouvez faire enregistrer les données de jeu des 16 canaux MIDI sur chaque piste. C'est la même chose que pour le MC-50, MC-500 et MC-300 ou autres appareils similaires, aussi les utilisateurs des modèles précédents de la série MC peuvent utiliser le MC-80 avec les mêmes sensations que leurs prédécesseurs.

## Le MC-80 et les disques

Lorsque vous enregistrez avec le MC-80, les données sont stockées dans le MC-80 lui-même. Lorsque vous éditez des morceaux qui ont été sauvegardés sur disquette ou autre support de stockage, ces morceaux doivent d'abord être chargés dans le MC-80, où ils pourront ensuite être édités. Les procédures d'enregistrement et d'édition telles que celles-ci sont faites dans le MC-80, et, une fois terminées, les résultats pourront être sauvegardés sur disque.

### Enregistrement/Édition

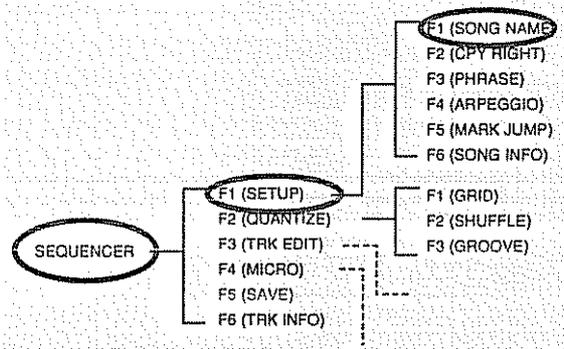


\* Ne retirez jamais la disquette alors que la diode frontale du lecteur de disquette clignote.

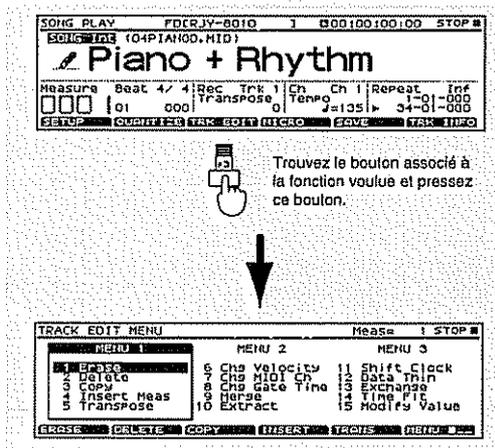
## Fonctionnement de base de la façade

### Sélection des fonctions (changement d'écran)

Les écrans du MC-80 sont organisés pour être groupés par fonctions, rendant leur utilisation plus simple à comprendre. Par exemple, l'écran de la fonction SONG NAME (Nom du morceau) est situé dans l'arborescence ci-dessous.

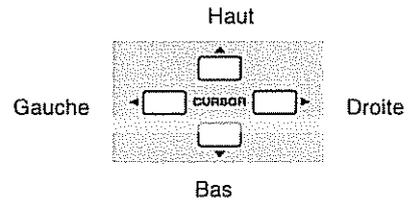


Lorsque vous pressez d'abord le bouton [SEQUENCER], l'écran de base du séquenceur apparaît (écran SONG PLAY). Alors les noms des fonctions plus détaillées du séquenceur s'affichent au-dessus de chacun des boutons de fonction [F1]—[F6], permettant la sélection de ces fonction.



### Changement des réglages

Un certain nombre de paramètres s'affichent sur un même écran. Après avoir déplacé le curseur (représenté dans le schéma ci-après) jusqu'à la valeur du paramètre que vous désirez changer, utilisez la molette [VALUE] ou d'autres moyens pour changer la valeur.

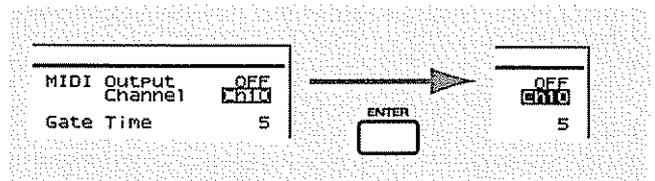


- [CURSOR ▲]: déplace le curseur vers le haut.
- [CURSOR ▼]: déplace le curseur vers le bas.
- [CURSOR ◀]: déplace le curseur vers la gauche.
- [CURSOR ▶]: déplace le curseur vers la droite.

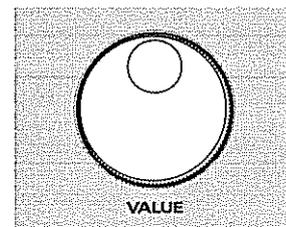
### Fonctions de réglage d'une valeur

Vous pouvez utiliser la molette [VALUE], le bouton [INC], le bouton [DEC] ou les boutons [0]–[9] (pavé numérique) pour changer les valeurs de réglage. Bien que toutes ces procédures permettent de changer les valeurs, chacune a des qualités particulières qui la rend plus adaptée à certains usages comme expliqué ci-dessous.

\* Lorsque vous utilisez le pavé numérique pour programmer une valeur numérique, la valeur pointée par le curseur peut être encadrée plutôt qu'affichée en négatif. Dans ce cas, pressez [ENTER] pour entériner votre saisie, et revenir à l'affichage normal.

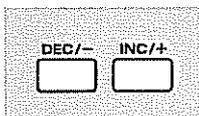


### Molette [VALUE]



C'est pratique pour faire des changements importants dans les valeurs. Les valeurs augmentent quand la molette est tournée vers la droite (dans le sens des aiguilles d'une montre) et diminue quand elle est tournée vers la gauche (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre).

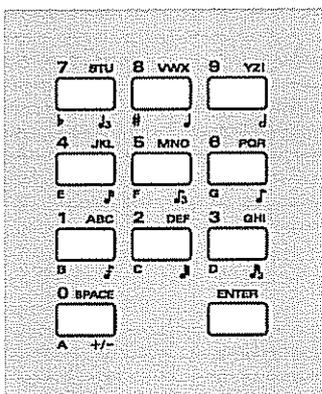
## Boutons [INC] et [DEC]



Ils sont pratiques pour changer les valeurs d'une unité à la fois. Pressez le bouton [INC/+] pour augmenter la valeur sélectionnée, et le bouton [DEC/-] pour diminuer la valeur. Pour augmenter (ou diminuer) les valeurs de façon continue, tenez enfoncé le bouton.

\* Lorsque vous désirez faire des changements par paliers plus importants, tenez enfoncé [INC/+] et pressez [DEC/-]. A l'inverse, vous pouvez tenir enfoncé [DEC/-] et presser [INC/+] pour rapidement diminuer la valeur.

## Boutons [0]-[9] (pavé numérique)



Ces boutons sont pratiques lorsque vous avez une valeur exacte à programmer.

Les boutons [0]-[9] se comportent comme un pavé numérique. Avec ces boutons, vous pouvez directement programmer des valeurs numériques. Lorsque des valeurs sont changées avec les touches numériques, elles sont encadrées plutôt qu'affichées en négatif. C'est dû au fait que les valeurs ne sont pas encore validées à cet instant; pressez [ENTER] pour valider votre saisie de chiffres. De plus, vous pouvez changer le signe positif (+) ou négatif (-) avant la valeur chiffrée en tenant enfoncé [SHIFT] et en pressant [0].

<Exemples de saisie>

- Pour saisir 38

Pressez [3] → pressez [8] → pressez [ENTER]

- Pour saisir -60

Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [0] → pressez [6] → pressez [0] → pressez [ENTER]

\* Les valeurs de certains paramètres sont entérinées sans qu'[ENTER] soit pressé.

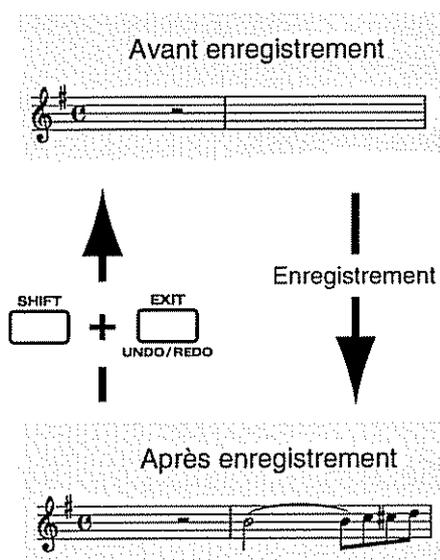
\* Vous pouvez changer le signe d'un nombre à tout moment tant qu'[ENTER] n'est pas pressé.

## Autres fonctions utiles

### Undo/Redo (Annulation/Restauration)

Lorsque vous changez des valeurs, exécutez des procédures d'édition ou enregistrez, si vous désirez revenir à l'étape précédant immédiatement le changement, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [UNDO/REDO]. Cette annulation de la dernière fonction effectuée est appelée "Undo".

Si vous désirez retourner au statut qui était en vigueur avant l'annulation, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [UNDO/REDO] une fois encore. Ce retour au statut avant annulation est appelé "Redo".



### Fonction d'aide (Help)

L'aide est une fonction pratique qui vous permet de rapidement trouver des instructions concernant le fonctionnement du MC-80. Lorsque vous sélectionnez un mot clé pour la procédure que vous désirez effectuer, le MC-80 appelle immédiatement une explication de la fonction et son écran de réglage. Par exemple, si vous désirez faire un réglage pour une fonction qui utilise la pédale commutateur, sélectionnez "FOOTSWITCH" et presser le bouton fait apparaître l'écran des réglages correspondants.

#### Procédure

1. Pressez [TOOLS], pour allumer son indicateur, puis pressez [F6 (HELP)].

L'écran suivant s'affiche.



Pressez [F1 (CANCEL)] pour retourner à l'écran "SONG PLAY" ou "QUICK PLAY".

2. Pressez [F2 (UP)] ou [F3 (DOWN)] pour sélectionner le mot-clé.

3. Pressez [F6 (SELECT)], et une explication de la fonction s'affiche.

\* Pressez [F1 (INDEX)] pour retourner à l'écran "HELP INDEX".

4. Si vous désirez l'écran de réglage de la fonction affichée, pressez [F6 (GO NOW)].

\* [F6 (GO NOW)] n'apparaîtra pas pour les éléments qui n'ont pas de page de réglage.

## Fonction de classement des fichiers (Sort)

En écran SONG SELECT, vous pouvez changer l'ordre d'affichage des fichiers, soit par noms de morceau (Song), soit par noms de fichier (File).

### Procédure

1. Pressez [SELECT].

L'écran SONG SELECT s'ouvre.

2. Pressez [F2 (SORT)].

L'ordre alterne entre "by song name" (par nom de morceau) et "by file name" (par nom de fichier) chaque fois que ce bouton est pressé.

## Fonction "panique"

Si pour une raison ou une autre, le générateur de sons semble avoir une ou des notes bloquées, cette fonction envoie des messages MIDI de relâchement de note et d'arrêt de maintien (Note Off et Hold Off) au générateur de sons.

### Procédure

1. En tenant enfoncé [SHIFT], pressez [TOP].

Les messages sont envoyés au générateur de sons.

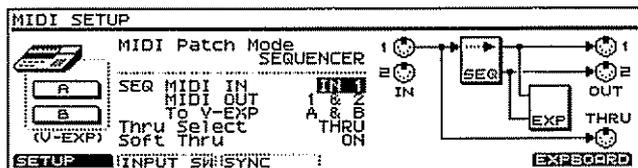
# Chapitre 2. Réglage des connecteurs MIDI et des canaux MIDI

Le MC-80 est doté de deux connecteurs MIDI IN et MIDI OUT. Ce qui suit est une explication de la façon de déterminer quel connecteur utiliser. Vous pouvez connecter plus d'un instrument de commande MIDI (clavier MIDI, guitare MIDI, pad de percussion MIDI, et équivalent) aux connecteurs MIDI IN, puis choisir lequel utiliser. Plus d'un générateur de sons externe peut être connecté aux connecteurs MIDI OUT, chacun pouvant traiter 16 canaux MIDI (pour un total de 32 canaux).

- \* L'écran du VE-GS Pro affiché dans la description suivante est un exemple.
- \* C'est un des réglages de l'écran MIDI SETUP (configuration MIDI) sauvegardés dans le fichier de configuration du système. Pour des informations plus détaillées, référez-vous en p.92 et p.94.
- \* Les réglages de l'écran TRACK INFO (information de piste) sont sauvegardés avec le morceau lors de la sauvegarde de ce dernier.
- \* L'écran TRACK INFO peut indiquer "Now Playing" (en cours de reproduction) Dans ce cas, la présence ou l'absence de données pour chaque piste s'affichera une fois la reproduction du morceau interrompue.

## Sélection du connecteur MIDI IN

Après avoir connecté deux claviers ou autres instruments de commande MIDI en MIDI IN1 ou MIDI IN2, utilisez la procédure suivante pour sélectionner le connecteur MIDI IN que vous allez utiliser.



### Procédure

1. Pressez [TOOLS], pour allumer son indicateur, puis pressez [F3 (MIDI)]. L'écran "MIDI Setup" apparaît.
2. Amenez le curseur sur MIDI IN à l'écran
3. Tournez la molette [VALUE] pour sélectionner le connecteur. Sélectionnez MIDI IN1 ou MIDI IN2 en choisissant "IN1" ou "IN2".

4. Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran précédent.
- \* Les réglages de l'écran "MIDI SETUP" sont sauvegardés avec le fichier de configuration du système (p. 92, 94)

## Sélection du connecteur MIDI OUT/générateur de sons interne

Ce réglage vous permet de déterminer si les interprétations pilotées par chacune des pistes du MC-80 sont envoyées par les connecteurs MIDI OUT afin d'être jouées par un générateur de sons externe, ou si les sons seront produits par le générateur de sons interne du MC-80 (VE-GS Pro).

- \* Si vous avez un générateur de sons interne (VE-GS Pro) installé, veuillez lire la page 112.
- \* Le MC-80 est préprogrammé en usine pour faire jouer à la fois un générateur de sons externe et le générateur de sons interne (VE-GS Pro) Si vous désirez changer ces réglages, utilisez la procédure décrite ci-dessous.

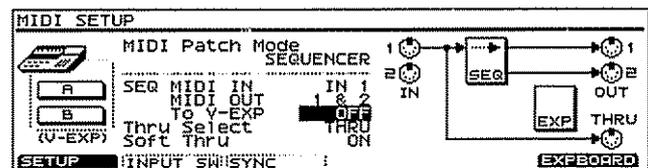
## Réglage du MC-80 pour ne faire jouer qu'un générateur de sons externe

Cela règle le MC-80 pour utiliser un générateur de sons externe sur tous les canaux MIDI, tandis que le générateur de sons interne reste inutilisé.

### Procédure

D'abord, activez l'utilisation des deux connecteurs MIDI OUT.

1. Pressez [TOOLS], pour allumer son indicateur, puis pressez [F3 (MIDI)]. Cela fait apparaître l'écran "MIDI Setup".



2. Réglez MIDI OUT sur "1&2" et V-EXP OUT sur "OFF".
- Ensuite, sélectionnez le connecteur utilisé par chaque piste.
3. Chargez le morceau contenant les données que vous désirez utiliser.
  4. Pressez [SEQUENCER] et [F6 (TRK INFO)], dans cet ordre. Cela affiche l'écran "TRACK INFO".

Trk	Mute	Out	Ch	1	8	9	16 Exp
1	PLAY	1	CH 1	██████████	██████████	██████████	██████████
2	PLAY	1	CH 2	██████████	██████████	██████████	██████████
3	PLAY	1	CH 3	██████████	██████████	██████████	██████████
4	PLAY	1	CH 4	██████████	██████████	██████████	██████████
5	PLAY	2	CH 5	██████████	██████████	██████████	██████████
6	PLAY	1	CH 6	██████████	██████████	██████████	██████████
7	PLAY	1	CH 7	██████████	██████████	██████████	██████████
8	PLAY	1	CH 8	██████████	██████████	██████████	██████████

5. Déplacez le curseur sur OUTPUT. Lorsque vous désirez que la sortie se fasse par le

connecteur MIDI OUT 1, réglez ce paramètre sur "1". Pour une sortie par MIDI OUT2, réglez-le sur "2". Pour une sortie par les deux connecteurs, réglez-le sur "1 2"

### Réglage du MC-80 pour utiliser à la fois un générateur de sons externe et interne

Des réglages indépendants peuvent être faits pour le générateur de sons externe et le générateur de sons interne

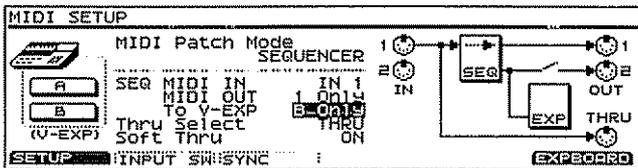
\* Dans cet exemple, le générateur de sons externe est connecté en prise MIDI OUT 1.

#### Procédure

D'abord, activez le connecteur MIDI OUT 1, puis réglez le VE-GS Pro pour jouer au lieu faire sortir les données par MIDI OUT 2.

1. Pressez [TOOLS], pour allumer l'indicateur, puis pressez [F3 (MIDI)].

Cela affiche l'écran "MIDI Setup".



2. Réglez MIDI OUT sur "1 Only" et "To V-EXP" sur "B Only" (Only = seulement).

Ensuite, déterminez la sortie pour chaque piste, selon qu'elle soit orientée vers le connecteur MIDI ou vers le VE-GS Pro.

3. Chargez le morceau contenant les données que vous désirez régler (p. 93).

4. Pressez [SEQUENCER] et [F6 (TRK INFO)] dans cet ordre.

Cela affiche l'écran "TRACK INFO".

Sélectionnez "1" pour que les informations soient envoyées par la MIDI OUT, et "2" pour que les sons soient joués par le VE-GS Pro.

Trk	Mute	Out	Ch	1	8	9	16	EXPT
1	PLAY	1	Ch 1	████████	████████	████████	████████	██
2	PLAY	1	Ch 2	████████	████████	████████	████████	██
3	PLAY	1	Ch 3	████████	████████	████████	████████	██
4	PLAY	1	Ch 4	████████	████████	████████	████████	██
5	PLAY	2	Ch 5	████████	████████	████████	████████	██
6	PLAY	1	Ch 6	████████	████████	████████	████████	██
7	PLAY	2	Ch 7	████████	████████	████████	████████	██
8	PLAY	1	Ch 8	████████	████████	████████	████████	██

5. Déplacez le curseur sur OUT.

Sélectionnez "1" pour que les données de cette piste soient jouées par le générateur de sons externe ou sur 2 pour qu'elles le soient par le générateur de sons interne.

### Réglage du MC-80 pour que seul le générateur de sons interne soit utilisé

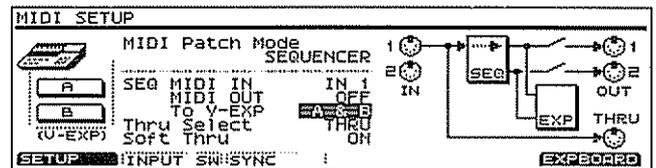
Quand toutes les pistes doivent être reproduites par le générateur de sons interne (VE-GS Pro), les données de jeu ne sont pas produites par les connecteurs MIDI OUT.

#### Procédure

D'abord, réglez le VE-GS Pro comme ci-dessous pour activer les parties du groupe A et du groupe B.

1. Pressez [TOOLS], pour allumer son indicateur, puis pressez [F3 (MIDI)].

Cela affiche l'écran "MIDI Setup".



2. Réglez MIDI OUT sur "OUT 1&2" et "To V-EXP" sur "A & B".

Ensuite, déterminez le connecteur utilisé par chaque piste.

3. Chargez le morceau contenant les données que vous désirez régler (p. 93).

4. Pressez [SEQUENCER] et [F6 (TRK INFO)] dans cet ordre.

Cela affiche l'écran "TRACK INFO".

Sélectionnez "1" pour piloter les parties du groupe A, et "2" pour les parties du groupe B.

Trk	Mute	Out	Ch	1	8	9	16	EXPT
1	PLAY	1	Ch 1	████████	████████	████████	████████	██
2	PLAY	1	Ch 2	████████	████████	████████	████████	██
3	PLAY	1	Ch 3	████████	████████	████████	████████	██
4	PLAY	1	Ch 4	████████	████████	████████	████████	██
5	PLAY	2	Ch 5	████████	████████	████████	████████	██
6	PLAY	1	Ch 6	████████	████████	████████	████████	██
7	PLAY	2	Ch 7	████████	████████	████████	████████	██
8	PLAY	1	Ch 8	████████	████████	████████	████████	██

5. Déplacez le curseur sur OUT.

Réglez le paramètre sur 1 pour que les données de la piste soient jouées par les parties du groupe A du VE-GS Pro ou sur 2 pour qu'elles le soient par les parties du groupe B du VE-GS Pro.

Pour plus d'informations sur les parties du groupe A et du groupe B, voir p. 112.

## Réglage du connecteur MIDI THRU

### Réglages Thru Select (sélection de fonctionnement de MIDI THRU)

Normalement, le connecteur MIDI THRU retransmet simplement les données qui ont été reçues par le connecteur MIDI IN. Toutefois, vous pouvez également l'utiliser comme connecteur MIDI OUT du VE-GS Pro (vendu séparément). Normalement, vous utiliserez l'appareil avec un réglage Thru Select = THRU.

#### Procédure

1. Pressez les boutons dans l'ordre suivant; [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F1 (SETUP)].

L'écran MIDI SETUP s'affiche.

2. Amenez le curseur sur "Thru Select"

3. Utilisez la molette [VALUE] pour faire le réglage.

THRU: le connecteur fonctionnera comme un connecteur MIDI THRU.

EXP OUT: le connecteur fonctionnera comme une prise MIDI OUT du VE-GS Pro.

4. Pressez [SEQUENCER] pour retourner à l'écran SONG PLAY.

### Réglages Soft Thru

Vous avez besoin de ce réglage uniquement dans certains cas particuliers, notamment lorsqu'un clavier avec un générateur de sons interne n'a pas de fonction de désactivation de la liaison clavier/générateur de sons interne (Local Off). Normalement, vous pouvez laisser le réglage tel quel, soit Soft Thru = ON.

#### Procédure

1. Pressez les boutons dans l'ordre suivant; [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F1 (SETUP)].

L'écran MIDI SETUP apparaît.

2. Déplacez le curseur sur "Soft Thru".

3. Utilisez la molette [VALUE] pour régler "ON/OFF".

4. Pressez [SEQUENCER] pour retourner à l'écran "SONG PLAY" screen.

## Sélection du canal MIDI pour chaque piste

Cela détermine les canaux MIDI d'enregistrement pour chaque piste de phrases.

#### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER] et [F6 (TRK INFO)] dans cet ordre.

Cela affiche l'écran "TRACK INFO".

TRACK INFO		Meas= 1 STOP						
Trk	Muta	Out	Ch	1	8	9	16	EXP
1	PLAY	1	Ch 1	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
2	PLAY	1	Ch 2	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
3	PLAY	1	Ch 3	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
4	PLAY	1	Ch 4	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
5	PLAY	1	Ch 5	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
6	PLAY	1	Ch 6	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
7	PLAY	2	Ch 7	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
8	PLAY	1	Ch 8	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████

2. Pressez [CURSOR (GAUCHE/DROITE)] pour amener le curseur sous "Ch" (pour channel ou canal).

3. Pressez [CURSOR (HAUT/BAS)] pour amener le curseur sur la piste dont vous désirez régler le canal MIDI.

4. Réglez le canal MIDI.

#### Plage

Ch1-Ch16: Les données reçues sur le canal MIDI sélectionné et enregistrées dans la piste.

ALL: Les données envoyées sur tous les canaux MIDI depuis un clavier MIDI externe sont enregistrées sur la piste.

\* Les données envoyées depuis les pistes sont transmises via les canaux MIDI correspondant aux données enregistrées sur les pistes de phrases.

# Chapitre 3. Fonctions de reproduction

Ce chapitre est un guide au travers des nombreuses options disponibles pour la reproduction des morceaux (Songs) et patterns. S'il n'y a aucune distinction entre les deux, c'est que les explications s'appliquent à la fois aux morceaux et aux patterns.

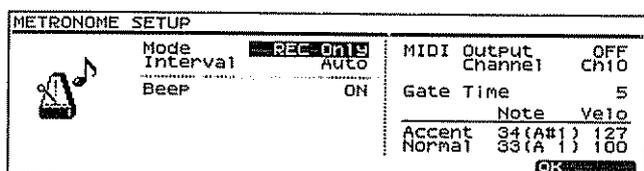
## Réglages de base

### Réglages du métronome

\* Le volume du son de clic du MC-80 est conçu pour être suffisamment fort pour être bien entendu, même en cours d'interprétation. Pour éviter que ce son fort n'apparaisse de façon soudaine en raison d'un quelconque réglage, baissez le volume de clic avec le bouton [CLICK LEVEL] (p 116) de la face arrière avant de faire un quelconque réglage de métronome.

#### Procédure

Pressez [TOOLS], puis [F2 (METRONOME)].  
L'écran "METRONOME SETUP" apparaît. Faites les différents réglages de configuration du métronome dans cet écran.  
Quand vous avez fini les réglages, pressez [F6 (OK)].



#### Mode

Détermine lorsque le son de clic sera joué.

#### Réglages possibles

OFF: ne joue jamais

PLAY Only: ne joue que durant la reproduction.

REC Only: ne joue que durant l'enregistrement.

REC&PLAY: joue durant l'enregistrement et la reproduction.

Always: joue toujours, quel que soit le statut.

#### Interval

Détermine l'intervalle des clics du métronome.

#### Plage

Auto, 1/2 (blanche), 3/8 (noire pointée), 1/4 (noire), 1/8 (croche), 1/12 (croche de triolet), 1/16 (double croche)

#### Beep

Détermine si le clic du MC-80 sera activé ou non.

#### Plage

OFF: le clic ne joue pas

ON: le clic joue.

### MIDI Output

Détermine si les données seront transmises par MIDI OUT 1 ou 2.

#### Réglages possibles

OFF: pas de sortie.

1 Only: production seulement par MIDI OUT 1.

2 Only: production seulement par MIDI OUT 2.

1&2: production par les deux connecteurs MIDI OUT.

### Channel

Détermine le canal MIDI sur lequel le son de clic est envoyé pour être joué par un générateur de sons MIDI connecté.

#### Plage

Ch 1-Ch 16

### Gate Time

Détermine la durée du son de clic lorsque celui-ci doit être joué par un générateur de sons MIDI connecté.

#### Plage

1-5

### Note, Velo

Lorsque le son de clic est prévu pour être joué par un générateur de sons MIDI connecté, le réglage du numéro de note se fait dans "Note" et le volume du son de clic se fait dans "Velo" (pour Velocity = dynamique).

Régalez "Accent" pour les accentuations des temps forts, et "Normal" pour les autres temps.

#### Plage

Note = 0 (C-1)-127 (G 9)

Velo = 1-127

## Contrôle du statut des données de chaque piste

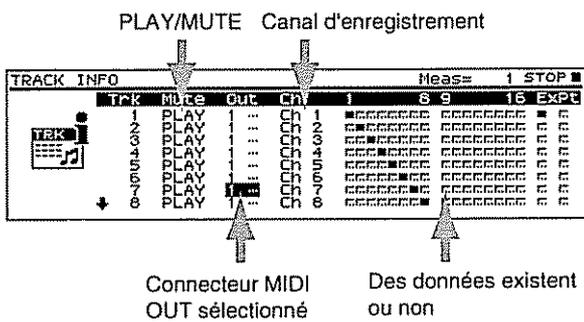
Vous pouvez déterminer en un instant s'il y a des données sur une piste, quel est le statut de coupure (Mute) de cette piste et les autres informations relatives à cette piste. Si [F6 (TRK INFO)] est pressé durant la reproduction, le statut de présence ou d'absence de donnée pour chaque piste peut ne pas s'afficher. Si ce problème se produit, stoppez la reproduction un instant le temps que l'affichage correct se fasse.

#### Procédure

Chargez le morceau contenant les données que vous désirez visualiser (p. 93).

1. Pressez [SEQUENCER] et [F6 (TRK INFO)], dans cet ordre.

L'écran "TRACK INFO" s'affiche.

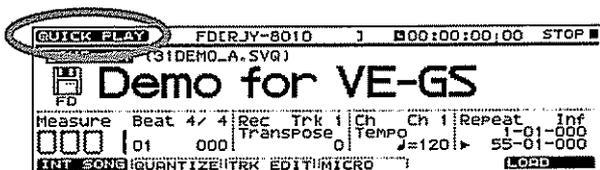


- Mute: indique le statut MUTE (coupure)/PLAY (reproduction).
- Ch: détermine le canal d'enregistrement pour la piste (p. 39).
- Out: sélectionne le connecteur MIDI OUT utilisé pour produire les données de cette piste
- 1..8, 9..16: indique sur quel canal sont les données, s'il y en a. "■" indique que des données sont présentes sur ce canal.
- Ex: indique la présence ou l'absence de messages exclusifs. "■" indique que des messages exclusifs sont présents.
- Pt: indique la présence ou l'absence de messages d'appel de pattern (Pattern Call). "■" indique que des messages d'appel de patterns sont présents.

## Deux méthodes de reproduction

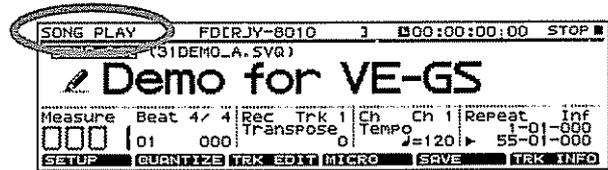
Vous pouvez sélectionner l'une des deux méthodes de reproduction en fonction de la tâche particulière à laquelle s'attaque le MC-80. Chaque méthode a ses avantages, comme indiqué ci-dessous. Ce sont des méthodes très pratiques lorsqu'elles sont utilisées pour obtenir ce pourquoi elles sont conçues. Dans les cas où les données sont extrêmement importantes ou lorsque la résolution est supérieure à 480, utiliser la fonction "SONG PLAY" donnera une reproduction plus stable.

## Quick Play



C'est une fonction très pratique pour faire reproduire vos enregistrements terminés. La reproduction commence immédiatement après qu'un morceau qui a été sauvegardé sur disquette ait été spécifié. Toutefois, l'édition, l'enregistrement, les marqueurs et la répétition ne peuvent pas être utilisés dans le mode Quick Play.

## Song Play



Cette fonction est très pratique durant l'édition et l'enregistrement, et lorsque vous utilisez des fonctions marqueurs et répétition. Pour que cette méthode permette l'utilisation sans limite de ces fonctions, les morceaux doivent être chargés dans le MC-80 au préalable. Plus encore, l'avance et le retour rapide se font entièrement à l'intérieur du MC-80, sans accès au disque, permettant la réalisation plus rapide de ces actions.

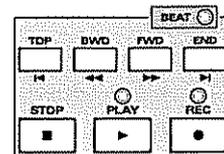
\* Les morceaux chargés dans le MC-80 lui-même sont appelés "morceaux internes"

## Reproduction de morceaux ou patterns

### Procédure de reproduction de base

Effectuez les procédures basiques utilisées pour faire reproduire les données à l'aide des boutons représentés ci-dessous.

\* L'action des boutons TOP, BWD, FWD, et END peut être plus rapidement mise en œuvre dans le mode SONG PLAY.



- [TOP]: vous ramène au début du morceau ou du pattern.
- [BWD]: pressez-le une fois pour revenir à la mesure précédente, ou tenez le bouton enfoncé pour revenir en arrière de plusieurs mesures par mouvement continu. De plus, si en tenant enfoncé [BWD], vous pressez [FWD], vous pouvez revenir vers les mesures antérieures encore plus rapidement.
- [FWD]: pressez-le une fois pour aller à la mesure suivante, ou tenez le bouton enfoncé pour avancer de plusieurs mesures par mouvement continu. De plus, si en tenant enfoncé [FWD], vous pressez [BWD], vous pouvez avancer vers les mesures ultérieures encore plus rapidement.
- [END]: presser ce bouton vous ramène directement à la fin du morceau ou du pattern. En mode chaînage (Chain Play) (p. 35), cela lance également la reproduction du morceau suivant.
- [STOP]: cela stoppe le morceau durant la reproduction ou l'enregistrement.

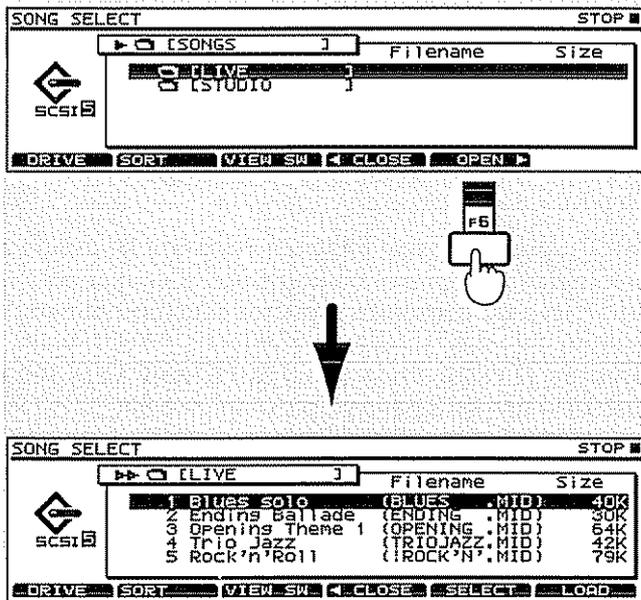
- [PLAY]: fait reproduire le morceau ou le pattern.
- [REC]: sert à l'enregistrement (p. 39)
- [BEAT]: indique les temps à l'aide d'indicateurs rouge et vert

## Reproduction de morceaux créés au format MC-80

### Procédure

1. Insérez une disquette contenant un morceau dans le lecteur de disquette.
2. Pressez [SELECT].  
L'écran "Song Select" s'affiche.  
\* Quand [F3 (VIEW SW)] est pressé, l'écran de sélection d'un type de fichier affiché en écran "SONG SELECT" apparaît. Amenez le curseur sur chaque nom de type de fichier, et pressez [INC/+] (ce qui coche le nom) pour que ce type de fichier apparaisse dans l'écran "SONG SELECT" ou pressez [DEC/-] si le type de fichier ne doit pas être affiché. Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran "SONG SELECT"
3. Pressez [F1 (DRIVE)] pour sélectionner le lecteur.
4. Lorsque vous sélectionnez un morceau présent dans un dossier, amenez le curseur sur le dossier et pressez [F5 (OPEN)].

Les morceaux présents dans le dossier s'affichent (voir schéma ci-dessous).



5. Pressez [CURSOR] pour amener le curseur sur le morceau que vous désirez reproduire.
6. Pour passer en mode "QUICK PLAY", pressez [PLAY]. Pour passer en mode "SONG PLAY", pressez [F6 (LOAD)] pour charger le morceau, puis pressez [PLAY].

## Reproduction de morceaux du XP-50/60/80

### Procédure

La procédure de chargement et reproduction de morceaux créés sur les modèles de la série XP est la même que celle utilisée pour les morceaux créés sur le MC-80. Référez-vous aux étapes précédentes de "Sélection et reproduction d'un morceau créé sur le MC-80".

## Reproduction d'un fichier SMF (Standard MIDI File)

Le MC-80 peut charger et reproduire les morceaux au format Standard MIDI File (SMF). Cela signifie que, une fois sauvegardés au format SMF, même les morceaux préparés sur un autre séquenceur ou utilisant un autre logiciel séquenceur peuvent être reproduits par le MC-80. La procédure de chargement et de reproduction des morceaux est la même que celle utilisée pour la reproduction d'un morceau créé sur le MC-80. Référez-vous à la section précédente.

Le SMF comprend deux formats, le format 0 et le format 1. Les différences entre les deux formats sont données ci-dessous.

Format SMF	Nombre de pistes de données	Arrangement des pistes sur le MC-80
0	1 piste	Tous les canaux sur une piste du MC-80
1	1-255 pistes	Arrangement des pistes SMF sur le MC-80 telles quelles (Note) (remarques sur l'emploi du format 1 SMF)

- \* Lors du chargement de données contenant plus de 16 pistes, toutes les pistes ayant un numéro supérieur à 16 sont placées sur la piste 16.
- \* Lors de la reproduction de données de morceau SMF format 1 en mode QUICK PLAY, les pistes SMF 17 et supérieures ne sont pas reproduites. Pour que ces données soient reproduites, chargez d'abord les données avant d'effectuer la reproduction (p. 93).
- \* Comme le format 0 de SMF ne dispose que d'une piste, lorsqu'un morceau est chargé comme morceau interne, toutes les données sont chargées en piste 1 du MC-80. Avec le côté pratique apporté par des fonctions telles que la coupure de piste (Mute, p. 33), vous pouvez également répartir les données aux différentes pistes en fonction de leur canal MIDI. Pour une information plus détaillée des instructions, référez-vous en p. 95.
- \* Lorsque vous utilisez le mode QUICK PLAY pour faire reproduire les morceaux SMF au format 0, tous les boutons de piste sont allumés, quel que soit le contenu en données de jeu. Plus encore, les boutons de piste fonctionnent alors comme bouton de coupure (Mute) pour chaque canal MIDI.
- \* Les fichiers Standard MIDI Files (SMF) avec une résolution d'horloge de 480 ou plus ne peuvent pas être reproduits correctement en mode QUICK PLAY du MC-80. Lorsque vous faites reproduire de telles données en mode QUICK PLAY, sauvegardez-les d'abord au format MC-80 (p. 91) avant reproduction.

## Reproduction de morceaux du MC-50mkII

Le MC-80 peut reproduire des morceaux du MC-50mkII Roland (ces morceaux ne peuvent être reproduits en mode Quick Play) Faites reproduire le morceau après avoir effectué la procédure décrite ci-dessous pour charger le morceau dans le MC-80 (la même procédure peut être employée pour reproduire des morceaux créés avec les modèles MC-50, MC-500MKII, MC-50mkII, MC-300 (à l'aide de fichiers Super-MRC), et MC-500 Roland)

\* Si un morceau de MC-50mkII est sauvegardé au format MC-80, il peut ensuite être utilisé avec des fonctions telles que le mode Quick Play.

### Procédure

1. Insérez un disque contenant un morceau dans le lecteur.
2. Pressez [SELECT].  
L'écran "SONG SELECT" s'affiche.
3. Pressez [F1 (DRIVE)] pour sélectionner le lecteur.
4. Quand vous sélectionnez un morceau qui se trouve dans un dossier, amenez le curseur sur le dossier et pressez [F5 (OPEN)].  
Les morceaux présents dans le dossier s'affichent.
5. Pressez [CURSOR] pour amener le curseur sur le morceau que vous désirez reproduire.

6. Pressez F6 (LOAD).

Le chargement du morceau commence. La progression du chargement est indiquée à l'écran, et lorsque le MC-80 a fini de charger le morceau, l'écran "SONG PLAY" s'affiche.

7. Quand le chargement est terminé, pressez [PLAY].

## Fonctions de sélection simple de morceaux en écran SONG

Vous pouvez sélectionner les morceaux dans le dossier actuellement sélectionné (p.97) en amenant le curseur sur la position voulue dans l'écran SONG PLAY et en tournant la molette [VALUE].

## Commutation on/off de l'affichage des types de fichiers de morceau

Les morceaux affichés en écran SONG SELECT ne sont que ceux correspondant aux types de fichier sélectionnés. Par exemple, si vous recherchez des morceaux au format MC-80, sélectionnez "SONG (MC-80)" (indiqué par une case cochée à côté de cette référence). Ainsi, seuls les fichiers MC-80 seront affichés, vous permettant de trouver les morceaux désirés plus rapidement.

### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER].
2. Pressez [SELECT] pour appeler l'écran SONG SELECT.
3. Pressez [F3 (VIEW SW)].  
L'écran SONG VIEW SWITCH apparaît (commutateur de visualisation de morceau).
4. Pressez le bouton [CURSOR ▲] ou [CURSOR ▼] pour amener le curseur sur le nom du type de fichier que vous désirez voir s'afficher ou disparaître.
5. Pour empêcher un type de fichier de s'afficher, pressez [DEC/-]; pour afficher au contraire un type de fichier, pressez [INC/+]. Un symbole (✓) est placé près des types affichés.  
\* Quand F5 (ALL OFF) est pressé, tous les types sont ignorés à l'affichage; pressez F6 (ALL ON) pour que tous les types s'affichent.
6. Lorsque vous avez fini les réglages, pressez [EXIT].  
Seuls les types de fichiers spécifiés en écran SONG VIEW SWITCH s'afficheront.

## Reproduction de patterns

Vous pouvez créer jusqu'à un maximum de 100 patterns dans chaque morceau. Les patterns sont sauvegardés conjointement à chaque morceau lors de la sauvegarde de ce dernier. Un pattern n'est pas sauvegardé comme un fichier indépendant, mais comme une partie d'un morceau. Après avoir chargé un morceau contenant ce pattern dans le MC-80 (p.93), vous pouvez alors le reproduire.

\* Le connecteur MIDI OUT par lequel est produite l'interprétation du pattern est le connecteur MIDI OUT (p.38) choisi pour la piste d'enregistrement du morceau.

1. Chargez un morceau contenant le pattern que vous désirez faire jouer dans le MC-80. (p. 93)
2. Pressez [SEQUENCER], puis pressez [PATTERN].  
L'écran "PATTERN PLAY" s'affiche.



3. Amenez le curseur où le numéro de pattern "PTN\*\*\*" s'affiche.
4. Tournez la molette [VALUE] pour sélectionner le pattern.
5. Pressez [PLAY].  
La reproduction du pattern commence.

## Changement du tempo général du morceau

Pour changer le tempo, vous pouvez soit spécifier la valeur du tempo dans la fenêtre Tempo, soit utiliser la fonction Tap Tempo pour fixer le tempo en pressant en mesure sur chaque temps le bouton [TAP]. Dans les deux cas, le tempo de la totalité du morceau est changé. Par exemple, même si vous désirez changer le tempo alors que le morceau est en cours, changer le tempo avec cette procédure changerait le tempo général du morceau.

\* Si vous désirez retourner au tempo en vigueur avant cette procédure de changement, pressez [F6 (RESET)] dans la fenêtre "TEMPO".

\* La valeur ainsi modifiée du tempo par cette procédure est temporaire. En sauvegardant le morceau sur disque après changement du tempo, vous pourrez obtenir que le morceau soit reproduit ultérieurement avec le nouveau tempo demandé.

\* Si vous désirez changer le tempo d'une partie d'un morceau, plutôt que de la totalité de celui-ci, consultez "Réglage du tempo pour des changements en cours de morceau".

## Changement du tempo dans la fenêtre Tempo



### Procédure

1. Pressez [TEMPO].  
La fenêtre "TEMPO" s'ouvre.
2. Changez le tempo avec la molette [VALUE], les boutons [INC] et [DEC] ou les touches numériques.
3. Quand vous avez fini de changer le tempo, pressez [EXIT].  
La fenêtre "TEMPO" se ferme.

### Plage

Tempo = : 5-300

## Changement du tempo avec la fonction Tap Tempo

Avec cette fonction, la cadence à laquelle vous pressez le bouton [TAP] devient le tempo de reproduction.



### Procédure

1. Faites reproduire le morceau.
2. Pressez [TEMPO].

Bien que cette étape ne soit pas absolument nécessaire, il peut être pratique d'avoir cet affichage puisqu'il vous permet de contrôler la valeur du tempo dans la fenêtre.

3. Pressez le bouton [TAP] à la cadence à laquelle vous désirez programmer le tempo.

Lorsque vous pressez ou tapez le bouton 3 fois ou plus, le tempo change en fonction des intervalles entre vos frappes.

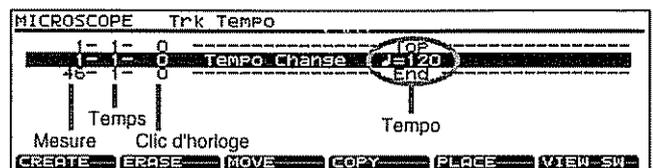
\* Le tempo ainsi réglé est indiqué par "Tempo=" dans l'écran SONG PLAY.

### Plage

Tempo=: 5-300

## Réglage du tempo pour des changements en cours de morceau

Vous pouvez créer des morceaux qui utilisent des tempos variables en cours de morceau. Vous pouvez régler le tempo pour qu'il change automatiquement durant la reproduction à des emplacements déterminés dans le morceau, en commençant par exemple à un tempo de 120, en passant à 150 à la 9ème mesure, puis à 135 à la 17ème et ainsi de suite. Ce réglage se fait dans la piste de tempo, qui peut être éditée en écran MICROSCOPE, de la même façon que les pistes de phrases 1-16.



### Procédure

1. Chargez le morceau dont vous désirez spécifier le tempo dans le MC-80. (p. 93)
2. Pressez [SEQUENCER] puis [F4 (MICRO)].  
L'écran "MICROSCOPE" s'affiche.
3. Pressez [TEMPO/BEAT] et sélectionnez la piste Tempo.  
\* L'écran affiché change chaque fois que [TEMPO/BEAT] est pressé, entre piste Tempo et piste Beat.
4. Pressez [CURSOR] pour amener le curseur sur un des paramètres, mesure, temps ou clic d'horloge.
5. Utilisez la molette [VALUE] pour spécifier l'emplacement auquel vous désirez programmer une valeur de tempo.
6. Pressez [F1 (CREATE)]  
La donnée déterminant le tempo est créée.
7. Pressez [CURSOR] pour amener le curseur sur l'emplacement où est décrite la valeur du tempo et programmez le tempo désiré.

- \* Lorsque vous spécifiez des changements de tempo à l'aide de cette méthode, effectuer un "changement général de tempo du morceau" fait alors changer le tempo général du morceau.
- \* Vous pouvez également enregistrer des changements de tempo faits avec la molette [VALUE] en cours de morceau avec la fonction en temps réelle. Voir "Enregistrement des changements de tempo du morceau" (p. 44).
- \* Les patterns ne contiennent pas de piste de tempo. Le tempo des patterns suit toujours le tempo en vigueur à cet instant dans le morceau.
- \* Quand l'écran "MICROSCOPE Trk Tempo" est affiché, le tempo que vous avez spécifié en écran "TEMPO" sera celui en vigueur quand [F6(RESET)] a été pressé en écran "TEMPO".

### Reproduction d'un morceau à tempo fixe (neutralisation de la piste de tempo)

Si vous désirez désactiver les réglages de la piste Tempo et faire reproduire le morceau à un tempo fixe, neutralisez la piste Tempo.

#### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER].  
L'écran SONG PLAY s'affiche.
2. Si vous faites reproduire le morceau, pressez [STOP] pour arrêter le morceau.
- \* La piste Tempo ne peut pas être neutralisée alors que le morceau est reproduit.
3. Pressez [TEMPO/BEAT] pour éteindre la diode de son bouton.  
Pour annuler la neutralisation pressez [TEMPO/BEAT] une fois encore pour rallumer l'indicateur.

### Reproduction d'un morceau depuis un autre point que son début (Mise à jour MIDI/MIDI Update)

L'avance ou le retour rapide pour commencer la reproduction depuis un point présent à l'intérieur du morceau peut entraîner la sélection d'un son incorrect ou des transpositions indésirables. Cela est dû au fait que les messages MIDI n'ont pas été envoyés au générateur de sons comme l'aurait voulu le déroulement normal du morceau. Dans de tels cas, utilisez la fonction de mise à jour MIDI ou "MIDI Update". L'emploi de cette fonction permet la transmission au générateur de sons des messages MIDI autres que ceux de note contenus dans l'intervalle entre le début du morceau et le point auquel vous venez d'accéder, pour permettre une bonne reproduction.

#### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER].  
L'écran SONG PLAY s'affiche.
2. Si le morceau est en cours de reproduction, pressez [STOP] pour l'arrêter.

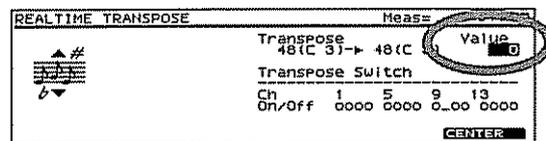
- \* La fonction MIDI Update ne peut pas être effectuée pendant la reproduction du morceau.

3. En tenant enfoncé [SHIFT], pressez [PLAY].  
Durant le traitement, "MIDI UPDATE..." apparaît dans l'afficheur; une fois le traitement terminé, "Completed" s'affiche.

## Transposition durant la reproduction (Realtime Transpose)

### Transposition

Vous pouvez transposer la tonalité de la totalité du morceau. Vous pouvez également faire la transposition en cours d'interprétation.



#### Procédure

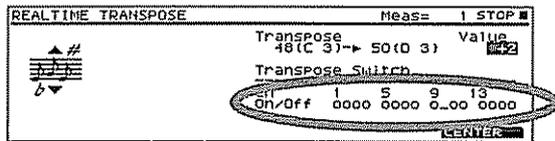
1. Pressez [TRANSCOPE].  
L'écran "TRANSCOPE" s'affiche.
2. Amenez le curseur sur "VALUE".
3. Tournez la molette [VALUE] pour changer la valeur de transposition.  
Augmenter la valeur de 1 augmente la hauteur d'un demi-ton, et la réduire de 1 diminue la hauteur de la même valeur.
- Plage  
-24 - +24  
\* Presser [F6(CENTER)] ramène VALUE à 0.
4. Quand vous avez fini les réglages, pressez [EXIT].  
Vous retournez à l'écran précédent.
- \* En programmant la tonalité du morceau, vous pouvez spécifier la valeur de transposition. Dans ce cas, remplacez les étapes 1, 2 et 3 ci-dessus par les étapes suivantes.

1. Pressez [TRANSCOPE]
2. Amenez le curseur sur la position "Transpose".
3. Tournez la molette [VALUE] pour changer la valeur de transposition.  
Par exemple, si vous désirez changer la tonalité du morceau de do en fa en spécifiant "C1->F1" ou "C2->F2", "+5" apparaît automatiquement sur la droite.

### Sélection d'un canal à ne pas transposer

Seul le canal 10 est préprogrammé en usine pour ne pas être transposé. Comme chacune des parties batterie et percussions de cette piste est assignée à une

touche différente, transposer ces données entraînerait le jeu de la partie rythmique par des instruments erronés (le canal 10 est utilisé comme canal de réception pour les batteries de la plupart des modules de sons). En fonction du morceau ou du générateur de sons que vous utilisez, le canal dédié à la batterie peut être autre que le canal 10. Dans de tels cas, utilisez la procédure suivante pour fixer la piste qui ne doit pas être transposée.



**Procédure**

1. Pressez [TRANSPPOSE]. L'écran "TRANSPOSE" s'affiche.
2. Amenez le curseur sous "Transpose Switch". Passez de gauche à droite au travers des canaux 1, 2 ... et 16, en vous déplaçant sur l'affichage des canaux qui doivent être laissés tels quels.
3. Amenez le curseur sur chaque position de canal.
4. Pressez [INC] pour les canaux que vous désirez voir transposés et [DEC] pour ceux que vous ne voulez pas transposer. Les symboles "O" ou "\_" apparaîtront pour chaque position.
5. Quand vous avez fini les réglages, pressez [EXIT] pour retourner à l'écran SONG PLAY.

**Emploi de la fonction de fondu de fin (Fade Out)**

**Fondus de fin de morceau**

Cette fonction abaisse progressivement le volume en cours de reproduction du morceau. Cette fonction est appelée "Fade Out".

**Procédure**

1. Faites reproduire le morceau.
2. En tenant enfoncé [SHIFT], pressez [END]. Le volume diminue progressivement.
  - \* Durant cette période, aucune autre touche que [STOP] ne peut être utilisée.
3. Quand le volume est descendu à 0, pressez le bouton [STOP] pour arrêter le morceau.
4. En tenant enfoncé [SHIFT], presser [END] restaure le volume d'origine.
  - \* Si [TOP], [BWD], [FWD], ou [END] est pressé, le morceau revient à son niveau de volume d'origine.

- \* Le volume retournera également à son réglage d'origine lorsqu'un autre morceau est sélectionné
- \* Cette fonction ne peut être utilisée qu'avec des générateurs de sons qui peuvent recevoir les messages exclusifs universels en temps réel de type "Master Volume" (volume général).

**Choix du temps de fondu**

Vous pouvez déterminer le temps nécessaire au volume pour totalement disparaître lors de l'emploi de la fonction Fade Out.

**Procédure**

1. Pressez [SEQUENCER], puis [F1 (SETUP)]. L'écran "SONG INFO" s'affiche.
2. Amenez le curseur sur "Fade out time (sec)".
3. Réglez cette durée

**Plage : 1-30**

4. Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran "SONG PLAY".

\* Ce réglage est pour les morceaux internes (p.27). Il ne peut pas être utilisé en mode Quick Play.

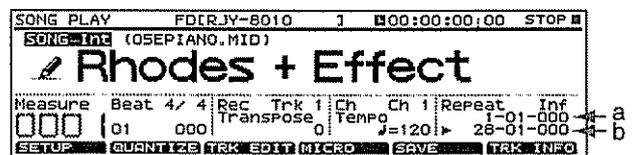
**Reproduction répétitive (Repeat)**

**Faire les réglages de mise en boucle d'un morceau**

Utilisez la fonction Repeat lorsque vous désirez une reproduction répétitive (en boucle) de la totalité du morceau ou d'un segment que vous aurez déterminé de celui-ci.

**Procédure**

1. Pressez [SEQUENCER].
2. Si vous utilisez un morceau qui a été sauvegardé sur disque, alors utilisez la procédure décrite en p.93 pour charger ces données. Si vous utilisez un morceau en mode Quick Play, pressez [F6 (LOAD)] pour charger le morceau.
  - \* Avec le format MC-80, la sauvegarde des réglages du segment à répéter dans un morceau permet la reproduction répétitive du segment ainsi spécifié. Toutefois, pour changer le segment mis en boucle, pressez [F6 (LOAD)] depuis l'écran QUICK PLAY pour charger le morceau.



3. Amenez le curseur sur "Repeat" et fixez le nombre de répétitions voulues pour le morceau ou le segment

**Plage**

- 1-99: la partie du morceau spécifié sera répétée le nombre de fois fixé ici.
- Inf: la reproduction de la totalité du morceau sera répétée jusqu'au réglage sur "OFF".

4. Amenez le curseur sur "a" dans l'illustration précédente et fixez le point qui représentera le début du segment que vous désirez répéter.

5. Amenez le curseur sur "b" dans l'illustration précédente et fixez le point qui représentera la fin du segment que vous désirez répéter.

\* Seules les mesures et les temps peuvent être fixés pour les paramètres a et b de l'illustration ci-dessus.

6. Pressez [REPEAT].  
L'indicateur s'allume.

7. Pressez [PLAY].

La reproduction commence. La reproduction répète les mesures spécifiées.

\* Vous pouvez annuler la répétition alors qu'elle est en cours en pressant [REPEAT], mais vous ne pouvez pas changer les autres réglages de cette fonction.

\* Si vous sauvegardez un morceau comme fichier de morceau MC-80 avec la fonction Repeat activée, les réglages de cette fonction sont simultanément enregistrés (si vous sauvegardez comme fichier SMF, les réglages de répétition ne sont pas sauvegardés).

\* En mode Quick Play, seule la totalité du morceau peut être répétée (toutefois, dans le cas d'un morceau au format MC-80, la reproduction peut être répétitive sur la zone à mettre en boucle que vous avez sauvegardée).

Si vous désirez mettre en boucle la reproduction entre les points de répétition, pressez [F6 (LOAD)] en écran QUICK PLAY pour charger le morceau.

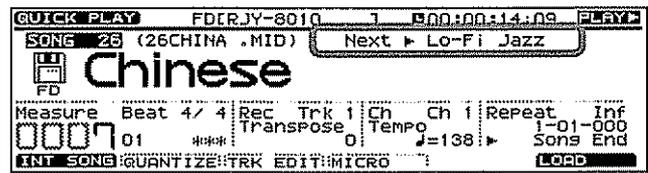
## Présélection du morceau suivant durant la reproduction (Next Song)

Vous pouvez "réserver" ou sélectionner le morceau qui sera joué à la suite de celui dont la reproduction est en cours. Un seul morceau peut être ainsi appelé à la fois.

### Procédure

1. Durant la reproduction d'un morceau, pressez [SELECT].  
L'écran "SELECT" apparaît.
2. Amenez le curseur sur le morceau que vous désirez voir jouer ensuite.
3. Pressez [ENTER] pour sélectionner le morceau.

Quand la sélection est faite, le nom du morceau sélectionné s'affiche



\* Les morceaux ne peuvent ainsi être pré-appelés que durant la reproduction.

\* Pour annuler une sélection, pressez [EXIT].

\* Si [PLAY] est pressé à la place de [ENTER], la reproduction du morceau actuel s'arrête et la reproduction du morceau sélectionné commence (c'est alors une sélection normale de morceau et de procédure de reproduction). Dans ce cas, le réglage de pré-appel du morceau n'est pas pris en compte.

## Commutation on/off de chaque piste

La reproduction peut être commutée on et off pour chaque piste (neutralisation ou coupure de piste). Des fonctions pratiques additionnelles permettent de ne faire jouer qu'une seule piste (Solo) ou de faire jouer toutes les pistes moins une (Minus One) (p.34).

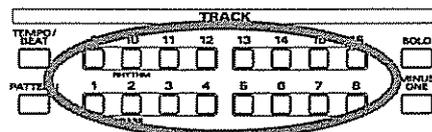
\* Dans le cas d'un pattern, cette fonction spécifiera si chaque canal MIDI des données musicales sera reproduit ou non.

\* Lorsque vous faites reproduire en mode Quick Play des données SMF au format 0, tous les boutons de piste s'allument quel que soit le contenu des données. Dans ce cas, les boutons de piste fonctionnent comme des commutateurs de neutralisation pour chaque canal.

\* Avec les fichiers SMF au format 0, la totalité de l'interprétation est chargée en piste 1. Vous pouvez également régler le MC-80 pour que des interprétations différentes soient chargées dans différentes pistes. Pour des informations plus détaillées, référez-vous en p.95.

## Neutralisation d'une piste spécifique (Track Mute)

Cela neutralise une piste de phrases dans laquelle les données de jeu sont enregistrées, empêchant donc l'interprétation d'un instrument spécifique.



### Procédure

1. Pressez TRACK [1]-[16] ce qui fait clignoter l'indicateur de toute piste de phrases ainsi neutralisée.

2. Pour faire reproduire à nouveau une piste de phrases ainsi neutralisée, pressez TRACK [1]-[16] une fois encore pour allumer de façon fixe son indicateur

\* Si l'indicateur d'un des boutons TRACK [1]-[16] n'est pas allumé, cela signifie qu'il n'y a pas de donnée enregistrée dans la piste correspondante.

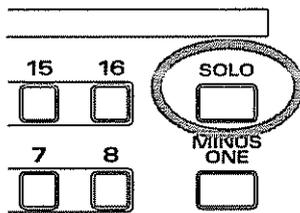
\* Les réglages de neutralisation (Mute) on/off sont sauvegardés lorsque le morceau est sauvegardé au format MC-80. Les interprétations des pistes neutralisées ne sont pas sauvegardées si le morceau est sauvegardé au format SMF, aussi pensez-y bien lors de la sauvegarde du morceau.

### Reproduction d'une seule piste (Solo)

Cette fonction est pratique lorsque vous désirez ne faire reproduire temporairement qu'une seule piste.

#### Procédure

1. Pressez [SOLO] pour allumer son indicateur.



2. Ensuite, pressez le bouton de la piste que vous désirez écouter (TRACK [1]-[16]).

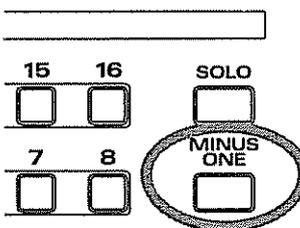
Seule la piste dont le bouton est pressé sera reproduite, et toutes les autres pistes resteront muettes. Pour quitter la fonction Solo, pressez [SOLO] une fois encore.

### Empêcher une seule piste de jouer (Minus One)

Cette fonction empêche temporairement une seule piste d'être reproduite.

#### Procédure

1. Pressez [MINUS ONE], l'indicateur s'allume.



2. Maintenant, pressez le bouton de la piste que vous désirez neutraliser (TRACK [1]-[16]).

Seule la piste dont le bouton est pressé est neutralisée et tous les autres boutons TRACK restent actifs. Pour quitter la fonction Minus One, pressez [MINUS ONE] une fois encore.

### Saut à une mesure spécifique (Mark Jump)

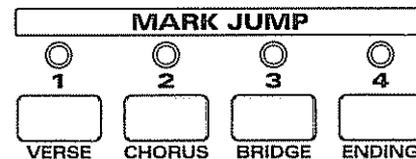
Une fois qu'un marqueur a été programmé, vous pouvez déplacer ce marqueur en spécifiant la mesure et le temps voulu.

\* Les clics d'horloge ne peuvent pas être spécifiés.

\* Un pattern n'a pas cette fonction.

### Réglage des marqueurs/Emploi de Mark Jump

Pour fixer un nouveau marqueur, utilisez un bouton dont l'indicateur n'est pas allumé.



#### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER] pour appeler l'écran "SONG PLAY".

2. Pour utiliser un morceau qui a été sauvegardé sur disquette, utilisez la procédure décrite en p.93 pour charger le morceau.

Pour utiliser un morceau en mode Quick Play, pressez [F6 (LOAD)] pour charger le morceau.

3. Faites reproduire le morceau.

4. Pendant la reproduction du morceau, pressez un bouton MARK JUMP (MARK JUMP [1]-[4]) dont l'indicateur n'est pas allumé à l'instant du morceau où vous désirez fixer un point de référence (marqueur)

L'indicateur s'allume, indiquant que le marqueur a été fixé.

5. En pressant un bouton dont l'indicateur est allumé, vous accédez directement au point mémorisé pour ce marqueur.

\* La fonction Mark Lump ne peut pas être utilisée en mode Quick Play ou Chain Play (chaînage de morceaux).

\* Les marqueurs sont déterminés en termes de mesures et de temps. Pour des détails, référez-vous en p. 35.

\* Vous pouvez également régler les marqueurs et utilisez le saut direct à un marqueur lorsque la reproduction est arrêtée.

## Suppression de marqueurs

Cette procédure supprime des marqueurs qui ont été réglés.

### Procédure

1. En tenant enfoncé [SHIFT], pressez le bouton MARK JUMP dont vous désirez effacer la programmation.

L'indicateur au-dessus du bouton s'éteint, vous permettant de vérifier que le marqueur a été supprimé.

\* Après avoir supprimé le marqueur, en tenant enfoncé [SHIFT] et en pressant à nouveau le bouton du marqueur, vous retrouvez le marqueur tel qu'avant l'effacement.

## Changement d'emplacement d'un marqueur

Après avoir assigné un marqueur, vous pouvez modifier les réglages de mesures et de temps qui le positionnent dans le morceau.

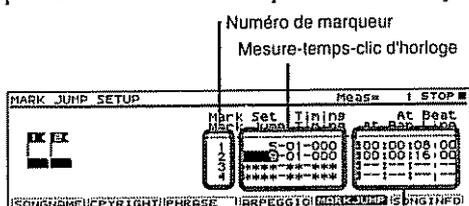
\* Il n'est pas possible de spécifier la position à l'aide des clics d'horloge.

### Procédure

1. Pressez [TOOLS] pour allumer l'indicateur, puis pressez MARK JUMP [1]–[4].

A cet instant, peu importe lequel des boutons MARK JUMP [1]–[4] est pressé, n'importe lequel fera l'affaire. L'écran "MARKER SETUP" apparaît.

les références 1, 2, 3 et 4 au bas de la fenêtre correspondent à chacun des points de marquage 1-4.



Heure. minute. seconde. image (Affichage uniquement)

2. Amenez le curseur sur les valeurs pour régler les points de marquage (marqueurs).

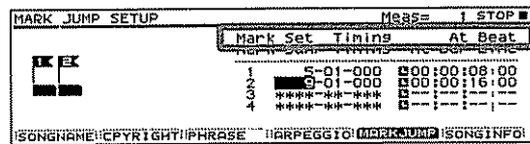
## Réglage précis des marqueurs

Cette fonction corrige automatiquement l'emplacement des marqueurs, même si votre précision lors du réglage de ceux-ci n'est pas parfaite.

### Procédure

1. Pressez [TOOLS] pour allumer son indicateur, puis pressez MARK JUMP [1]–[4].

A cet instant, peu importe lequel des boutons MARK JUMP [1]–[4] est pressé, n'importe lequel fera l'affaire. L'écran "MARKER SETUP" apparaît.



2. Amenez le curseur sur "MARK SET TIMING."

3. Déterminez le degré de précision pour la fonction de quantification (correction de mise en place ou d'instant).

At Beat: cela ramène le positionnement du marqueur sur le temps le plus proche.

At Bar Line: cela ramène le positionnement du marqueur sur le début de mesure le plus proche.

## Réglage du déclenchement du saut à un marqueur

Cette fonction corrige automatiquement toute erreur mineure quant à l'instant de déclenchement quand vous pressez un bouton MARK JUMP.

### Procédure

1. Après avoir pressé [TOOLS] pour allumer son indicateur, pressez MARK JUMP [1]–[4].

A cet instant, vous pouvez presser n'importe lequel des boutons MARK JUMP [1]–[4].

L'écran "MARK JUMP SETUP" s'ouvre.

2. Amenez le curseur sur "Mark Jump Timing"

3. Déterminez le niveau de précision pour la correction automatique.

At Beat: corrige l'instant pour le ramener sur le temps suivant.

At Bar Line: corrige l'instant pour le ramener au début de la mesure suivante.

## Reproduction de morceaux enchaînés (Chain Play)

Le mode Chain Play est une fonction du mode Quick Play qui fait se reproduire à la suite des morceaux enregistrés sur disque. Cela vous permet de fixer l'ordre de reproduction selon vos désirs.

## Création d'un chaînage (préparation du chaînage)

### Procédure

1. Insérez le disque dans le lecteur.

2. Pressez [CHAIN PLAY].

3. Pressez [F6 (EDIT)].

L'écran "CHAIN EDIT" apparaît.

4. Pressez [CURSOR] pour amener le curseur sur le point où vous désirez ajouter le morceau

5. Pressez [F3 (INSERT)] ou [SELECT].

L'écran SONG SELECT apparaît.

6. Pressez [F1 (DRIVE)], puis sélectionner un lecteur.

7. Pour sélectionner un morceau dans un dossier, amenez le curseur sur le dossier désiré, puis pressez [F5 (OPEN)] pour afficher le contenu du dossier.

8. Amenez le curseur sur le morceau à charger.

9. Pressez [ENTER]

Le morceau est ajouté au chaînage.

\* Les boutons [F1],[F4],[F5] et [F6] de l'écran CHAIN EDIT apportent des fonctions qui vous permettent d'éditer (modifier) un chaînage.

- F1 (INFO): affiche des informations sur le morceau où se trouve le curseur

Par exemple, si l'afficheur indique "FD:\LIVE", cela signifie que le morceau est situé dans le morceau "LIVE" du disque.

- F4 (DELETE): supprime le morceau sur lequel se trouve le curseur.
- F5 (CLEARALL): supprime tous les maillons du chaînage pour créer un chaînage vide.
- F6 (WAIT): met temporairement en pause la reproduction du chaînage lorsque le morceau sur lequel se trouve le curseur a fini sa reproduction (c'est le même réglage que celui fait en pressant [F2 (WAIT)] en écran CHAIN EDIT).

\* Presser [F6 (ADD ALL)] dans l'écran CHAIN SONG SELECT ajoute tous les morceaux du dossier sélectionné au chaînage.

\* En pressant [F2 (SORT)] en écran CHAIN SONG SELECT, vous pouvez faire alterner le classement des données entre classement par nom de morceau ou par nom de fichier. De plus, presser [F3 (VIEW SW)] vous permet de sélectionner le type d'affichage.

### Emploi du chaînage (Chain Play)

Cela reproduit les morceaux enchaînés dans l'ordre déterminé.

#### Procédure

1. Pressez [CHAIN PLAY].
2. Créez un nouveau chaînage (p.35) ou chargez un chaînage depuis le disque sur lequel il a été sauvegardé (p. 36)
3. En utilisant la molette [VALUE], vous pouvez

désigner le morceau dans le chaînage à partir duquel vous allez démarrer.

4. Pressez [PLAY].

Le chaînage commence sa reproduction.

\* Les boutons [F1]-[F5] de l'écran CHAIN PLAY offrent différentes fonctions pour le jeu de ce chaînage.

- F1 (CHAINTOP): alors que la reproduction du chaînage est stoppée, vous pouvez revenir au premier maillon de la chaîne
- F2 (WAIT): la reproduction du chaînage marquera une pause temporaire à la fin du morceau actuellement reproduit.

Pour relancer la reproduction du chaînage, pressez [PLAY].

- F3 (ALL RPT): quand tous les morceaux du chaînage ont été reproduits, la reproduction reprend depuis le premier morceau
- F4 (LOAD CHN): chargement d'un fichier de chaînage (p. 36)
- F5 (SAVE CHN): sauvegarde d'un fichier de chaînage. (p. 36)

\* La disquette de démonstration du MC-80 contient un fichier de chaînage. Ce fichier fera reproduire à la suite les morceaux de démonstration pour le VE-GS Pro ou la série SC-88 Pro.

L'emplacement (disque ou dossier) des morceaux que vous avez spécifiés lors de la création du chaînage est mémorisé. Cela signifie que si vous déplacez le fichier de chaînage, la reproduction enchaînée ne sera plus possible à moins que les fichiers de morceau ne restent à l'emplacement qu'ils occupaient lors de la création du fichier de chaînage.

### Sauvegarde de chaînage sur disque

Cela sauvegarde les chaînages que vous avez créés sur disque.

\* Lorsque le pattern n'a pas de donnée, il est impossible de sauvegarder les chaînages.

#### Procédure

1. Pressez [CHAIN PLAY].
2. Pressez [F5 (SAVE CHN)].

\* Si le chaînage est vide, l'afficheur indique "CHAIN Empty!"

La fenêtre de programmation du nom de fichier de chaînage s'ouvre. Programmez le nom en amenant le curseur sur les zones voulues avec les boutons CURSOR et tournez la molette [VALUE] pour sélectionner les caractères.

3. Lorsque vous avez fini la programmation du nom, pressez [F6 (OK)].
4. Pressez [F1 (DRIVE)] et sélectionnez le disque sur lequel vous désirez sauvegarder le chaînage.
5. Pour sélectionner un morceau sauvegardé dans un dossier, amenez le curseur sur le dossier désiré, puis pressez [F5 (OPEN)] pour afficher le contenu du dossier.
6. Pressez [F6 (SAVE)].  
Le chaînage est sauvegardé.

### Chargement de chaînage depuis le disque pour la reproduction

Cela charge les fichiers de chaînage sauvegardés sur disque.

#### Procédure

1. Pressez [CHAIN PLAY].
  2. Pressez [F4 (LOAD CHN)].  
La fenêtre "LOAD CHAIN" s'affiche.
  3. Tournez la molette [VALUE] pour sélectionner le fichier de chaînage.
  4. Pressez [F6 (LOAD)].  
Le chaînage est chargé.
- \* Les fichiers utilisant le chaînage avec les morceaux de démonstration se trouvent sur la disquette de démonstration (VE-GSPRO SVC). Utilisez la procédure ci-dessus pour charger et reproduire ces fichiers.*

### Localisation des morceaux ajoutés au chaînage

Vous pouvez vérifier le disque sur lequel un morceau ajouté à un chaînage est situé, ainsi que son emplacement sur ce disque.

#### Procédure

1. Pressez [CHAIN PLAY].
2. Pressez [F6 (EDIT)].
3. Pressez [F3 (INFO)].  
L'écran CHAIN INFO apparaît.  
Tournez la molette [VALUE] pour sélectionner un morceau dans le chaînage et l'emplacement du morceau s'affichera.
4. Après avoir vérifié l'emplacement du morceau, pressez [F6 (OK)].
5. Pressez [EXIT] le nombre de fois nécessaire pour retourner à l'écran CHAIN PLAY.

### Changement de la séquence des morceaux dans un chaînage

Vous pouvez changer l'ordre des morceaux dans un chaînage après sa création. Changez l'ordre en déplaçant le curseur sur les morceaux de la chaîne un à un, puis sélectionnez la position pour chaque morceau.

#### Procédure

1. Créez un nouveau chaînage (p. 35) ou chargez un fichier de chaînage (p. 35).
2. Pressez [CHAIN PLAY] puis pressez [F6 (EDIT)] pour ouvrir l'écran CHAIN EDIT.
3. Déplacez le curseur sur les morceaux dont vous désirez changer le rang de reproduction.
4. En tenant enfoncé [SHIFT], tournez la molette [VALUE].
5. La position du morceau est changée.

### Informations sur le morceau (Song Info)

Le nom du morceau, les informations de Copyright (droits d'auteur) et la durée totale de reproduction s'affichent.

#### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER], puis [F1 (SETUP)].  
L'écran SONG INFO apparaît. Vérifiez le temps de reproduction.
2. Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran SONG PLAY.

# Chapitre 4. Fonctions d'enregistrement

## Réglages de base

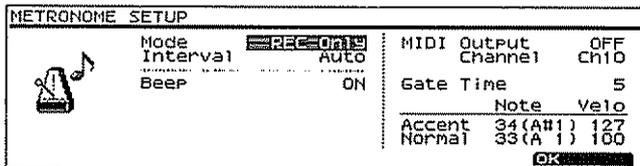
### Réglages de métronome

\* Le volume du son de clic du MC-80 est conçu pour être suffisamment fort pour être bien entendu, même en cours d'interprétation. Pour éviter que ce son fort n'apparaisse de façon soudaine en raison d'un quelconque réglage, baissez le volume de clic avec le bouton [CLICK LEVEL] (p 116) de la face arrière avant de faire un quelconque réglage de métronome.

#### Procédure

Pressez [TOOLS], puis [F2 (METRONOME)].

L'écran "METRONOME SETUP" apparaît. Faites les différents réglages de configuration du métronome dans cet écran.



#### Mode

Détermine lorsque le son de clic sera joué.

#### Réglages possibles

OFF: ne joue jamais.  
PLAY Only: ne joue que durant la reproduction.  
REC Only: ne joue que durant l'enregistrement.  
REC&PLAY: joue durant l'enregistrement et la reproduction.  
Always: joue toujours, quel que soit le statut.

#### Interval

Détermine l'intervalle des clics du métronome.

#### Plage

Auto, 1/2 (blanche), 3/8 (noire pointée), 1/4 (noire), 1/8 (croche), 1/12 (croche de triolet), 1/16 (double croche)

Avec un réglage "Auto", le morceau est reproduit en fonction de la cadence spécifiée dans les données de jeu.

#### Beep

Détermine si le clic du MC-80 sera activé ou non.

#### Plage

OFF: le clic ne joue pas

ON: le clic joue.

#### MIDI Output

Détermine si les données seront transmises par MIDI OUT 1 ou 2.

#### Réglages possibles

OFF: pas de sortie.

1 Only: production seulement par MIDI OUT 1.

2 Only: production seulement par MIDI OUT 2

1&2: production par les deux connecteurs MIDI OUT.

#### Channel

Détermine le canal MIDI sur lequel le son de clic est envoyé pour être joué par un générateur de sons MIDI connecté.

#### Plage

Ch 1-Ch 16

#### Gate Time

Détermine la durée du son de clic lorsque celui-ci doit être joué par un générateur de sons MIDI connecté.

#### Plage

1-5

#### Note, Velo

Lorsque le son de clic est prévu pour être joué par un générateur de sons MIDI connecté, le réglage du numéro de note se fait dans "Note" et le volume du son de clic se fait dans "Vel" (pour Velocity = dynamique)

Réglez "Accent" pour les accentuations des temps forts, et "Normal" pour les autres temps

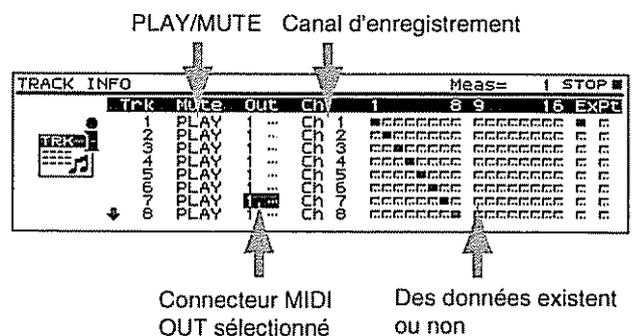
#### Plage

Note = 0 (C-1)-127 (G 9)

Vel = 1-127

## Réglages pour chaque piste

Vous pouvez déterminer en un instant s'il y a des données sur une piste, quel est le statut de coupure (Mute) de cette piste et les autres informations relatives à cette piste.



Connecteur MIDI OUT sélectionné

Des données existent ou non

#### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER] et [F6 (TRK INFO)], dans cet ordre.

L'écran "TRACK INFO" s'affiche.

• Mute: indique le statut MUTE (coupure)/PLAY (reproduction).

Ch: détermine le canal d'enregistrement pour la piste (p. 39).

Out: sélectionne le connecteur MIDI OUT utilisé pour produire les données de cette piste.

- 1..8, 9..16: indique sur quel canal sont les données, s'il y en a. "■" indique que des données sont présentes sur ce canal.
- Ex: indique la présence ou l'absence de messages exclusifs. "■" indique que des messages exclusifs sont présents.
- Pt: indique la présence ou l'absence de messages d'appel de pattern (Pattern Call). "■" indique que des messages d'appel de patterns sont présents

## Avant de commencer l'enregistrement

Si vous désirez accomplir un enregistrement un temps réel ou utiliser un clavier pour un enregistrement pas à pas, vous devez relier un clavier MIDI au MC-80. Pour des détails, référez-vous en p.2 du manuel de Prise en main.

## Initialisation de morceau (Song Initialize)

Si un morceau est déjà chargé dans le MC-80, l'enregistrement s'effectue après que le morceau ait été supprimé et que le MC-80 ait été ainsi vidé. Cette procédure est appelée "Initialisation de morceau" (Song Initialize). L'emploi de cette initialisation est une fonction pratique de créer des morceaux sans aucun résidu d'autres morceaux.

### Procédure

1. Pressez [TOOLS].
2. Pressez [F4 (CLEAR)].
3. Sélectionnez la méthode d'initialisation.
  - 1 NEW SONG: aucune donnée d'aucun type n'est programmée.
  - 2 GM SETUP: après initialisation, les réglages pour les générateurs de sons GM sont programmés.
  - 3 GS SETUP: après initialisation, les réglages pour les générateurs de sons GS sont programmés.
  - 4 Demo for GS Pro: le morceau de démonstration à utiliser avec le VE-GS Pro est chargé.
4. Pressez [F6 (SELECT)].
5. Un écran de confirmation apparaît dans l'afficheur.
 

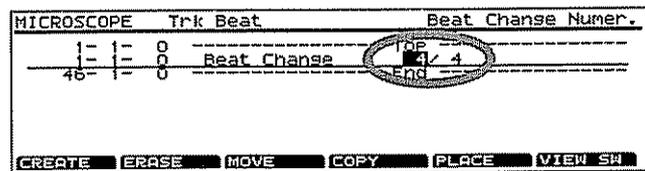
\* Rien n'apparaît dans l'afficheur lorsqu'aucune édition ni enregistrement n'a été accomplie.
6. Pressez [F6 (CLEAR)].  
Cela exécute l'initialisation.

## Réglage du format de mesure (Beat)

Lorsqu'un morceau est initialisé (ou immédiatement à la mise sous tension), 4/4 est choisi comme réglage initial de la piste Beat. Si vous désirez créer un morceau avec un format de mesure autre que 4/4, changez ce réglage. Vous pouvez également changer ce réglage en cours de morceau. Pour plus d'informations et d'instructions, voir "Changement du format de mesure en cours de morceau" (p. 63).

### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER] puis [F4 (Micro)].  
L'écran "MICROSCOPE" s'affiche.
2. Pressez [TEMPO/BEAT] plusieurs fois et sélectionnez "Trk Beat."
- \* L'écran affiché change chaque fois que [TEMPO/BEAT] est pressé, entre "Trk tempo" et piste Beat.



3. Amenez le curseur tel qu'indiqué dans l'illustration ci-dessus et fixez le format de mesure.
4. Pressez [SEQUENCER] pour retourner à l'écran SONG PLAY.

### Plage

Numérateur = 1-32; Dénominateur = 2, 4, 8, 16

\* Lorsque vous utilisez des patterns comme parties de morceau, il est préférable que le pattern est le même format de mesure que le morceau à cet instant. Si le format de mesure d'un morceau et celui d'un pattern diffèrent, le pattern sera reproduit avec ses propres réglages, quel que soit le nombre de mesures équivalentes dans le morceau.

## Ajout d'un décompte sonore avant le début de l'enregistrement

Lorsqu'il est nécessaire de lancer l'enregistrement immédiatement au début d'un morceau, ou si l'enregistrement se fait depuis un point intermédiaire du morceau, cette fonction vous donne une idée de la cadence avant de commencer à jouer. Sélectionnez la façon dont vous désirez commencer l'enregistrement.

### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER].
2. Pressez [REC].  
L'écran "REC STANDBY" apparaît.
3. Amenez le curseur sur "Count In".
4. Référez-vous aux réglages disponibles suivants, puis réglez la longueur du décompte.

**Réglages disponibles**

OFF: l'enregistrement commence à l'instant où le bouton [PLAY] est pressé.

1 Meas: après que le bouton [PLAY] ait été pressé, une mesure de décompte se fait entendre avant que l'enregistrement ne commence.

2 Meas: après que le bouton [PLAY] ait été pressé, deux mesures de décompte se font entendre avant que l'enregistrement ne commence.

Wait Note: l'enregistrement commence quand le clavier est joué ou quand la pédale de sustain (Hold) est pressée.

5. Pressez [PLAY] pour lancer l'enregistrement

**Changement du canal MIDI d'enregistrement d'une piste**

A sa sortie d'usine, le MC-80 est réglé pour que chaque piste reçoive les données d'un canal MIDI déterminé, la piste 1 correspondant au canal MIDI 1, la piste 2 au canal MIDI 2, etc. Toutefois, les pistes peuvent également être assignées à différents canaux.

\* Une fois que des données de jeu ont été enregistrées, ces canaux MIDI ne peuvent plus être changés.

\* Ce réglage est sauvegardé comme un des réglages du morceau actuellement enregistré.

TRK	MUTE	Out	Ch	1	8	9	16	EXP
1	PLAY	...	CH 1	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
2	PLAY	...	CH 2	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
3	PLAY	...	CH 3	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
4	PLAY	...	CH 4	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
5	PLAY	...	CH 5	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
6	PLAY	...	CH 6	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
7	PLAY	...	CH 7	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
8	PLAY	...	CH 8	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████

**Procédure**

1. Pressez [SEQUENCER] et [F6 (TRK INFO)] dans cet ordre.

L'écran "TRACK INFO" apparaît.

2. Amenez le curseur sur le réglage "Ch" de chaque piste.

3. Réglez les canaux à utiliser.

Quand "Ch 1-16" est sélectionné, l'enregistrement se fait sur les canaux MIDI 1-16.

\* Comme les patterns ne contiennent qu'une seule piste, les réglages ci-dessus ne concernent pas les patterns (la sélection des canaux MIDI enregistrés se fait en mode d'attente d'enregistrement).

**Enregistrement de données de jeu de plusieurs canaux MIDI sur les pistes**

Vous pouvez régler les canaux MIDI du MC-80 sur lesquels des données d'un clavier MIDI externe seront enregistrées.

\* Ce réglage permet aux fonctions d'enregistrement du MC-80 d'imiter celles du MC-50mkII.

\* Ce réglage est sauvegardé comme un des réglages du morceau actuellement enregistré.

\* Dans les réglages initiaux, les données enregistrées sur chaque piste le sont au travers des canaux réglés, quels que soient les canaux de transmission du clavier externe ou d'un autre appareil émetteur. Pour les enregistrements ordinaires, il est habituellement plus pratique d'utiliser ces réglages tels quels.

\* Utilisez les réglages représentés ci-dessous, même lorsque les données enregistrées depuis un appareil MIDI externe contiennent simultanément plusieurs canaux MIDI.

TRK	MUTE	Out	Ch	1	8	9	16	EXP
1	PLAY	ALL	...	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
2	PLAY	ALL	...	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
3	PLAY	ALL	...	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
4	PLAY	ALL	...	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
5	PLAY	ALL	...	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
6	PLAY	ALL	...	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
7	PLAY	ALL	...	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
8	PLAY	ALL	...	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████

**Procédure**

1. Pressez [SEQUENCER] et [F6 (TRK INFO)] dans cet ordre.

L'écran "TRACK INFO" s'affiche.

2. Amenez le curseur sur le réglage "Ch" de chaque piste.

3. Réglez les canaux (Ch) à utiliser.

Quand "ALL" est sélectionné, tous les canaux sont reçus et enregistrés.

**Enregistrement de votre jeu (enregistrement en temps réel ou Realtime Recording)**

L'enregistrement en temps réel est une méthode par laquelle l'enregistrement s'effectue pendant que vous jouez au clavier ou utilisez les diverses commandes. Ci-dessous de trouvent les réglages à faire en mode d'attente d'enregistrement en temps réel.

**Réglages d'enregistrement en temps réel**

Les différents types de réglages utilisés en enregistrement peuvent être faits en écran REC STANDBY (il s'affiche en pressant [SEQUENCER], puis [REC], puis le bouton TRACK correspondant à la piste à enregistrer).

REC STANDBY	TARGET	LOOP/Punch	STOP
Track	1 Meas	OFF	
COUNT In	Mix		
REC Mode			
Measure	Beat 4/4	Tempo	ALL
000	01 ***	Tempo	Qntz OFF
		♩=120	

**Track (Piste à enregistrer)**

C'est la sélection de piste de phrases de destination, c'est-à-dire de la piste de phrases dans laquelle les données seront enregistrées. Après avoir amené le

curseur ici, vous pouvez sélectionner la piste en pressant le bouton TRACK (TRACK [1]-[16]) correspondant à la piste que vous désirez enregistrer. Pour enregistrer dans des patterns, pressez [PATTERN] puis tournez la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro de pattern.

### Count In (Décompte)

Détermine le son de décompte produit avant le début de l'enregistrement.

#### Réglages possibles

OFF: l'enregistrement commence dès que le bouton [PLAY] est pressé.

1Meas: après que le bouton [PLAY] ait été pressé, une mesure de décompte est entendue avant que l'enregistrement ne commence.

2Meas: après que le bouton [PLAY] ait été pressé, deux mesures de décompte sont entendues avant que l'enregistrement ne commence.

Wait Note: l'enregistrement commence quand on joue au clavier ou quand on presse la pédale de sustain (Hold).

### Rec Mode (Mode d'enregistrement)

Sert à déterminer la méthode d'enregistrement.

#### Réglages possibles

Replace: les données de jeu préalablement enregistrées à cet emplacement sur la piste sont supprimées car remplacées par votre nouvel enregistrement. Cela sert pour refaire des enregistrements.

Mix: c'est la méthode d'enregistrement la plus souvent utilisée. Les nouveaux éléments sont enregistrés sans supprimer les données précédentes. Cette méthode est utilisée par exemple lorsque vous enregistrez d'abord la partie main droite d'une interprétation, puis revenez au début pour enregistrer la partie main gauche. De plus, utilisée en conjonction avec l'enregistrement en boucle, cette fonction vous permet de faire répéter l'enregistrement sur le même segment de morceau n'importe quel nombre de fois, sans supprimer aucune donnée enregistrée à chaque passage.

### Measure (Mesure)

Affiche l'emplacement actuel dans le morceau. Agit comme indicateur de position où commence l'enregistrement.

### Beat (Format de mesure)

Indique le format de mesure employé. Il se règle dans l'écran "MICROSCOPE". Pour des instructions sur la façon de régler cette valeur, référez-vous en p. 61, 64.

### Ch (Canal enregistré)

Dans un morceau, le canal MIDI utilisé pour les données enregistrées peut être spécifié pour chaque piste (comme les patterns ne disposent que d'une seule piste, cela détermine donc le canal MIDI des données qui seront enregistrées).

### Tempo

Fixe le tempo

### Loop / Punch (Boucle/Insertion)

Détermine si l'enregistrement en boucle (Loop) ou par insertion (Punch in) sera utilisé.

#### Réglages possibles

OFF: l'enregistrement en boucle est désactivé.

Loop (POINT) : l'enregistrement en boucle se fait dans le segment défini par les points de boucle. La plage de la boucle s'affichera. Amenez le curseur ici et spécifiez la plage qui sera répétée.

Loop (1 Meas) : le segment mis en boucle est d'une mesure à partir de celle où commence l'enregistrement.

Loop (2 Meas) : le segment mis en boucle est de deux mesures à partir de celle où commence l'enregistrement.

Loop (4 Meas) : le segment mis en boucle est de quatre mesures à partir de celle où commence l'enregistrement.

Loop (8 Meas) : le segment mis en boucle est de huit mesures à partir de celle où commence l'enregistrement.

Loop (16 Meas) : le segment mis en boucle est de 16 mesures à partir de celle où commence l'enregistrement.

Loop (ALL) : l'enregistrement est mis en boucle sur la totalité du morceau, du début à la fin.

Auto Punch In: les données préalablement enregistrées dans un segment prédéterminé (par le point d'insertion ou Punch) sont supprimées au fur et à mesure que l'enregistrement avance. C'est pratique pour réenregistrer une zone d'interprétation où vous avez fait des erreurs. Lorsque l'enregistrement commence, ce n'est en fait qu'une simple reproduction du morceau. Lorsque le morceau atteint le point Punch, le MC-80 passe automatiquement en mode d'enregistrement.

Manual Punch In: les données préalablement enregistrées dans un segment prédéterminé sont supprimées et remplacées par votre nouvel enregistrement. C'est pratique pour réenregistrer une zone d'interprétation où vous avez fait des erreurs. Lorsque l'enregistrement commence, ce n'est en fait qu'une simple reproduction du morceau. Le MC-80 passe en mode d'enregistrement lorsque la pédale ou le bouton est pressé et revient en mode de reproduction lorsque la pédale ou le bouton est pressé à nouveau. Ce mode fait alterner entre enregistrement et reproduction chaque fois que la pédale ou le bouton est pressé.

### Loop (Plage de bouclage)

Vous pouvez régler la zone mise en boucle en spécifiant mesure, format de mesure et clic d'horloge. Le réglage supérieur détermine le point de début, le réglage inférieur fixant le point de bouclage. Ce réglage est nécessaire lorsque Loop ou Auto Punch In sont sélectionnés pour le paramètre Loop/Punch. La plus petite plage sélectionnable est d'une mesure. Les plages peuvent ensuite être allongées par paliers d'un

temps

\* Une précision faisant intervenir des clics d'horloge ne peut être spécifiée.

### Tempo Rec (Enregistrement du tempo)

Régler Tempo Rec sur "ON" permet l'enregistrement en temps réel des changements de tempo. Les changements de tempo sont enregistrés en piste Tempo. Vous pouvez vérifier les données de tempo enregistrées en pressant [SEQUENCER] suivi de [F4 (MICRO)], puis [TEMPO/PATTERN] pour afficher "TEMPO TRACK".

### Qntz (Quantification d'enregistrement)

Indique si la fonction de quantification (qui sert à corriger les imperfections rythmiques) est utilisée ou non à l'enregistrement. Il y a deux types de quantification à l'enregistrement; lorsque vous désirez obtenir une mise en place absolument parfaite, carrée, utilisez Grid Quantize. Utilisez Shuffle Quantize lorsque vous désirez changer la rythmique en apportant une cadence Shuffle ou une syncope swing.

#### Réglages possibles

OFF: l'enregistrement se fait sans quantification

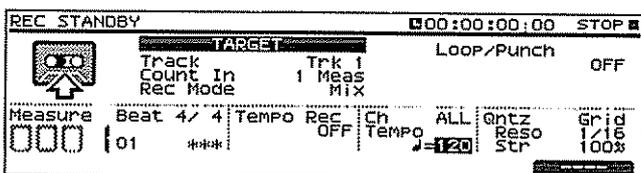
Grid: l'enregistrement supporte une quantification pour ramener les éléments sur une grille rythmique précise.

Shuffle: l'enregistrement supporte une quantification shuffle pour obtenir une autre cadence rythmique.

### Réglage détaillé pour la quantification d'enregistrement (Grid)

#### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER], puis [REC]. L'écran "REC STANDBY" apparaît.
  2. Pressez TRACK [1]-[16] pour sélectionner la piste servant à l'enregistrement.
- \* Lorsque vous enregistrez dans des patterns, pressez [PATTERN] puis tournez la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro de pattern. Vous pouvez alors sélectionner le canal MIDI pour les données à enregistrer en amenant le curseur sur "Ch".
3. Réglez "Qntz" sur "GRID".



#### Reso

Fixe la résolution de quantification en terme de note.

Vous pouvez choisir 1/32 (triple croche), 1/16T (double croche de triolet), 1/16 (double croche), 1/8T (croche de triolet), 1/8 (croche), 1/4T (noire de triolet), et 1/4 (noire)

Str (Grid Quantize Strength/Rigueur de quantification) Fixe le degré de correction apporté en se basant sur la résolution fixée par le paramètre Reso. Pour que la correction se conforme très strictement aux divisions voulues par le paramètre précédent, réglez celui-ci à 100%. Plus bas est le réglage, moins efficace devient la correction, 0% n'entraînant aucune correction.

### Réglage détaillé pour la quantification d'enregistrement (Shuffle)

#### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER], puis [REC]. L'écran "REC STANDBY" s'affiche.
2. Pressez TRACK [1]-[16] pour sélectionner la piste servant à l'enregistrement
3. Réglez "Qntz" sur "SHUFFLE".



#### Reso

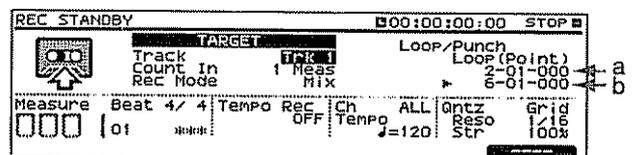
Fixe la résolution de quantification en terme de note. Peut être réglé sur une croche (1/8) ou double croche (1/16).

#### Rate (Syncope de quantification shuffle)

Fixe la séparation des notes en se basant sur la division voulue par le paramètre Reso. A 50%, le déclenchement des notes entre deux temps se fait exactement au milieu des deux temps qui l'entoure. A 0%, la note est produite en même temps que le temps précédent. A 100% la note est produite en même temps que le temps suivant.

### Débutons l'enregistrement en temps réel

Voici une explication de la façon la plus rapide de commencer l'enregistrement en temps réel. Pour une information plus détaillée sur les différents réglages d'enregistrement, référez-vous à la section précédente.



**Procédure**

**1. Pressez [SEQUENCER].**

Lorsque vous commencez à enregistrer, exécutez l'initialisation de morceau (p.39). Lorsque vous effectuez un enregistrement additionnel en plus de morceaux déjà enregistrés sur disque, sélectionnez le numéro du morceau que vous désirez enregistrer. Si vous enregistrez un pattern, pressez [Pattern], amenez le curseur sur le numéro de pattern désiré, puis sélectionnez.

**2. Pressez [REC] pour passer à l'écran "REC STANDBY".**

\* Les réglages d'enregistrement peuvent être faits dans cet écran.

**3. Lorsque vous enregistrez dans les pistes de phrases, amenez le curseur sur "Track" et pressez TRACK [1]-[16] (avec les patterns, amenez le curseur sur "Ch" et sélectionnez le canal que vous désirez utiliser pour l'enregistrement).**

Si vous enregistrez un morceau, l'indicateur du bouton correspondant à la piste de phrases dans laquelle les données de jeu sont enregistrées s'allume.

**4. Pressez [PLAY] pour commencer l'enregistrement.** Lorsque l'enregistrement commence, l'indicateur [REC] s'allume. De plus, l'indicateur BEAT clignote en rouge sur les temps forts et en vert sur les autres temps.

**5. Lorsque l'enregistrement est terminé, pressez [STOP].**

**Instructions pour l'enregistrement avec Auto Punch In**

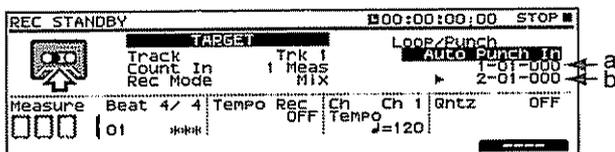
Auto Punch In est une fonction qui spécifie à l'avance une zone à enregistrer en temps réel. Cette fonction active automatiquement le mode d'enregistrement à l'intérieur d'une zone pré-sélectionnée. Par exemple si vous désirez faire une reproduction de la mesure 1 à 16, mais n'enregistrer que la mesure 5, réglez cette fonction sur "5-01-000-6-01-000".

**Procédure**

**1. Suivez les procédures décrites en étapes 1-4 de "Commençons l'enregistrement en boucle" pour passer à la fenêtre REC STANDBY.**

**2. Amenez le curseur sur "Loop/Punch" et sélectionnez "Auto Punch In".**

**3. Fixez la zone au-dessous de ce paramètre.** Le "a" dans le schéma indique le point où l'enregistrement commence et le "b" celui où il finit.



**4. Accédez à une mesure avant "a" et pressez [PLAY].** Après un peu de reproduction, le MC-80 passe en mode d'enregistrement au point "a". Le MC-80 revient en reproduction au point "b".

**5. Lorsque vous avez fini l'enregistrement, pressez [STOP].**

**Instructions pour l'enregistrement avec Manuel Punch In**

Manual Punch In permet de déterminer quand vous passerez en mode d'enregistrement par pression d'un bouton ou d'une pédale. Si vous utilisez une pédale, référez-vous à "Emploi d'une pédale commutateur" en p.107 avant de faire les réglages de pédale.

**Procédure**

**1. Suivez les procédures décrites en étapes 1-4 de "Commençons l'enregistrement en boucle" pour passer à la fenêtre REC STANDBY.**

**2. Amenez le curseur sur "Loop/Punch" et sélectionnez "Manual Punch In".**

**3. Pressez [PLAY].**

La reproduction commence.

**4. Pressez [F6 (PUNCH IN)] à l'endroit où vous désirez commencer à enregistrer.**

Le MC-80 passe en mode d'enregistrement et "REC●" apparaît en haut à droite de l'afficheur.

**5. Quand vous en avez fini avec l'enregistrement, pressez [F6 (PUNCH IN)] une fois encore pour ramener le MC-80 en mode de reproduction.** Répétez cette procédure pour enregistrer les autres parties si nécessaire.

\* Vous pouvez également utiliser une pédale commutateur pour la fonction Manual Punch In. Lorsqu'une pédale commutateur est utilisée pour cela, elle peut être pressée une fois pour passer en mode d'enregistrement, puis une nouvelle fois pour revenir en mode de reproduction. Pour une information et des instructions plus détaillées sur ces réglages, référez-vous en p.108.

**Changement de piste durant l'enregistrement (enregistrement non stop en boucle)**

Vous pouvez changer de piste de phrases de destination en cours d'enregistrement en boucle. Cela vous permet d'enregistrer des données de jeu sur différentes pistes de phrases dans un même morceau sans avoir à presser répétitivement [STOP] et [PLAY], pour que vous puissiez construire vos morceaux dans la continuité.

\* Vous ne pouvez pas alterner entre pattern et piste de phrases.

\* Des changements trop excessivement fréquents de piste peuvent affecter le bon fonctionnement de la reproduction.

Veillez à ne pas faire d'enchaînements trop rapprochés de changement de piste.

### Procédure

1. Lancez l'enregistrement en boucle (p. 41)
2. Vous pouvez changer la piste sur laquelle enregistrer pendant que l'enregistrement est en cours en pressant TRACK [1]-[16].

Pour les patterns, vous pouvez amener le curseur sur "Ch" et changer le canal utilisé pour enregistrer les données de jeu.

### Contrôle des sons et phrases durant l'enregistrement (Fonction Rehearsal ou Test)

La fonction Rehearsal désactive temporairement l'enregistrement alors que celui-ci est en cours. Elle est pratique pour vous permettre de tester et contrôler les sons et vous entraîner aux phrases que vous devrez jouer lors du prochain enregistrement.

#### Procédure

1. En enregistrement en temps réel, pressez [REC]. [REC] clignote, vous indiquant que la fonction Rehearsal est activée. A cet instant, l'enregistrement ne commencera pas, même si vous jouez au clavier.

2. Pour retourner en mode d'enregistrement, pressez [REC] une nouvelle fois.

### Suppression de données inutiles durant l'enregistrement en temps réel (Realtime Erase)

Realtime Erase est une fonction qui supprime les données inutiles alors que l'enregistrement est toujours en cours. Particulièrement en enregistrement en boucle, c'est une façon pratique de supprimer des données sans avoir à interrompre votre enregistrement.

#### Procédure

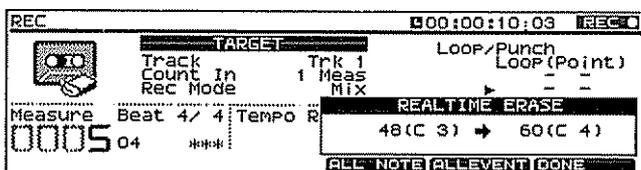
1. Pressez [SEQUENCER], puis [REC].
2. Amenez le curseur sur "Rec Mode" et réglez ce paramètre sur "MIX".

En pressant TRACK [1]-[16], vous pouvez sélectionner la piste contenant les données que vous désirez supprimer.

3. Pressez [PLAY].

4. Pressez [F6 (ERASE)].

La fenêtre "REALTIME ERASE" s'ouvre.



5. Supprimez les données non voulues. Ci-dessous se trouvent 4 façons d'effacer les données.

- Pour effacer les sons produits par une touche spécifique : pressez la touche correspondant au son que vous désirez effacer. Les données sont effacées sur la période durant laquelle la touche est pressée.

- Pour effacer les sons produits par plage de touches spécifiques : pressez les touches supérieures et inférieures (les limites) de la plage à effacer. Les données sont effacées pour la période durant laquelle ces deux touches sont pressées.

- Pour effacer toutes les notes jouées : toutes les notes sont effacées sur la période durant laquelle [F4 (ALL NOTE)] est maintenue pressée.

- Pour effacer tous les événements MIDI : tous les événements MIDI sont effacés pour la période durant laquelle [F5 (ALLEVENT)] est maintenue pressée (exceptés les messages d'appel de pattern ou Pattern Call).

6. Pour retourner au mode d'enregistrement, pressez [F6 (DONE)]; la fenêtre REALTIME ERASE se ferme.

\* Seules les données du canal MIDI sélectionné en fenêtre Track Info sont effacées (p. 26). Si ce réglage est sur "ALL", seules les données du canal d'émission du clavier MIDI sont effacées.

\* Avec les patterns, tous les canaux sont effacés.

\* La piste ne peut pas être changée pendant que la fenêtre REALTIME ERASE est ouverte.

### Enregistrement des changements de tempo du morceau

Vous pouvez enregistrer les changements de tempo qui se produisent en cours de morceau. De façon similaire à l'enregistrement des interprétations en temps réel dans les pistes de phrases, vous pouvez enregistrer les changements de tempo dans la piste Tempo.

\* Les changements de tempo ne peuvent pas être enregistrés dans les patterns.

\* Les changements de tempo ne peuvent pas être enregistrés dans des mesures où il n'y a pas de donnée de jeu déjà enregistrée. Dans de tels cas, enregistrez d'abord une piste de phrase pour la ou les mesures concernées.

#### Procédure

1. Chargez le morceau dont vous désirez changer le tempo (p. 93).

2. Amenez le curseur sur "Measure" et déterminez le début de l'enregistrement.

3. Pressez [REC].

4. Amenez le curseur sur "Tempo Rec" et réglez-le sur ON.

5. Amenez le curseur sur "Count In" et réglez le son de décompte (p. 39).

6. Pressez [PLAY]. L'enregistrement commence alors.
7. Changez le tempo pour l'adapter au morceau. Programmez la valeur de tempo avec les touches numériques et lorsque vous atteignez le point où le morceau doit être changé, pressez [ENTER]. Si vous désirez ajouter des changements plus progressifs tels que ritardanto ou accelerando, qui font graduellement diminuer ou augmenter le tempo, tournez la molette [VALUE] pour changer le tempo. De plus, vous pouvez également changer le tempo en utilisant la fonction Tap Tempo.

8. Quand l'enregistrement est terminé, pressez [STOP].

\* En plus des méthodes décrites ci-dessous, vous pouvez également programmer des données de changement de tempo à l'aide de l'écran MICROSCOPE. Pour des informations détaillées, référez-vous en p. 30.

## Suppression de l'enregistrement (Undo/Redo)

Si vous n'êtes pas satisfait d'un enregistrement en temps réel que vous venez de faire, vous pouvez le supprimer en tenant enfoncé [SHIFT] et en pressant [UNDO/REDO]. En tenant enfoncé [SHIFT] et en pressant à nouveau [UNDO/REDO], vous pouvez retrouver l'enregistrement que vous veniez juste de supprimer.

## Programmation de données (enregistrement pas à pas ou Step Recording)

En enregistrement pas à pas, les notes et silences sont programmés un à un, comme on écrit de la musique sur des partitions, et en plus de programmer des notes, vous pouvez combiner des patterns pour créer des morceaux.

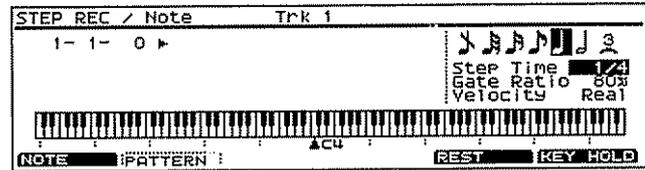
## Programmation de notes et de silences avec un clavier MIDI

### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER].
2. Chargez depuis le disque le morceau dans lequel vous désirez enregistrer (p. 93)
3. Amenez le curseur sur "Measure" puis fixez le point où l'enregistrement commencera.
4. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [REC] pour appeler l'écran "STEP REC STANDBY".
5. Amenez le curseur sur "Track" et sélectionnez les pistes qui serviront à l'enregistrement.

\* Si nécessaire, amenez le curseur sur "Rec Ch", et sélectionnez le canal MIDI dans lequel les données seront enregistrées (toutefois, le canal pour l'enregistrement est ordinairement sélectionné par l'appel de chaque piste, auquel cas cette procédure est inutile).

6. Amenez le curseur sur "Rec Mode" et sélectionnez le mode qui servira à l'enregistrement.
7. Pressez [F6 (STEP REC)]. L'écran STEP REC apparaît.



8. Pressez [F1 (NOTE)].

9. Amenez le curseur sur "Step Time" puis utilisez la notation musicale pour fixer la longueur des notes. (les symboles musicaux peuvent également être programmés avec les touches numériques)

10. Amenez le curseur sur "Gate Ratio" (Rapport temps réel sur temps théorique de la note), puis fixez la valeur voulue pour cette note (cela sera donc le temps réel s'écoulant entre le jeu d'une note et sa disparition) exprimée sous forme d'un pourcentage de la valeur théorique ou Step Time.

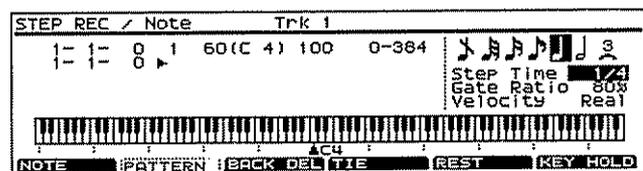
Diminuez cette valeur pour tenir une note jouée piquée ou staccato; pour un son plus lié ou tenuto, augmentez cette valeur.

11. Amenez le curseur sur "Velocity", puis réglez la dynamique de jeu, c'est-à-dire la force avec laquelle les touches seront jouées.

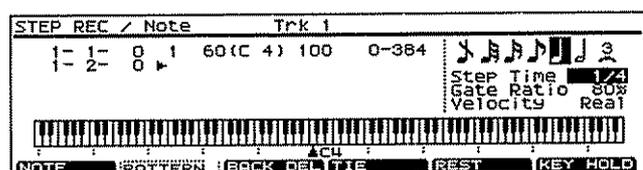
Si vous désirez programmer la dynamique en fonction de la force réelle de jeu que vous appliquerez aux touches lors de la programmation, sélectionnez alors "Real". Régler la valeur entre 1 et 127 détermine la dynamique de la note programmée, quelle que soit la force avec laquelle vous l'aurez vraiment jouée. A titre d'information, un réglage de 60 est équivalent à "p" (piano), 90 à "mf" (mezzoforte), et 120 à "f" (forte).

12. Pressez la touche.

Le canal MIDI de la note (Ch), le nom de la note (Note), la dynamique (Vel pour Velocity) et la durée réelle de production de note (Gate pour Gate Time) sont indiqués dans l'afficheur.



13. Lorsque toutes les touches ont été relâchées, le morceau avance au pas suivant déterminé par l'intervalle Step Time programmé.



14. Répétez les étapes 8-12 pour programmer les autres notes.

15. Lorsque vous avez terminé l'enregistrement pas à pas, pressez [EXIT] ou [STOP]. Cela réaffiche l'écran SONG PLAY

### Programmation d'accords

Après avoir réglé les paramètres, jouez les accords. L'accord joué est programmé et les données suivantes peuvent alors être programmées.

### Programmation de liaisons (Ties)

Après avoir réglé la durée (Step Time) théorique des notes liées à la précédente, pressez [F4 (Tie)] pour programmer la liaison. Le MC-80 est alors prêt à la programmation des données suivantes. Par exemple, si vous désirez lier une blanche et une noire, programmez d'abord la blanche. Puis, réglez Step Time sur la valeur d'une noire et pressez [F4 (Tie)].

### Programmation de notes pointées

Pour programmer une note pointée, programmez d'abord la note sans le point, puis allongez sa durée de 50%, c'est-à-dire la valeur du point.

**Exemple:** pour programmer une noire pointée, programmez d'abord une noire simple. Ensuite, en réglant Step Time sur la valeur d'une croche (c'est-à-dire la moitié d'une noire) et en pressant [F4 (Tie)], cette liaison entraîne l'allongement de la longueur de la note.

### Programmation de silences

Pour programmer des silences ayant la durée équivalente à la note prévue par la valeur Step Time, pressez [F5 (Rest)] après avoir choisi Step Time. Le MC-80 est alors prêt à la programmation des données suivantes.

### Suppression de notes

Pressez [F3 (BACK DEL)] supprime la note que vous venez juste de programmer. Après suppression, faites une reproduction pour vérifier que le son a été supprimé.

<Relation entre notes et durée réelle de production (Gate Time)>

Si le paramètre Gate Ratio est réglé sur 80%, la durée réelle de production de la note (Gate Time) sera égale pour une noire à  $480 \times 0,8$ , soit 384.

## Enregistrement pas à pas sans clavier MIDI

Même sans clavier MIDI, vous pouvez accomplir un enregistrement pas à pas en n'utilisant que le MC-80. Les étapes 1-9 sont identiques à celles de "Programmation de notes et silences avec un clavier MIDI" p. 45. Le processus de programmation ne diffère qu'à partir de l'étape 8.

### Procédure

Utilisez les touches du MC-80 pour programmer les notes en mode d'enregistrement pas à pas.

11. Lorsque vous programmez des accords, pressez [F6 (KEY HOLD)].

12. Programmez le numéro de note et pressez [ENTER].

Quand [F6 (KEY HOLD)] est pressé, le morceau avance de l'intervalle Step Time sélectionné.

13. Répétez les étapes 7-12 pour programmer les pas suivants.

14. Lorsque vous avez fini la programmation, pressez [EXIT] ou [STOP].

Cela réaffiche l'écran SONG PLAY.

## Emploi d'un pattern comme partie d'un morceau

Vous pouvez utiliser les patterns comme des éléments de phrase à l'intérieur des morceaux. Lorsque vous créez un morceau en combinant des patterns pré-enregistrés, utilisez l'enregistrement pas à pas pour assigner ces patterns en piste de phrases. Nommées "événement d'appel de pattern" (Pattern Call), ces informations sont des données spécifiant quels patterns devront être joués dans les pistes de morceau.

### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER].

L'écran "SONG PLAY" s'affiche.

2. Amenez le curseur sur "Measure", puis fixez le point auquel l'enregistrement doit commencer.

3. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [REC].

4. Pressez [REC] ou [F6 (STEP REC)].

L'écran "STEP REC" s'affiche.

5. Pressez TRACK [1]-[16] pour sélectionner la piste de phrases à laquelle le pattern doit être assigné.

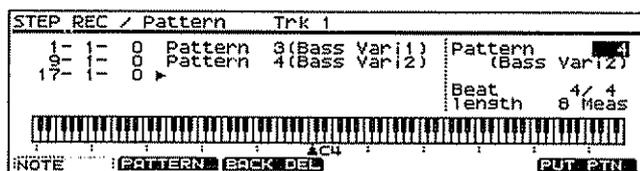
6. Pressez [F2 (Pattern)].

7. Sélectionnez le numéro du pattern que vous désirez assigner.

8. Pressez [F6 (Put Ptn)].

Un message d'appel de pattern (Pattern Call) est enregistré, et la position dans le morceau avance du nombre de mesures utilisé par le pattern, et le MC-80 est alors prêt à la programmation du pattern suivant.

\* Il n'est pas possible de programmer un pattern vierge.



9. Répétez les étapes 7 et 8 pour poursuivre la programmation des patterns.  
Lorsque vous en avez fini avec l'enregistrement pas à pas, pressez [EXIT] ou [STOP].  
Cela réaffiche l'écran SONG PLAY.

- \* Si vous faites une erreur de programmation de donnée...  
Presser [F3 (BACK DEL)] supprime le dernier message Pattern Call que vous venez d'enregistrer
- \* Quand un pattern est assigné à une piste de phrases, le format de mesure de ce pattern est ignoré, et le pattern suit le format de mesure réglé dans la piste Beat. Si le format du pattern et celui voulu par la piste Beat diffèrent, les longueurs de mesure peuvent ne pas correspondre, ce qui peut entraîner des disparités de cadence dans l'interprétation. Dans de tels cas, revenez en arrière et refaites les réglages de format de mesure dans la piste Beat (p. 39).
- \* Vous pouvez également utiliser l'édition microscopique pour ajouter des messages d'appel de pattern. Pour une information plus détaillée des instructions, référez-vous en p 64
- \* Un seul pattern peut servir à de multiples interprétations sur une piste. Pour faire reproduire simultanément plusieurs patterns, programmez un message d'appel de pattern sur plusieurs pistes.
- \* Les messages d'appel de pattern ne peuvent pas être insérés dans les patterns.

## Suppression de programmation (Undo/Redo)

En tenant enfoncé [SHIFT] et en pressant [UNDO/REDO], vous pouvez supprimer des données en tout point à l'intérieur du morceau, du début à la fin. En tenant enfoncé [SHIFT] et en pressant [UNDO/REDO] à nouveau, vous retrouverez les données telles qu'avant la suppression.

## Sauvegarde de morceaux sur disque

Les morceaux sont enregistrés de façon temporaire dans le MC-80. Tout morceau du MC-80 est perdu lorsque l'alimentation est coupée, ou lorsqu'un autre morceau est chargé. Pour préserver le morceau, sauvegardez-le sur disque

### Sauvegarde de morceaux

Sauvegardez vos morceaux de MC-80 sur un disque. Vous pouvez sauvegarder les morceaux sous forme de fichiers de morceau MC-80 ou comme Standard MIDI File (SMF).

- Lors de la sauvegarde comme fichier de morceau, les réglages suivants sont complètement sauvegardés (certains réglages ne sont pas sauvegardés lorsque le morceau est enregistré au format SMF).

	MC-80	SMF
Morceau	Oui	Oui
Patterns faits dans le morceau	Oui	Note 1
Réglages de marqueurs	Oui	Non
Réglages de répétition	Oui	Non
Réglages TRACK INFO	Oui	Note 2
Réglages de séquence de phrases	Oui	Non
Réglages de transposition	Oui	Non

Note 1: Quand le morceau est sauvegardé au format SMF, les patterns utilisés dans le morceau sont sauvegardés comme des données de piste.

Note 2: Quand le morceau est sauvegardé au format SMF, aucune piste neutralisée lors de la sauvegarde n'est sauvegardée.

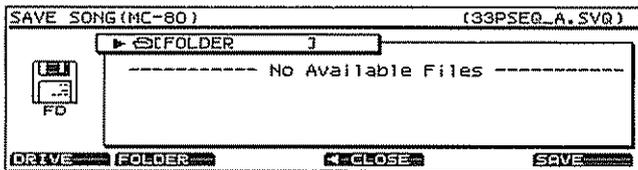
Note 3: Les réglages On et Off d'activation/neutralisation de piste Tempo ne peuvent être sauvegardés.

### Procédure

1. Insérez une disque dans le lecteur.
2. Pressez [SEQUENCER].
3. Pressez [F5 (SAVE)].  
Cela affiche l'écran de sélection du type de fichier voulu pour la sauvegarde du morceau
4. Utilisez [F4]-[F6] pour sélectionner un des types de fichier ci-dessous.  
F6: fichier de morceau MC-80 seulement  
F5: Standard MIDI File Format 1  
F4: Standard MIDI File Format 0
5. Lorsque vous avez décidé quel type de fichier à utiliser, pressez [F6 (OK)].
  - Lorsqu'un morceau est sauvegardé pour la première fois, la fenêtre servant à nommer le fichier s'ouvre à cet instant. Dans ce cas, effectuez les étapes 6 et 7 indiquées ci-dessous pour nommer le fichier.
  - Si c'est une mise à jour de sauvegarde, passez directement à l'étape 9.
6. Sélectionnez la position du caractère avec le curseur, puis sélectionnez le caractère voulu en cette position en pressant [INC/DEC] ou les touches numériques ou en tournant la molette [VALUE].
7. Lorsque vous avez terminé de programmer le nom, pressez [F6 (OK)].
8. Sélectionnez le dossier dans lequel vous désirez sauvegarder le fichier.  
Le nom en haut à gauche de l'afficheur se réfère au dossier actuellement sélectionné comme destination de la sauvegarde. Si le fichier est sauvegardé pour la seconde fois ou plus, le dossier dans lequel il avait été sauvegardé préalablement est indiqué.

## Chapitre 4. Fonctions d'enregistrement

- Pour ouvrir n'importe quel dossier qui peut se trouver dans celui actuellement affiché, amenez le curseur sur lui et pressez [F5 (OPEN ►)].
- A l'inverse, pour sélectionner le dossier dans lequel le dossier actuellement affiché réside, pressez [F4 (◀ CLOSE)].



9. Pressez [(F6 (SAVE))].

10. S'il existe déjà un fichier de même nom sauvegardé sur le disque, le message "File '(File Name)' already exists!" s'affiche (nom de fichier existant déjà). Si vous désirez remplacer le fichier précédent par le nouveau, supprimez l'ancien fichier lors de la procédure en pressant [F6 (REPLACE)]. Si vous ne désirez pas supprimer le fichier déjà présent sur le disque, pressez [F1 (CANCEL)] pour annuler la sauvegarde, puis après avoir donné un autre nom au nouveau fichier, sauvegardez-le sur disque.

L'extension ".SVQ" est automatiquement ajoutée lors de la sauvegarde du morceau (si les données sont sauvegardées au format SMF, c'est l'extension ".MID" qui est ajoutée).

\* Les données de format SMF qui ont des informations de Copyright (p.58) et qui sont chargées dans le MC-80 ne peuvent pas ensuite être sauvegardées.

\* Les données de format SMF qui ont des informations de Copyright (p.58) et qui sont chargées dans le MC-80 peuvent ensuite être sauvegardées au format MC-80. Toutefois, les données ne peuvent pas ensuite être sauvegardées au format SMF.

## Création de dossiers

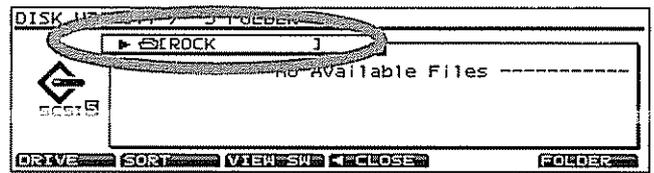
En créant des dossiers, vous pouvez sauvegarder les fichiers ayant des points communs dans un même groupe.

### Procédure

1. Pressez [TOOLS] puis pressez [F5 (DISKUTIL)].
2. Dans [F6 (MENU)], sélectionnez "FILE MENU," puis pressez [F5 (FOLDER)].

L'écran DISK UTILITY/5 FOLDER apparaît.

Ensuite, décidez de l'emplacement du nouveau dossier. Créez un nouveau dossier dans le dossier dont le nom apparaît en haut à gauche de l'afficheur.



\* Si vous désirez changer l'emplacement d'un dossier, suivez l'étape 3. Si l'emplacement actuel du dossier est satisfaisante, passez à l'étape 4.

3. Pour ouvrir n'importe quel dossier qui peut se trouver dans le dossier actuel, amenez le curseur sur lui, et pressez [F5 (OPEN ►)]. A l'opposé, pour sélectionner le dossier dans lequel le dossier actuel réside, pressez [F4 (◀ CLOSE)].

4. Quand l'emplacement est déterminé, pressez [F6 (FOLDER)].

L'écran servant à nommer le nouveau dossier s'ouvre.

5. Utilisez le curseur pour sélectionner la position d'un caractère, puis pressez [INC/+], [DEC/-], ou les touches du pavé numérique, ou tournez la molette [VALUE] pour sélectionner le caractère voulu.

6. Lorsque vous avez fini de nommer le dossier, pressez [F6 (OK)].

Cela crée le nouveau dossier.

\* Lorsque vous créez des dossiers à l'intérieur d'autres dossiers, vous pouvez ainsi enchaîner jusqu'à 9 niveaux.

\* Les dossiers créés sur disque formaté par le MC-80 seront également reconnus par le système d'exploitation Mac Os de Microsoft Windows.

# Chapitre 5. Comment utiliser les patterns

## Qu'est-ce qu'un pattern?

Un pattern est une succession de données comme peut en contenir une piste de phrases. Les patterns diffèrent des morceaux de la façon suivante.

### Les patterns n'ont qu'une seule piste de phrases

Vous pouvez mélanger les données des canaux MIDI 1-16 dans une seule piste de phrases. Cela rend possible la réalisation d'une interprétation avec un seul pattern. Toutefois, les patterns ont été conçus pour être aussi simples que possibles, alors que les morceaux ou le séquenceur de phrases (p.51) sont prévus pour créer des œuvres orchestrales complètes vous permettant de réunir différentes combinaisons de phrases.

### Un maximum de 100 patterns peut être créé.

Vous pouvez créer jusqu'à 100 patterns dans chaque morceau.

### Les patterns sont sauvegardés conjointement à chaque morceau lors de la sauvegarde de ces derniers

Les patterns ne sont pas utilisés indépendamment des morceaux, mais sont inclus dedans. Par exemple, si vous créez un certain nombre de patterns pour une séquence de phrases, puis sauvegardez ce groupe de patterns, le morceau actuellement actif est sauvegardé. Par conséquent, tous les patterns sont sauvegardés sur disque en une fois (toutefois, lorsque vous sauvegardez au format SMF, les patterns utilisés dans un morceau sont convertis en données de piste de morceau en sauvegarde). Plus encore, les patterns non utilisés par le morceau ne sont pas sauvegardés.

### Les boutons de piste fonctionnent comme boutons de neutralisation (Mute) pour chaque canal.

Cela signifie que les fonctions Track Mute, Solo et Minus One agissent individuellement pour chaque canal (avec les patterns, tous les boutons de piste sont allumés, quelles que soient les données présentes dans le pattern).

## Différences entre piste de patterns et piste de morceaux ?

Référez-vous à la description de la procédure d'enregistrement d'un morceau (p.38) pour des informations et instructions sur les méthodes d'enregistrement. Toutefois, l'explication ci-dessous met en valeur les différences entre les procédures d'enregistrement d'un morceau et celles d'enregistrement d'un pattern.

#### • L'écran PATTERN PLAY

Presser [SEQUENCER] puis [PATTERN] fait apparaître l'écran de base (PATTERN PLAY) pour le pattern (presser [PATTERN] à nouveau fait revenir à l'écran SONG PLAY).

#### • Pistes

Vous pouvez enregistrer les données de jeu pour tous les canaux MIDI sur une piste. Pour en savoir plus sur la procédure d'enregistrement, référez-vous en p.38.

#### • Réglages de format de mesure

Comme avec les piste de phrases d'un morceau, les réglages de format de mesure sont faits en écran MICROSCOPE sur la piste Beat. Pour en savoir plus sur le processus de réglage de cadence, référez-vous en p.39.

#### • Réglages de tempo

Les patterns ne contiennent pas de piste de tempo spécifique. Les patterns sont reproduits au tempo actuel du morceau.

Les patterns peuvent être utilisés dans les pistes de morceaux et peuvent servir à jouer conjointement à des morceaux dans des séquences de phrases. Dans ce cas, l'absence de tempo propre permet la synchronisation du pattern avec le tempo normal du morceau.

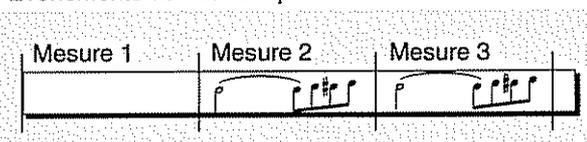
## Ce que vous pouvez faire avec les patterns

Il y a de nombreuses applications pour les patterns, comme l'utilisation en conjonction avec des morceaux et l'emploi des fonctions particulières aux patterns.

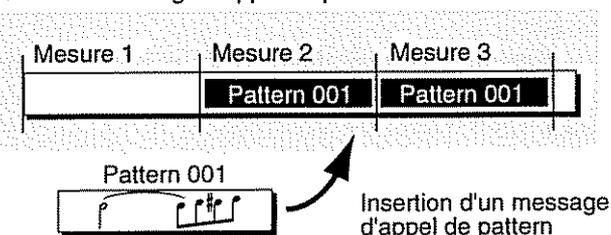
### Emploi d'un pattern comme partie de reproduction d'un morceau

Les patterns représentent des moyens très efficaces de répétition de courtes phrases dans un même morceau. Par exemple, quand vous l'utilisez comme partie d'un morceau, une phrase qui se répète un certain nombre de fois est à faire sous forme de pattern. Par conséquent, créer un pattern pour une utilisation répétée dans un morceau signifie non seulement que vous n'aurez pas à réenregistrer à chaque fois cette partie mais que cela réduit également la taille du fichier.

Événements de note uniquement



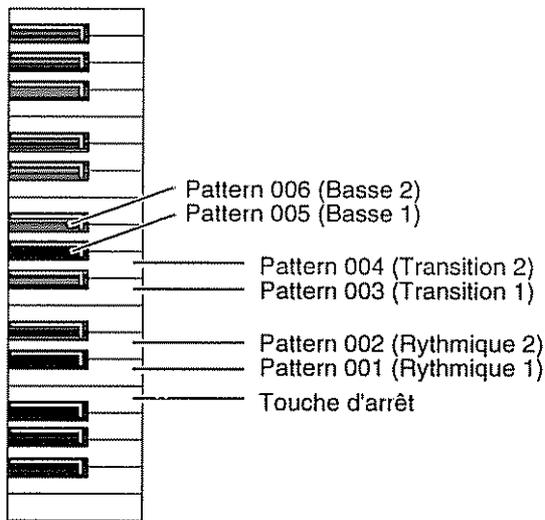
Avec un message d'appel de pattern



## Emploi d'un pattern comme une phrase pour séquence de phrases

La séquence de phrases est une méthode pratique qui vous permet de faire reproduire des phrases en ne pressant qu'une seule touche. Les phrases utilisées dans cette fonction sont en fait des patterns. Vous pouvez déterminer quel numéro de pattern sera déclenché par quelle touche, et apprécier l'association d'une variété de phrases différentes, pour les faire jouer conjointement à la reproduction du morceau en cours.

Exemple



## Reproduction de patterns

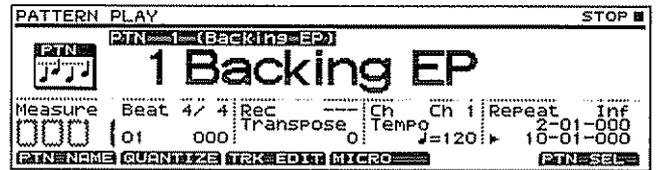
La méthode de reproduction pour les patterns est légèrement différente de celle pour les morceaux. Voici les différences.

- Les boutons de piste fonctionnent comme des boutons de neutralisation (Mute) de chaque canal.
- Les patterns ne peuvent pas être reproduits en mode Quick Play (p. 27).

### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER] pour afficher l'écran "SONG PLAY"
2. Pour utiliser un morceau qui a été sauvegardé sur disque, utilisez la procédure décrite en p.93 pour le charger.  
Pour utiliser un morceau alors que vous êtes en mode Quick Play, pressez [F6 (LOAD)] pour charger le morceau
3. Pressez [SEQUENCER] pour allumer l'indicateur au-dessus de bouton, puis pressez [PATTERN].  
L'écran "Pattern Play" apparaît.

4. Amenez le curseur sur le numéro de pattern "PTN 000" et sélectionnez le numéro du pattern à reproduire



5. Pressez [PLAY].

La reproduction commence. Pressez le bouton [STOP] pour stopper le pattern en cours de reproduction.

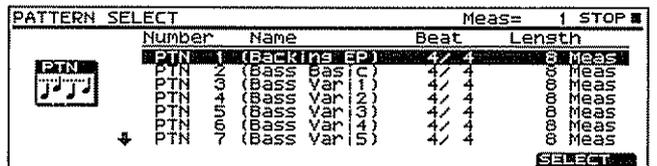
\* Les autres fonctions et procédures de reproduction sont les mêmes que pour les morceaux. Veuillez vous référer en p.27.

## Sélection d'un pattern dans une liste

Vous pouvez sélectionner les patterns depuis une liste.

1. Chargez le morceau qui comprend le pattern que vous désirez utiliser (p. 93).
2. Pressez [SEQUENCER] puis [PATTERN].

L'écran PATTERN PLAY s'affiche.



3. Pressez F6 (PTN SEL).

L'écran PATTERN SELECT apparaît.

4. Utilisez la molette [VALUE] pour sélectionner le pattern que vous désirez reproduire.

5. Pressez [F6 (SELECT)].

Le pattern sera sélectionné et vous retournerez à l'écran PATTERN PLAY.

\* A la place de l'étape 5, vous pouvez presser [PLAY] pour faire reproduire le pattern alors que vous êtes toujours en écran PATTERN SELECT.

# Chapitre 6. Des phrases au bout d'une touche (Phrase Sequence)

## Qu'est-ce qu'une séquence de phrases ?

La fonction Phrase Sequence (séquence de phrases) assigne un pattern à une seule touche du clavier et fait donc reproduire ce pattern quand cette touche est pressée.

Par exemple, en pré-assignant une phrase trop difficile à jouer en direct à une touche, vous pouvez reproduire cette phrase au bon moment par simple pression de cette touche.

Comme vous pouvez également faire reproduire jusqu'à 8 patterns simultanément, vous pouvez créer des patterns indépendants pour batterie, basse, clavier et autres instruments, et les combiner pour créer de nouveaux morceaux. Plus encore, vous pouvez enregistrer ces interprétations dans les pistes de phrases du morceau.

## Faire les réglages de base

Pour commencer, enregistrons d'abord un pattern que vous pourrez utiliser comme élément pour la séquence de phrases (p. 38).

Quand le pattern est prêt, assignez le pattern à une touche et faites les réglages pour reproduire le pattern. Ces réglages se font pour chaque morceau et sont sauvegardés conjointement au morceau lors de la sauvegarde de celui-ci au format MC-80.

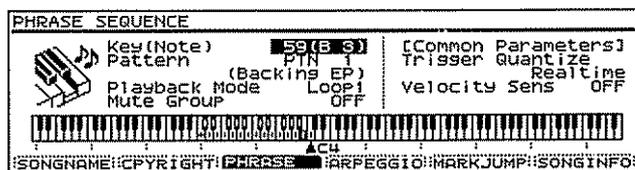
### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER] pour appeler l'écran "SONG PLAY".
2. Pour utiliser un morceau qui a été sauvegardé sur disque, utilisez la procédure décrite en p. 93 pour le charger. Pour utiliser un morceau alors que vous êtes en mode Quick Play, pressez [F6 (LOAD)] pour charger le morceau.
3. Pressez [F1 (SETUP)].
4. Pressez [F3 (PHRASE)]; l'affichage passe à l'écran PHRASE SEQUENCE.  
Faites les réglages, à l'aide des étapes 5-8 ci-dessous pour chaque touche.
5. Pressez la touche à régler.
6. Amenez le curseur sur "Pattern", puis sélectionner le pattern (p. 51).
7. Amenez le curseur sur "Playback Mode" puis sélectionnez la méthode de reproduction du pattern (p. 52).
8. Amenez le curseur sur "Mute Group" et réglez les associations de neutralisation de pattern (p. 52).

Les réglages des étapes 9 et 11 ci-dessous concernent la totalité du clavier.

9. Amenez le curseur sur "Trigger Quantize" puis réglez la méthode de déclenchement de la reproduction du pattern (p. 52).
10. Amenez le curseur sur "Velocity Sens" et réglez la réponse dynamique de la reproduction du pattern (p. 52).  
Quand les réglages sont terminés, pressez [EXIT] pour retourner à l'écran "SONG PLAY".
11. Pressez [PHRASE SEQUENCE].  
Cela active la fonction Phrase Sequence, allumant son indicateur.
12. Pressez une touche qui a été réglée pour utiliser la fonction Phrase Sequence.  
*\* Lorsque vous n'utilisez pas la fonction Phrase Sequence, pressez [PHRASE SEQUENCE], pour éteindre son indicateur.*

## Paramètres de séquence de phrases



### Key (Note)

Indique la touche actuellement réglée. Quand une touche est pressée sur un clavier MIDI externe, le nom de la touche est affiché. De plus, les réglages pour la touche peuvent être faits par déplacement du curseur sur ce paramètre et rotation de la molette [VALUE] ou en pressant les boutons [INC/DEC].

*\* Les paramètres Pattern, Playback Mode et Mute Group peuvent être réglés pour chaque touche*

### Pattern

Sélectionne le pattern assigné à la touche.

#### Plage

PTN 1-100: détermine le numéro de pattern assigné à la touche. Le nom du pattern apparaît entre parenthèses.

OFF: détermine le fait que la touche n'utilisera pas la fonction Phrase Sequence (les sonorités instrumentales ordinaires pourront être utilisées avec cette touche pour le jeu).

STOP: cette fonction agit comme une touche Stop pour arrêter la reproduction du pattern.

\* Le statut du clavier peut être vérifié de façon graphique dans l'afficheur. La touche à laquelle est assigné un pattern est représentée par "I", et la touche servant à l'arrêt (Stop) par "+". Les touches sans marquage ont toutes un réglage Off et peuvent donc être utilisées pour jouer les sonorités instrumentales normales.

### Playback Mode

Ce réglage détermine le mode de reproduction, c'est-à-dire si le pattern utilisé par la fonction Phrase Sequence sera reproduit normalement une fois ou mis en boucle.

#### Réglages possibles

- Loop1: la reproduction du pattern se répète tant que la touche reste enfoncée.
- Loop2: la reproduction du pattern se répète. Pour stopper la reproduction, la seule méthode possible est de presser la touche associée à la fonction Stop ou la même touche que celle ayant servi à déclencher ce pattern.
- One Shot: le pattern n'est reproduit qu'une fois. Même si la touche est relâchée, le pattern continue de jouer jusqu'à la fin de sa reproduction.

### Mute Group

#### Plage

OFF, 1-31:

Cette fonction détermine les patterns que vous désirez ne jamais voir reproduits simultanément. Par exemple, pour régler un pattern assigné en C3 et un autre assigné en G3 de façon à ce qu'ils ne puissent jamais jouer en même temps, assignez leur la même valeur Mute Group (vous les associez dans un même groupe qui exclue la reproduction simultanée de ces membres).

Jusqu'à 31 de ces groupes peuvent être réglés. Laissez toutes les touches qui n'ont pas à bénéficier de cette fonction sur Off.

- Chacun des réglages suivants est fait pour la totalité du morceau. Les réglages s'appliquent à toutes les touches.

### Trigger Quantize

Ce réglage détermine la méthode de déclenchement de la reproduction d'un pattern lors de la pression de la touche. Même si l'instant auquel vous enfoncez la touche est un peu inexact, vous pouvez faire correspondre les rythmiques de l'interprétation du morceau et celles de la séquence de phrases.

#### Réglages possibles

Realtime: le pattern est reproduit dès que la touche est enfoncée.

At Beat: Si la touche est pressée après le temps en cours de reproduction de morceau, le pattern est reproduit à partir du temps suivant.

At Bar Line: Si la touche est pressée un peu après le début de la mesure durant la reproduction du morceau, le pattern est reproduit à partir du début de la mesure suivante.

### Velocity Sens

Détermine la relation entre la dynamique de jeu de la touche et le volume du pattern déclenché.

#### Réglages possibles

OFF: la dynamique de jeu du pattern est reproduite sans changement.

Avec les trois réglages ci-dessous, la dynamique du pattern change en fonction de la pression appliquée à la touche servant à les déclencher.

LOW: faible variation de dynamique basée sur la pression de jeu des touches.

MID: variation moyenne de dynamique basée sur la pression de jeu des touches.

HIGH: forte variation de dynamique basée sur la pression de jeu des touches.

## Interprétation à l'aide de séquences de phrases

Les séquences de phrases peuvent être utilisées, que le morceau soit arrêté ou non. Si les réglages de séquences de phrases ont été faits dans un morceau au format MC-80, vous pouvez les utiliser même en mode Quick Play.

#### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER].
2. Vérifiez que les préparations pour la fonction Phrase Sequence du morceau ont bien été faites (p. 51).
3. Pressez [PHRASE SEQUENCE] pour allumer son indicateur.  
La fonction Phrase Sequence est maintenant activée.
4. Si vous jouez conjointement au morceau, pressez [PLAY] pour lancer la reproduction.
5. Pressez la touche à laquelle le pattern voulu est assigné pour faire reproduire ce pattern.

Si le paramètre Playback Mode (ci-contre) est réglé sur Loop2, pressez la même touche une nouvelle fois pour stopper la reproduction du pattern.

Si vous désirez annuler la reproduction du pattern

avant qu'il ne soit terminé, pressez la touche qui a été choisie pour la fonction Stop (p. 51).

\* Avec la fonction *Phrase Sequence*, jusqu'à 8 patterns peuvent être reproduits simultanément.

\* Si le morceau est sauvegardé au format MC-80 alors que [PHRASE SEQUENCE] est activé, alors ce statut est également sauvegardé. Par conséquent, vous pouvez toujours utiliser la fonction *Phrase Sequence* lors de la sélection du morceau. Toutefois, en cas de sauvegarde au format SMF, le statut On/Off de la fonction *Phrase Sequence* et les patterns ne sont pas sauvegardés.

Trigger Quantize sur les temps ou les barres de mesure vous permet d'obtenir une bonne synchronisation de plusieurs patterns. Toutefois, le morceau n'est pas reproduit si aucune interprétation n'est enregistrée dans les pistes de phrases, aussi les patterns ne peuvent-ils être alors synchronisés et reproduits. Dans de tels cas, insérez le nombre nécessaire de mesures vierges dans les pistes de phrases et faites-les tourner en boucle.

### **Enregistrement d'interprétations avec la fonction *Phrase Sequence***

---

Les interprétations utilisant la fonction *Phrase Sequence* peuvent également être enregistrées en temps réel dans les pistes de morceau, comme des interprétations normales. Dans ce cas, les patterns sont convertis en suites de données ordinaires et enregistrés.

#### **Procédure**

1. A l'aide de la procédure décrite en p 51, préparez le morceau à la séquence de phrases.
2. A l'aide de la procédure décrite en p 40, préparez l'enregistrement en temps réel.
3. Commencez l'enregistrement.

\* Si le paramètre de décompte (*Count In*, p. 39) est réglé sur "Wait Note", l'enregistrement commencera normalement lorsque la première touche sera pressée; toutefois, l'enregistrement ne commencera pas si la première touche pressée a elle-même été assignée à un pattern pour tenir un rôle dans la fonction *Phrase Sequence*.

4. Quand l'enregistrement est terminé, pressez [STOP].

#### <Points sur l'emploi de la fonction *Phrase Sequence*>

- Seuls les messages de note sont enregistrés dans les patterns. Lorsque vous faites reproduire des patterns dans une séquence de phrases, enregistrer un grand nombre de messages MIDI avec le pattern ralentit l'expression du pattern. Enregistrer tous les messages MIDI autres que les messages de note dans les pistes de phrases permet une bonne synchronisation des notes durant les interprétations.
- Synchronisation des patterns en reproduction. Pour synchroniser de multiples patterns en reproduction, faites reproduire le morceau. Régler

# Chapitre 7. Arpégiateur automatique (Arpeggiator)

## Qu'est-ce que l'arpégiateur?

L'arpégiateur permet le jeu d'accords brisés de façon automatique. Avec l'arpégiateur vous pouvez déclencher des arpèges utilisant les notes composant un accord en pressant de façon simple cet accord. Comme les arpèges sont des phrases reproduites au tempo réglé pour le morceau, vous pouvez jouer une variété d'arpèges différents par simple enfoncement d'accords conjointement à la reproduction du morceau. De plus, non seulement des arpèges ordinaires sont disponibles, mais vous pouvez régler cette fonction pour jouer des arpèges typiques de la guitare utilisant des techniques de jeu telles que balayage et étouffement des cordes.

## Utilisation de base

D'abord, voici une procédure simple pour vous permettre d'apprécier immédiatement l'arpégiateur.

### Procédure

#### 1. Pressez [ARPEGGIATOR].

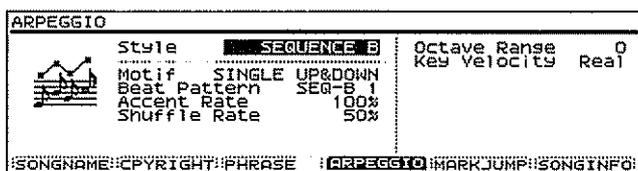
L'indicateur du bouton s'allume et l'arpégiateur est activé.

#### 2. Jouez un accord pour déclencher un arpège.

Ensuite, essayez de changer la façon dont l'arpège est reproduit.

#### 3. Pressez [SEQUENCER], puis pressez [F1 (SETUP)] suivi de [F4 (ARPEGGIO)].

L'écran "Arpeggio" apparaît.



#### 4. Amenez le curseur sur "Style".

Tournez la molette [VALUE] ou pressez [INC/DEC] pour changer la façon dont les arpèges sont produits (veuillez consulter le paragraphe suivant "Style" pour une explication de chaque style).

\* Pour retourner à l'écran précédent, pressez [EXIT].

\* Pour désactiver la fonction arpégiateur, pressez [ARPEGGIATOR] une fois encore; l'indicateur s'éteindra.

Cela ramène le clavier au mode de fonctionnement instrumental normal.

## Style

### Réglages possibles

1/4: intervalle de noire

1/6: intervalle de noire de triolet

1/8: intervalle de croche

1/12: intervalle de croche de triolet

1/16: intervalle de double croche

1/32: intervalle de triple croche

**GLISSANDO:** un glissando se produit dans les gammes montantes et descendantes entre les notes haute et basse avec intervalle d'une triple croche.

**SEQUENCE A:** motif de séquence souvent utilisé en musique Techno.

**SEQUENCE B:** motif de séquence avec court temps de production des notes.

**SEQUENCE C:** motif de séquence avec différentes longueurs de note combinées.

**SEQUENCE D:** motif de séquence qui peut également être utilisé dans les phrases de basse.

**ECHO:** un style de type écho

**SYNTH BASS:** un modèle de basse synthé typique. Avec Octave Range sur +1, un motif de basse peut être joué en ne pressant qu'une seule touche.

**SLAP BASS A:** un style de basse slap.

**SLAP BASS B:** un style de basse slap plus léger.

**WALK BASS:** un style Walking bass.

**RHYTHM GTR A:** un style guitare rythmique (avec une seule note)

**RHYTHM GTR B:** un style guitare rythmique (avec un accord)

**RHYTHM GTR C:** un style ajoutant une variation à une rythmique de guitare.

**RHYTHM GTR D:** un style ajoutant une variation à une rythmique de guitare.

**RHYTHM GTR E:** un style ajoutant une variation à une rythmique de guitare. Comme l'instant où le son est produit varie entre les cordes, le son entendu ressemble plus à celui d'une guitare acoustique.

**3FINGER GTR:** un style guitare folk avec picking à trois doigts.

**STRUMMING GTR:** un style simulant un balayage haut ou bas sur une guitare. Efficace avec cinq ou six notes tenues.

**KBD COMPING A:** un style d'accompagnement de piano.

**KBD COMPING B:** un style d'accompagnement par clavier.

**KBD COMPING C:** style ternaire.

**KBD COMPING D:** style valse swing.

**KBD COMPING E:** style Reggae. Efficace quand trois notes sont tenues.

**PERCUSSION:** un style adapté au son de percussion

**HARP:** un style simulant le jeu de harpe.

**SHAMISEN:** un style simulant le jeu de shamisen

**BOUND BALL:** un style similaire à une balle qui rebondit.

**RANDOM:** les touches pressées donneront un arpège à ordre aléatoire toutes les doubles croches.

**BOSSANOVA:** Un style avec une rythmique guitare type bossanova. Tenez 3-4 notes pour de meilleurs résultats. Vous pouvez augmenter le tempo (Bpm) et alors l'utiliser pour une samba.

**SALSA:** Style typique de salsa. Tenez 3-4 notes pour de meilleurs résultats.

**MAMBO:** Style typique de mambo. Tenez 3-4 notes pour de meilleurs résultats.

**LATIN PERCUSSION:** Un style rythmique avec des instruments de percussion latino américains tels que Clave, Cloche à vache, Clap, Bongo, Conga, Agogo etc.

**SAMBA:** Style typique de samba. Sert aux motifs rythmiques ou aux lignes de basse.

**TANGO:** Style rythmique typique du tango Tenez enfoncées la tonique, la tierce et la quinte d'une triade etc. pour de meilleurs résultats.

**HOUSE:** Un style pour l'accompagnement piano style House. Tenez 3-4 notes pour de meilleurs résultats.

**LIMITLESS:** Les réglages de tous les paramètres peuvent être librement combinés sans restriction.

**USER STYLE 1-10:** Les réglages d'arpège peuvent être modifiés et sauvegardés dans un de ces styles User.

## Changement du tempo de l'arpège

le tempo de l'arpège est modifié automatiquement quand le tempo du morceau sélectionné est changé. Le tempo du morceau et celui de l'arpège sont combinés à chaque instant, de telle façon que les arpèges puissent jouer en mesure avec la reproduction du morceau.

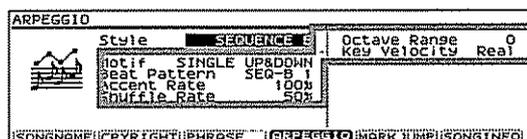
### Procédure

1. Pressez [TEMPO].
2. Tournez la molette [VALUE] ou pressez [INC/DEC] pour régler le tempo.

Lorsque vous avez terminé de régler le tempo, pressez [TEMPO] une fois encore pour fermer la fenêtre "TEMPO".

## Pour faire des réglages plus détaillés de l'arpégiateur

Cette section décrit tous les paramètres présents dans l'écran "ARPEGGIO". En réglant ces paramètres, vous pouvez créer des arpèges originaux.



### Paramètres réglés dans "Style"

Un total de six paramètres peuvent être réglés pour l'arpégiateur.

Parmi ceux-ci, le réglage du paramètre **Style** a le plus d'importance. Quand "Style" est sélectionné, les paramètres "Motif", "Beat Pattern", "Accent Rate", et "Shuffle Rate" sont réglés automatiquement. Par exemple, pour les phrases plus adaptées aux sons de synthétiseur (SEQUENCE A, B, C, D) ou de guitare (RHYTHM GTR A, B, C, et autres), les valeurs les plus appropriées pour les quatre paramètres cités précédemment sont sélectionnées. Après avoir sélectionné l'arpège que vous désirez avec "Style", faites des réglages plus détaillés pour les paramètres "Motif", "Beat Pattern", "Accent Rate" et "Shuffle Rate".

### Contenu des réglages

#### Motif

Cela détermine l'ordre dans lequel les notes de l'accord brisé sont jouées.

\* Quand **LIMITLESS** est sélectionné pour le style, tous les paramètres peuvent être sélectionnés. Quand **Style** n'est pas réglé sur **LIMITLESS**, seuls les paramètres les plus souhaitables pour le style peuvent être sélectionnés, ce qui vous permet de créer des variations des styles à votre convenance.

**SINGLE UP:** Les notes produites joueront l'une après l'autre de la plus basse à la plus haute.

**SINGLE DOWN:** Les notes produites joueront l'une après l'autre de la plus haute à la plus basse.

**SINGLE UP&DW:** Les notes produites joueront l'une après l'autre de la plus basse à la plus haute, puis de la plus haute à la plus basse.

**SINGLE RANDOM :** Les notes produites joueront l'une après l'autre en ordre aléatoire.

**DUAL UP:** Les notes produites joueront deux par deux de la plus basse à la plus haute.

**DUAL DOWN:** Les notes produites joueront deux par deux de la plus haute à la plus basse.

**DUAL UP&DW:** Les notes produites joueront deux par deux de la plus basse à la plus haute, puis de la plus haute à la plus basse.

**DUAL RANDOM:** Les notes produites joueront deux par deux en ordre aléatoire.

**TRIPLE UP:** Les notes produites joueront trois par trois de la plus basse à la plus haute.

**TRIPLE DOWN:** Les notes produites joueront trois par trois de la plus haute à la plus basse.

**TRIPLE UP&DOWN:** Les notes produites joueront trois par trois de la plus basse à la plus haute, puis de la plus haute à la plus basse.

**TRIPLE RANDOM:** Les notes produites joueront trois par trois en ordre aléatoire.

**NOTE ORDER:** Les notes produits joueront dans l'ordre d'enfoncement. En pressant les notes dans l'ordre approprié, vous pouvez produire des lignes mélodiques. Jusqu'à 32 notes seront mémorisées.

**GLISSANDO:** Chaque étape chromatique entre la note la plus haute et la note la plus basse que vous jouez sera produite à la suite, avec répétition vers le haut et le bas. Pressez seulement ces deux notes servant de limite.

**CHORD:** Toutes les notes pressées joueront simultanément.

**BASS+CHORD 1-5:** La plus basse note jouera, les autres étant produites comme un accord.

**BASS+UP 1-8:** La plus basse note jouera, les autres étant produites comme un arpège.

**BASS+RND 1-3:** La plus basse note jouera, les autres étant jouées de façon aléatoire.

**TOP+UP 1-6:** La plus haute note jouera et les autres seront jouées à l'arpège.

**BASS+UP+TOP:** La plus haute et la plus basse note joueront et les autres seront jouées à l'arpège.

### Beat Pattern

Ce paramètre vous permet de sélectionner la cadence rythmique voulue. Il affectera l'emplacement des accents et la durée des notes, ce qui aura pour effet de changer la cadence rythmique.

*\* Quand LIMITLESS est sélectionné pour le style, tous les paramètres peuvent être sélectionnés. Quand Style n'est pas réglé sur LIMITLESS, seuls les paramètres les plus souhaitables pour le style peuvent être sélectionnés, ce qui vous permet de créer des variations des style à votre convenance.*

1/4

1/6

1/8

1/12

1/16 1-3

1/32 1-3

SEQ-A 1-7

SEQ-B 1-4

SEQ-C 1-2

SEQ-D 1-8

ECHO 1-3

MUTE 1-16

STRUM 1-8

REGGAE 1-2

REFRAIN 1-2

PERC 1-4

WALKBS

HARP

BOUND

RANDOM

BOSSA G

SALSA B

SALSA-P 1-3

MAMBO B

MAMBO BRS

CLAVE

REV CLA

GUIRO

SAMBA AGO

SAMBA-B

TANGO-B 1-2

TANGO-ACD

TANGO-SNA

HOUSE-P

HOUSE-B

### Accent Rate

En modifiant la force des accents et la longueur des notes, vous pouvez changer la sensation de cadence de l'arpège. Un réglage de 100% donne la sensation de groove la plus prononcée.

### Shuffle Rate

Ce réglage vous permet de modifier l'emplacement des notes pour créer des rythmes ternaires. Avec un réglage de 50%, les notes joueront à intervalles égaux. Des valeurs plus élevées donnent l'impression que les notes placées sur les temps sont allongées par rapport aux autres.

### Octave Range

Fixe la tessiture.

#### Plage

+1 - +3: l'arpège utilise les notes jouées et celles situées 1 à 3 octaves au-dessus.

0: l'arpège n'utilise que les notes réellement jouées.

-3 - -1: l'arpège utilise les notes jouées et celles situées 1 à 3 octaves au-dessous.

### Key Velocity

Détermine le volume de l'accord joué.

#### Plage

REAL: le volume correspond à la dynamique utilisée

pour jouer l'accord.

1-127: le volume est déterminé par la valeur réglée ici.

## Combinaison avec d'autres fonctions

---

### Tenue de l'arpège (Hold)

Vous pouvez également utiliser une pédale de sustain connectée à un clavier MIDI externe lorsque vous jouez des arpèges. L'arpège continuera à jouer tant que la pédale sera enfoncée et s'arrêtera quand la pédale sera relâchée.

#### Procédure

1. Connectez une pédale de sustain optionnelle (telle que DP-2, DP-6, ou FS-5U) à la prise HOLD du clavier MIDI externe.
2. Jouez un accord tout en pressant la pédale.
3. Lorsque vous relâchez la pédale, l'arpège cesse de jouer.

### Enregistrement du jeu de l'arpégiateur

Le jeu de l'arpégiateur peut être enregistré sur les pistes de phrases 1-16 à l'aide de l'enregistrement en temps réel.

#### Procédure

1. Pressez [ARPEGGIATOR] pour permettre au MC-80 de jouer des arpèges (p. 54).  
Vérifiez que les réglages de l'arpégiateur ont bien été correctement exécutés (p. 54).
2. Passez le MC-80 en mode d'attente d'enregistrement en temps réel (p. 40).
3. Commencez l'enregistrement.  
Quand vous jouez des accords, des arpèges sont exécutés et l'interprétation est enregistrée.
4. Quand vous avez terminé l'enregistrement, pressez [STOP].

# Chapitre 8. Edition de morceaux et patterns (Edit)

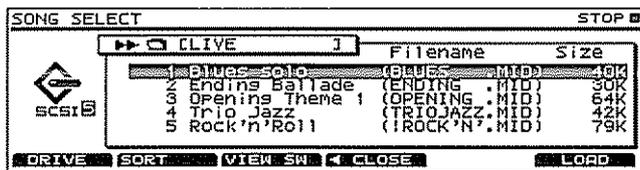
## Chargement de morceaux dans le MC-80 pour édition

Pour éditer ou effectuer un enregistrement additionnel de morceaux sauvegardés sur disque, chargez-les d'abord dans le MC-80.

### Procédure

1. Insérez le disque contenant le morceau dans le lecteur.
2. Pressez [SEQUENCER], puis pressez [SELECT]. L'écran "SONG SELECT" apparaît.
3. Pressez [F1 (DRIVE)] et sélectionnez le lecteur.
4. Pour sélectionner un morceau dans un dossier, amenez le curseur sur ce dossier et pressez [F5 (OPEN ►)].

Les morceaux contenus dans le dossier s'affichent (voir ci-dessous).



5. Pressez [CURSOR], puis amenez le curseur sur le nom du morceau à utiliser.
  6. Pressez [F6 (LOAD)].
- Le morceau est chargé dans le MC-80.

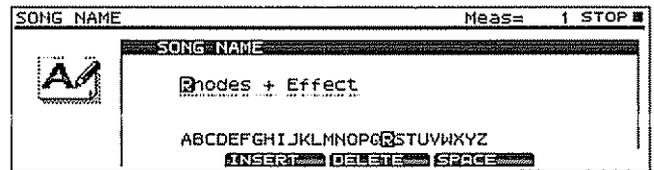
## Faire des réglages pour chaque morceau

Les réglages ci-dessous sont sauvegardés sur disque comme réglages de morceau.

### Song Name (Nom du morceau)

Utilisez cette procédure pour nommer un morceau ou changer un nom de morceau existant. Ce nom de morceau est différent du nom de fichier qui s'applique lorsque le morceau est sauvegardé sur disque.

- \* Un nom de fichier (p.91) est absolument nécessaire pour sauvegarder un morceau sur disquette. Ce fichier est associé au nom de morceau. Par conséquent, le nom de morceau est une sorte de bloc-note pour une meilleure mémorisation. Les noms de morceaux peuvent contenir jusqu'à 15 caractères (les noms de fichiers contiennent au maximum 8 caractères), ce qui rend pratique l'inclusion du nom de fichier dans le nom de morceau.
- \* Certaines données SMF disponibles sur le marché sont protégées par Copyright. Lors du chargement de tels morceaux, un message tel que "(C) 1998 Roland Corporation" apparaît dans l'afficheur. Ces données protégées ne peuvent être modifiées.



### Procédure

1. Chargez le morceau à nommer (p. 93)
2. Pressez [SEQUENCER], suivi de [F1 (SETUP)], puis pressez [F1 (SONG NAME)]. L'écran "SONG NAME" s'affiche.
3. Pressez [CURSOR (gauche)] ou [CURSOR (droite)] pour amener le curseur sur les emplacements où les caractères doivent être programmés.
4. Tournez la molette [VALUE] ou pressez [INC/DEC] pour sélectionner les caractères.
5. Lorsque vous avez fini de nommer le morceau, pressez [F6 (OK)] pour retourner à l'écran "SONG PLAY".

\* Vous pouvez aussi utiliser les touches du pavé numérique pour programmer des caractères alphabétiques et des espaces à l'étape 6. Par exemple, chaque fois que la touche "1" est pressée, la programmation change selon l'ordre suivant: "1→A→B→C→1...".

\* En tenant enfoncé [SHIFT] et en pressant n'importe laquelle des touches numériques de 1 à 5, vous pouvez changer la police de caractère utilisée pour les noms en écran SONG PLAY et PATTERN PLAY. Ce changement reste en vigueur tant que le MC-80 n'est pas éteint.

## Ajout d'informations de Copyright de morceau

Vous pouvez programmer des informations de Copyright qui s'afficheront dans les morceaux que vous avez créés.

\* Certaines données SMF du commerce ont déjà des informations de Copyright affichées. L'affichage du Copyright de ces œuvres ne peut être modifié. Les données qui incluent une telle information de Copyright ne peuvent pas être copiées sur un autre disque ni sauvegardées au format SMF.

### Procédure

1. Chargez le morceau pour lequel vous désirez écrire des informations de Copyright (p. 93).
2. Pressez [SEQUENCER], suivi de [F1 (SETUP)], puis pressez [F2 (COPYRIGHT)].
3. Pressez [CURSOR (gauche)] ou [CURSOR (droite)] pour amener le curseur sur les emplacements où les caractères doivent être programmés.
4. Tournez la molette [VALUE] ou pressez [INC/DEC] pour sélectionner les caractères.

5. Lorsque vous avez fini d'ajouter du texte, pressez [EXIT] pour retourner en écran "SONG PLAY".

\* Vous pouvez aussi utiliser les touches du pavé numérique pour programmer des caractères alphabétiques et des espaces à l'étape 6. Par exemple, chaque fois que la touche "1" est pressée, la programmation change selon l'ordre suivant: "1→A→B→C→1..."

### Pattern Name (Nom de pattern)

Utilisez cette procédure pour nommer un pattern ou changer un nom de pattern existant. Jusqu'à 10 caractères peuvent être sélectionnés pour le nom de pattern.



#### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER].
2. Pressez [PATTERN].
3. Déplacez le curseur sur le numéro de pattern et sélectionnez le pattern à nommer.
4. Pressez [F1 (PTN NAME)] pour passer à l'écran "PATTERN NAME".
5. Pressez [CURSOR (gauche)] ou [CURSOR (droite)] pour amener le curseur sur les emplacements où les caractères doivent être programmés.
6. Tournez la molette [VALUE] ou pressez [INC/DEC] pour sélectionner les caractères.
7. Lorsque vous avez fini de nommer le pattern, pressez [F6 (OK)] pour retourner en écran "PATTERN PLAY".

\* En tenant enfoncé [SHIFT] et en pressant n'importe laquelle des touches numériques de 1 à 5, vous pouvez changer la police de caractère utilisée pour les noms en écran SONG PLAY et PATTERN PLAY. Ce changement reste en vigueur tant que le MC-80 n'est pas éteint.

## Faire des modifications isolées dans des interprétations (Micro-édition)

### Qu'est-ce que la micro-édition ?

L'édition de messages MIDI individuels, d'informations de tempo et autres données de jeu enregistrées dans un morceau est appelée micro-édition.

### Affichage de l'écran MICROSCOPE

Chaque élément des données d'interprétation enregistrées peut être visualisé indépendamment en

écran "MICROSCOPE". De plus il vous faudra passer dans cet écran pour utiliser la fonction de micro-édition.

MICROSCOPE		Trk 1					
12	2	0	Ch 1	Note	57(G 4)	75	0-360 64
12	2	150	Ch 1	Note	72(G 4)	75	0-360 64
12	3	150	Ch 1	Note	64(C 4)	75	0-360 64
12	4	150	Ch 1	Note	79(G 4)	75	0-360 64
12	5	150	Ch 1	Note	64(C 4)	75	0-360 64
12	6	150	Ch 1	Note	91(G 4)	75	0-360 64
12	7	150	Ch 1	Note	64(C 4)	75	0-360 64
12	8	150	Ch 1	Note	66(C 4)	75	0-360 64

Les données d'interprétation et la position (mesure, temps et clic d'horloge) à laquelle la donnée d'interprétation est enregistrée sont représentées sur chaque ligne. Pour une utilisation plus efficace de l'écran, l'affichage des zones ne contenant pas de donnée de jeu est contracté pour disparaître entre deux éléments successifs.

\* Pour plus de détails sur les différents types de données de jeu, référez-vous aux sections "Données pilotées par les pistes de phrases et patterns", "Données pilotées en piste Tempo" et "Données pilotées en piste Beat".

#### Procédure

1. Chargez le morceau contenant les données que vous désirez éditer ou contrôler (p 93)
2. Pressez [F4 (MICRO)] pour passer en écran "MICROSCOPE".
3. Sélectionnez la piste ou le pattern à afficher. Sélectionnez les pistes de phrases en pressant TRACK [1]-[16]. Pour sélectionner un pattern après avoir pressé [PATTERN] pour faire apparaître l'écran "PATTERN SELECT", sélectionnez son numéro.
4. Presser [CURSOR (haut)] ou [CURSOR (bas)] déplace le "▶" vers le haut et le bas, vous permettant de vérifier les différentes données d'interprétation, les unes après les autres.

Avec le curseur sur la position d'horloge (clic d'horloge), pressez [INC] ou [DEC], ou tournez la molette [VALUE] pour visualiser différentes catégories de données d'interprétation une à une. Si vous désirez déplacer la visualisation d'une mesure à la fois, amenez le curseur sur la position de mesure et pressez [INC] ou [DEC], ou tournez la molette [VALUE]. Pressez [BWD] et [FWD] déplace également l'indicateur par paliers d'une mesure.

Pour déplacer d'un temps à la fois, amenez le curseur sur la valeur de temps, et pressez [INC] ou [DEC], ou tournez la molette [VALUE].

MICROSCOPE		Trk 1				Current Beat	
12	2	0	Ch 1	Note	57(G 4)	75	0-360 64
12	2	150	Ch 1	Note	72(G 4)	75	0-360 64
12	3	150	Ch 1	Note	64(C 4)	75	0-360 64
12	4	150	Ch 1	Note	79(G 4)	75	0-360 64
12	5	150	Ch 1	Note	64(C 4)	75	0-360 64
12	6	150	Ch 1	Note	91(G 4)	75	0-360 64
12	7	150	Ch 1	Note	64(C 4)	75	0-360 64
12	8	150	Ch 1	Note	66(C 4)	75	0-360 64

5. Pour retourner en écran "SONG PLAY", pressez [EXIT].

Avec les patterns, quand l'écran "MICROSCOPE" apparaît, pressez [EXIT] vous ramène à l'écran "PATTERN PLAY". Presser [EXIT] une fois encore vous ramène à l'écran "SONG PLAY".

### Affichage de la position sur le clavier des messages de note

Vous pouvez afficher un clavier au bas de l'écran MICROSCOPE qui indiquera la position sur le clavier des données de note visualisées.

#### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER] pour appeler l'écran "SONG PLAY".
  2. Si vous utilisez un morceau qui a été sauvegardé sur disque, suivez la procédure décrite en p.93 pour charger ses données. Quand vous utilisez un morceau en mode Quick Play, pressez [F6 (LOAD)] pour charger le morceau.
  3. Pressez [F4 (MICRO)]  
L'écran "MICROSCOPE" s'affiche.
  4. Pressez [F6 (VIEW SW)].  
L'écran "VIEW SW" apparaît.
  5. Pressez [F1 (NOTE MAP)].  
Un petit clavier graphique apparaît au-dessus de [F1 (NOTE MAP)], et le réglage passe sur ON.
  6. Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran "MICROSCOPE", et un clavier apparaît dans la partie inférieure de l'écran.
- \* Vous pouvez également commuter l'affichage du clavier dans l'écran MICROSCOPE en tenant enfoncé [SHIFT] et en pressant [F6 (VIEW SW)].

### Ecoute des messages de note

Vous pouvez écouter un à un les messages de note affichés en écran MICROSCOPE.

#### Procédure

1. Amener le curseur sur une note produit le message MIDI de cette note, et le générateur de sons joue alors le son.  
De plus, pour faire jouer la note correspondant à l'emplacement où se trouve le curseur, pressez [ENTER]. Le message MIDI est produit également dans ce cas.

## Données pilotées dans les pistes de phrases et patterns

Les 9 types de données d'interprétation suivants sont enregistrés dans les pistes de phrases et de patterns.

#### •Note

Ce sont des messages MIDI enregistrés quand des touches sont enfoncées ou relâchées. Les noms de note sont donnés entre parenthèses.

Canal MIDI	Numéro de note	Durée ou Gate Time (temps - clic d'horloge)	Dynamique d'enfoncement	Dynamique de relâchement
1- 1- 0 Ch 1	Note 60 (C 4)	64	1-	0 64

Canal MIDI : le canal MIDI de ce message.

Numéro de note : hauteur de la note

Dynamique d'enfoncement : pression d'enfoncement de la touche

Gate Time : temps qui sépare le moment de l'enfoncement de la touche de celui de son relâchement

Dynamique de relâchement : vitesse à laquelle la touche est relâchée

#### •Poly Aft (aftertouch polyphonique)

Ce sont des messages MIDI décrivant l'application d'une pression supplémentaire ou "Aftertouch" aux touches. Les noms de note sont entre parenthèses.

Canal MIDI	N° de note	Valeur
1- 1- 0 Ch 1	:Poly Aftertouch 60 (C 4)	64

Canal MIDI : le canal MIDI de ce message.

Numéro de note : hauteur des notes auxquelles l'aftertouch s'applique

Valeur : intensité de l'effet

#### •Ctrl Change (Control Change ou changement de commande)

Ce sont des messages MIDI décrivant l'application de modulation, expression et autres effets associés à chaque numéro de commande.

\* Pour plus d'informations sur les fonctions relatives à chaque numéro de commande, référez-vous à "Équipement MIDI" (p 151).

Canal MIDI	N° (nom de commande)	Valeur
1- 1- 0 Ch 1	Ctrl 7 (Volume)	100

Canal MIDI : le canal MIDI de ce message.

Nom de commande (numéro) : type de commande

Valeur : intensité de l'effet

#### •Prog Change (changement de programme)

Ce sont des messages MIDI pour changer d'instruments/patches

Canal MIDI	N° de programme (nom de son)
1- 1- 0 Ch 1	Prog 1 (Piano 1) 1

Canal MIDI : le canal MIDI de ce message.

Numéro de programme : nom et numéro du son. Les noms sont ceux utilisés en format GM.

- Channel Aft (aftertouch par canal)

Ce sont des messages MIDI décrivant l'application d'une pression supplémentaire (aftertouch) aux touches et s'appliquant à toutes les notes d'un même canal MIDI.

Canal MIDI	Valeur
1- 1- 0 Ch 1 =Ch Aftertouch	64

Canal MIDI : le canal MIDI de ce message.

Valeur : intensité de l'effet

- Pitch Bend

Ce sont les messages MIDI servant à faire varier la hauteur.

Canal MIDI	Valeur
1- 1- 0 Ch 1 "Pitch Bend	0

Canal MIDI : le canal MIDI de ce message.

Valeur : intensité de l'effet

- Tune (Tune Request ou demande d'accord)

Ce sont des messages MIDI envoyés pour demander à des synthétiseurs analogiques de s'auto-accorder.

1- 1- 0 =Tune Request

- Pattern (message d'appel de pattern)

C'est un message demandant la reproduction d'un pattern durant l'interprétation d'un morceau. Le point auquel la reproduction du pattern se termine est affiché entre parenthèses.

N° de pattern : nom de pattern	Fin du pattern
1- 1- 0 ▶Pattern 1:FILL	(→0001-01-000)

Numéro de pattern : nom de pattern : numéro et nom du pattern à reproduire

Emplacement de fin du pattern : un message d'appel de pattern devra être placé à cet emplacement si vous désirez qu'un autre pattern soit reproduit immédiatement après celui-ci.

- SysEx (message exclusif de système)

Les messages d'un système connecté en MIDI sont partagés par la totalité du système. Lorsque des messages exclusifs ne sont pas affichés ligne par ligne, alors ">" apparaît à l'extrême droite de la fenêtre.

Données
1- 1- 0 [SysEx] F0 41 10 42 12 40 00 7F 00 ..

## Données pilotées en piste Tempo

Les données de tempo de morceau sont enregistrées en piste Tempo.

- Tempo Change (changement de tempo)

Cela détermine le tempo. Les morceaux sont reproduits au tempo correspondant à la valeur fixée ici

Valeur : valeur de tempo

## Données pilotées en piste Beat

- Beat Change (changement de format de mesure)

Cela détermine le format de chaque mesure.

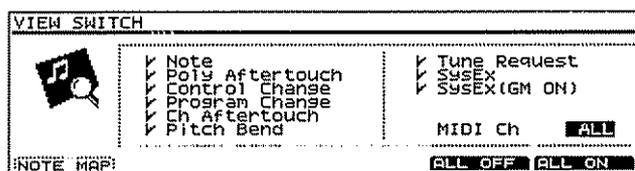
Beat
1- 1- 0 Beat Change 4/ 4

## Affichage réduit à certains types de données

Comme tant de données d'interprétation sont enregistrées dans les pistes de phrases et de patterns, les données désirées peuvent parfois être difficiles à trouver. Par conséquent, vous pouvez spécifier quels types de donnée doivent seulement être affichés. Lorsque vous désirez contrôler ou changer uniquement certains messages MIDI, alors, en ne faisant afficher que ce type de messages MIDI, vous trouverez plus facilement le message MIDI que vous recherchez.

### Procédure

1. Vérifiez que l'écran "MICROSCOPE" apparaît dans l'afficheur.
2. Pressez [F6 (VIEW SW)] pour passer en écran "VIEW SWITCH".



3. Amenez le curseur sur "MIDI Ch" et sélectionnez le canal MIDI à afficher.

Lorsque vous désirez afficher les données d'interprétation sur tous les canaux MIDI, réglez ce paramètre sur ALL. Si vous désirez n'afficher que les données d'interprétation correspondant à un canal MIDI spécifique, spécifiez un numéro de 1 à 16.

4. Après avoir pressé [CURSOR] pour amener le curseur sur le nom de chaque donnée de jeu, pressez [INC/+] pour cocher le nom ( ✓ ) afin que les données correspondantes apparaissent. Si les données ne doivent pas être affichées, pressez [DEC/-] pour décocher cette catégorie.

Pour afficher toutes les données d'interprétation, pressez [F6 (ALL ON)]; pour n'afficher aucune donnée d'interprétation, pressez [F5 (ALL OFF)].

5. Lorsque vous avez fini ces réglages, pressez [EXIT] pour retourner en écran MICROSCOPE.

## Changement des données d'interprétation

Cela change les paramètres des données d'interprétation enregistrées dans les pistes de phrases et patterns. Toutefois, changer les messages MIDI eux-mêmes, par exemple "modifier des messages de changement de programme par utilisation d'une fonction de pitch bend" n'est pas possible.

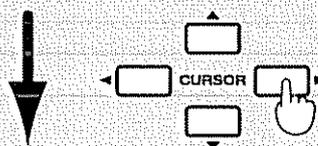
\* Pour une information plus détaillée à propos des données d'interprétation, référez-vous à "Données pilotées en piste de phrases et de patterns" (p. 60).

\* Comme le message Tune Request (demande d'accord) ne contient pas de paramètre, il ne peut être modifié.

### Procédure

1. Chargez le morceau contenant les données que vous désirez éditer ou contrôler (p. 93).
2. Pressez [F4 (MICRO)] pour passer à l'écran "MICROSCOPE".
3. Sélectionnez la piste de phrases ou le pattern. Sélectionnez les pistes de phrases en pressant TRACK [1]-[16]. Pour sélectionner un pattern après avoir pressé [PATTERN] pour faire apparaître l'écran "PATTERN SELECT", sélectionnez son numéro.
4. Pressez [CURSOR (haut)] ou [CURSOR (bas)] pour déplacer le "▶" jusqu'aux données d'interprétation à changer.
5. Pressez [CURSOR (gauche)] ou [CURSOR (droite)] pour amener le curseur sur le paramètre à changer et régler la valeur.

MICROSCOPE		Trk 1							
12	2	0	Ch	1	Note	67 (G 4)	75	0-360	64
12	2	15	Ch	1	Note	72 (G 5)	75	0-360	64
12	2	15	Ch	1	Note	84 (F 6)	75	0-360	64
12	2	15	Ch	1	Note	79 (G 5)	75	0-360	64
12	2	15	Ch	1	Note	81 (G 5)	75	0-360	64
12	2	15	Ch	1	Note	84 (F 6)	75	0-360	64
12	2	15	Ch	1	Note	86 (F 6)	75	0-360	64



MICROSCOPE		Trk 1				Note Number			
12	2	0	Ch	1	Note	67 (G 4)	75	0-360	64
12	2	15	Ch	1	Note	72 (G 5)	75	0-360	64
12	2	15	Ch	1	Note	84 (F 6)	75	0-360	64
12	2	15	Ch	1	Note	79 (G 5)	75	0-360	64
12	2	15	Ch	1	Note	81 (G 5)	75	0-360	64
12	2	15	Ch	1	Note	84 (F 6)	75	0-360	64
12	2	15	Ch	1	Note	86 (F 6)	75	0-360	64

\* Lorsque vous changez une note ou un numéro de note (nom de note) associé à l'aftertouch polyphonique, vous pouvez le faire en pressant la touche correspondante du

clavier. De plus, en tenant enfoncé [SHIFT], vous pouvez utiliser les touches du pavé numérique pour spécifier le nom de note (C-B) et les accidents éventuels (#, b).

\* Lorsque vous changez la dynamique d'enfoncement ou de relâchement des notes, vous pouvez également le faire en pressant les touches du clavier pour simuler la dynamique voulue.

\* La procédure de changement de messages exclusifs diffère quelque peu. Utilisez la procédure suivante pour changer les messages exclusifs.

\* La fonction Undo/Redo (p. 21) annulera/restaurera toutes les procédures accomplies - depuis le moment où vous avez commencé l'édition en page MICROSCOPE au moment où vous avez quitté la page.

## Changement de messages exclusifs

### Procédure

1. Pressez [CURSOR (haut)] ou [CURSOR (bas)] pour amener "▶" jusqu'aux messages exclusifs de système à changer.
2. Pressez [CURSOR (droite)] pour amener le curseur sur la donnée à changer.

Cela commute l'affichage en écran "SYSEX EDIT"

SYSEX EDIT		AUTO CSUM		STEP 1 / 10	
F0	10	42	12	40	00 7F 00 41 F7

Pour amener le curseur sur le début des données, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [CURSOR (gauche)].

Pour amener le curseur à la fin des données, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [CURSOR (droite)].

\* F0 ne peut pas être changé, aussi le curseur n'arrive-t-il pas à cette position. De même F7 ne peut pas être supprimé.

3. Changez la valeur.

Lorsque vous programmez des valeurs A-F avec les touches numériques, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [0]-[5].

Lorsque vous désirez ajouter des valeurs à F0:-:F7, amenez le curseur sur la position désirée, puis pressez [F3 (Insert)]. 00 est inséré, changez cette valeur pour celle voulue.

Lorsque vous désirez supprimer une valeur, amenez le curseur sur celle-ci et pressez [F4 (Delete)].

4. Lorsque vous avez fini de changer les réglages, pressez [F6 (WRITE)] pour entériner toutes les valeurs du message.

Si vous désirez annuler les changements apportés aux messages exclusifs et retourner à l'écran MICROSCOPE, pressez [EXIT]. Quand le curseur est au début du message exclusif, vous pouvez également presser [CURSOR (gauche)] pour annuler les réglages.

\* Si vous pressez **F1 (CHECKSUM)** pour que "AUTO CSUM" apparaisse dans la partie supérieure de l'afficheur, le checksum (somme de vérification, p. 156) sera calculé automatiquement.

\* Si vous ne désirez pas que le checksum soit automatiquement calculé, pressez **[F1 (CHECKSUM)]** en écran **SYSEX EDIT** pour que "AUTO CSUM" n'apparaisse plus en partie supérieure de l'écran.

## Changement des variations de tempo enregistrées en piste Tempo

\* *Changer les valeurs de tempo ici ne change que le tempo en vigueur depuis l'emplacement de la modification jusqu'au prochain changement de tempo. Si vous désirez accélérer ou ralentir la totalité du morceau, changez le tempo de reproduction en écran "SONG PLAY".*

### Procédure

1. Chargez le morceau contenant les données que vous désirez éditer (p. 93).
2. Pressez **[F4 (MICRO)]** pour passer en écran "MICROSCOPE".
3. Pressez **[TEMPO/BEAT]** pour sélectionner "Trk Tempo".  
Presser **[TEMPO/BEAT]** fait alterner l'affichage chaque fois que le bouton est pressé entre "Trk Tempo" et "Trk Beat".
4. Pressez **[CURSOR (haut)]** ou **[CURSOR (bas)]** pour déplacer "►" jusqu'à la valeur de tempo que vous désirez modifier.
5. Pressez **[CURSOR](droite)** pour amener le curseur sur la droite de "↓=" et réglez le tempo.

## Changement de données enregistrées en piste Beat

Cela change les paramètres des données enregistrées en piste Beat

\* *Pour une information plus détaillée sur ces données, référez-vous à "Données pilotées en piste Beat" (p. 61).*

### Procédure

1. Chargez le morceau contenant les données que vous désirez éditer (p. 93).
2. Pressez **[F4 (MICRO)]** pour passer en écran "MICROSCOPE".
3. Pressez **[TEMPO/BEAT]** pour sélectionner "Trk Beat".  
Presser **[TEMPO/BEAT]** fait alterner l'affichage chaque fois que le bouton est pressé entre "Trk Tempo" et "Trk Beat".
4. Pressez **[CURSOR (haut)]** ou **[CURSOR (bas)]** pour déplacer "►" sur la donnée que vous désirez régler.

5. Pressez **[CURSOR](gauche)** ou **[CURSOR](droite)** pour amener le curseur sur la donnée à changer, puis fixer la valeur.

## Changement du format de mesure d'un pattern

Le format de mesure d'un pattern détermine chacun des temps d'un pattern. Le format de mesure est un guide pour le pattern durant la reproduction et l'enregistrement, plutôt que d'utiliser le format du morceau (le rythme enregistré en piste Beat). Normalement, dans un pattern, les mesures sont en 4/4, aussi si le format de mesure du morceau a une autre valeur que 4/4, ou si vous désirez enregistrer un pattern ayant un autre format de mesure que celui du morceau, alors réglez le format de mesure du pattern (Pattern Beat). Ces réglages se font au début de chaque pattern. Du coup, le format de mesure ne peut pas être changé ailleurs en cours de pattern. De plus, l'information Pattern Beat ne peut pas être supprimée, déplacée ou copiée.

### Procédure

1. Chargez le morceau contenant les données que vous désirez éditer (p. 93).
2. Pressez **[F4 (MICRO)]** pour passer en écran "MICROSCOPE".
3. Pour les patterns, après avoir pressé **[PATTERN]** afin de faire apparaître l'écran **PATTERN SELECT**, sélectionnez le numéro de pattern.
4. Pressez **[TEMPO/BEAT]**
5. Réglez le format de mesure du pattern.

\* *Le format de mesure d'un pattern ne peut être spécifié qu'en début de pattern.*

## Changement de tempo dans le morceau

Lorsque vous désirez changer le tempo à un point précis dans le morceau, insérez un message de changement de tempo (Tempo Change) en piste Tempo. Le morceau sera alors reproduit au nouveau tempo à partir du point auquel ce changement a été inséré.

\* *Si vous désirez accélérer ou ralentir la totalité du morceau, changez le tempo d'interprétation en écran "SONG PLAY" ou en fenêtre "TEMPO".*

### Procédure

1. Chargez le morceau contenant les données que vous désirez éditer (p. 93).
2. Pressez **[F4 (MICRO)]** pour passer en écran "MICROSCOPE".

3. Pressez [TEMPO/BEAT] pour sélectionner "Trk Tempo".

Presser [TEMPO/BEAT] fait alterner l'affichage à chaque fois que le bouton est pressé entre "Trk Tempo" et "Trk Beat".

4. Amenez le curseur sur une position appropriée (mesure - temps - clic d'horloge), puis pressez les touches numériques pour déterminer la position où devra être inséré le changement de tempo.

\* *Aucun changement de tempo ne peut être inséré à la fin du morceau (le point indiqué par "END" dans l'écran MICROSCOPE).*

5. Pressez [F1 (Create)].

Le changement de tempo est inséré.

6. Le changement de tempo inséré porte alors la valeur initiale, aussi, tournez [VALUE] pour la changer.

## Changement de format de mesure en cours de morceau

Pour changer le format de mesure en cours de morceau, ajoutez une nouvelle mesure ayant un format différent. Pour ajouter des nouvelles mesures, utilisez l'insertion de mesure (Insert Meas) en édition de piste. Pour plus d'information et d'instructions, référez-vous en p.70.

\* *Si le format de mesure diffère entre piste Beat et pattern, ce sont les réglages de mesure de la piste qui sont suivis. Par exemple, si un pattern au format 3/4 est assigné à un morceau au format 4/4, la reproduction du pattern entraîne une inadéquation rythmique. Pour que la reproduction soit correcte, insérez un changement de format de mesure en piste Beat pour obtenir des mesures 3/4. Pour retourner au format 4/4, insérez un changement de format de mesure pour 4/4 dès la mesure suivant immédiatement la dernière mesure du pattern.*

## Création de données de jeu (Create)

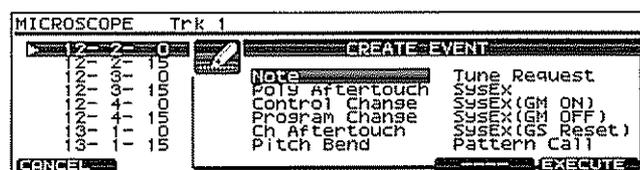
Vous pouvez insérer de nouvelles données de jeu aux emplacements de votre choix dans les pistes de phrases ou patterns.

### Procédure

1. Chargez le morceau contenant les données que vous désirez éditer (p. 93).
2. Pressez [F4 (MICRO)] pour passer en écran "MICROSCOPE".
3. Sélectionnez la piste de phrases ou le pattern. Sélectionnez les pistes de phrases en pressant TRACK [1]-[16]. Pour sélectionner un pattern après avoir pressé [PATTERN] pour faire apparaître l'écran "PATTERN SELECT", sélectionnez son numéro.
4. Pressez [CURSOR (haut)] ou [CURSOR (bas)] pour déplacer le "►" jusqu'à la position où vous désirerez insérer des données de jeu.

Si la position où vous désirez insérer des données de jeu n'apparaît pas dans l'afficheur, alors amenez le curseur sur une position appropriée (mesure - temps - clic d'horloge), puis pressez les touches numériques pour spécifier la position où devra être insérée la donnée de jeu.

5. Pressez [F1 (CREATE)] ouvre la fenêtre CREATE EVENT (création d'événement)



6. Amenez le curseur sur le type de donnée à insérer.

\* *Si vous sélectionnez Program Change à cette étape, vous pouvez presser [F5(LIST)] pour visualiser une liste des programmes. Utilisez le curseur pour sélectionner un programme et pressez [F6(CREATE)] pour créer les données. Cette liste représente les 128 sons GM (sons principaux GS).*

7. Pressez [F6 (EXECUTE)] et l'événement est inséré. L'affichage passe à l'écran "MICROSCOPE".

8. Les paramètres des données de jeu insérées ont des valeurs initiales. Changez-les selon vos besoins.

\* *Pour des informations plus détaillées sur les données de jeu, référez-vous à "Données pilotées en piste de phrases et pattern" (p. 60).*

- Note : ajoute une note
- Poly Aftertouch (aftertouch polyphonique) : ajoute de l'aftertouch à une note spécifique.
- Control Change : est inséré pour ajouter de la modulation, de l'expression aux autres effets.
- Program Change : est inséré lorsque vous désirez changer de son en cours de morceau.
- Channel Aftertouch : ajoute de l'aftertouch à un canal MIDI spécifié.
- Pitch Bend : est inséré pour ajouter un effet de variation de hauteur (pitch bend)
- Tune Request : c'est un message pour accorder les synthétiseurs analogiques.
- Sys.Ex (messages exclusifs de système) : insère la valeur initiale d'un message exclusif.
- Sys.Ex(GM ON) (Message d'activation GM) : message servant à ramener le générateur de sons au statut GM initial.

- Sys Ex(GM OFF) (Message de désactivation GM): ce message sert à annuler le statut GM initial du générateur de sons.
- Sys Ex (GS Reset) (Réinitialisation GS)
- Pattern Call (Message d'appel de pattern) : est inséré à l'emplacement où vous désirez qu'un pattern soit reproduit.
- \* Ce message ne peut pas être créé à l'intérieur d'un pattern.
- \* Si le pattern inséré est si long qu'il dépasse la mesure finale du morceau, alors le pattern est coupé avant sa fin.
- \* Un seul message inséré par message d'appel de pattern peut être reproduit à la fois. Si un message d'appel de pattern est enregistré à une position située à un instant où un pattern précédent n'est pas encore terminé, le pattern qui était reproduit jusqu'à présent est arrêté pour laisser la place à la reproduction du pattern suivant. De plus, si de multiples messages d'appel de pattern sont enregistrés au même point, seul celui qui apparaît en dernier en écran MICROSCOPE est reproduit.

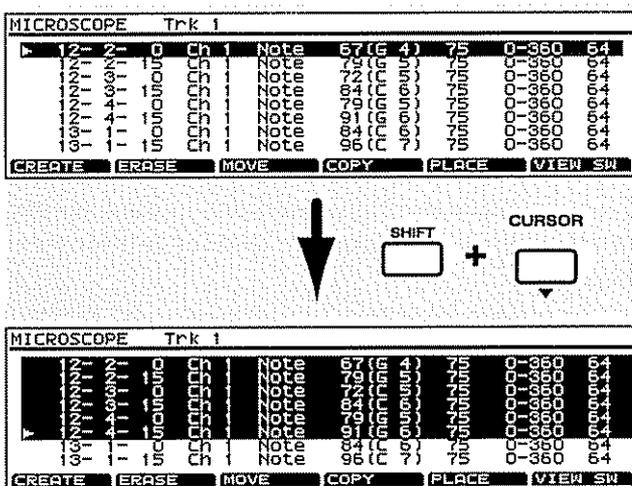
## Suppression de données de jeu (Erase)

Vous pouvez effacer des données d'interprétation sélectionnées de la position où elles se trouvent.

- \* Les changements de tempo situés au début de la piste Tempo, les données de format de mesure situées au début de la piste Beat et les formats de mesure d'un pattern ne peuvent pas être effacés.

### Procédure

1. Chargez le morceau contenant les données que vous désirez éditer (p. 93).
2. Pressez [F4 (MICRO)] pour passer en écran "MICROSCOPE".
3. Sélectionnez la piste de phrases ou le pattern. Sélectionnez les pistes de phrases en pressant TRACK [1]-[16]. Pour sélectionner un pattern après avoir pressé [PATTERN] pour faire apparaître l'écran "PATTERN SELECT", sélectionnez son numéro. Pressez [TEMPO/BEAT] pour sélectionner "Trk Tempo". Presser [TEMPO/BEAT] fait alterner l'affichage chaque fois que le bouton est pressé entre "Trk Tempo" et "Trk Beat".
4. Pressez [CURSOR (haut)] ou [CURSOR (bas)] pour déplacer le "▶" jusqu'à la position où vous désirez effacer des données de jeu.
- \* Pour effacer plusieurs données consécutives en écran MICROSCOPE, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le bouton [CURSOR] pour sélectionner les données.



5. Pressez [F2 (ERASE)], et les données sont effacées

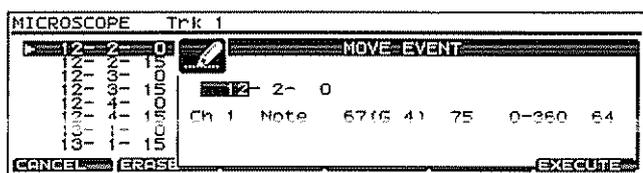
## Déplacement de données de jeu (Move)

Vous pouvez déplacer des données de jeu sélectionnées de leur position actuelle.

- \* Les changements de tempo situés au début de la piste Tempo, les données de format de mesure situées au début de la piste Beat et les formats de mesure d'un pattern ne peuvent pas être déplacés

### Procédure

1. Chargez le morceau contenant les données que vous désirez éditer (p. 93).
  2. Pressez [F4 (MICRO)] pour passer en écran "MICROSCOPE".
  3. Sélectionnez la piste de phrases ou le pattern. Sélectionnez les pistes de phrases en pressant TRACK [1]-[16]. Pour sélectionner un pattern après avoir pressé [PATTERN] pour faire apparaître l'écran "PATTERN SELECT", sélectionnez son numéro. Pressez [TEMPO/BEAT] pour sélectionner "Trk Tempo". Presser [TEMPO/BEAT] fait alterner l'affichage chaque fois que le bouton est pressé entre "Trk Tempo" et "Trk Beat".
  4. Pressez [CURSOR (haut)] ou [CURSOR (bas)] pour déplacer le "▶" jusqu'à la position où vous désirez déplacer des données de jeu.
  - \* Pour déplacer plusieurs données consécutives en écran MICROSCOPE, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le bouton [CURSOR] pour sélectionner les données.
  5. Presser [F3 (MOVE)] ouvre la fenêtre "MOVE EVENT".
- Seules les données d'interprétation à déplacer sont alors affichées
- \* Si vous avez sélectionné de multiples données, leur plage s'affichera.



6. Programmez la position, y compris mesure, temps et clic d'horloge à laquelle la donnée doit être déplacée.

7. Pressez [F6 (EXECUTE)] et la donnée de jeu est déplacée.

L'affichage retourne à l'écran "MICROSCOPE".

### Copie de données de jeu (Copy)

Vous pouvez copier des données d'interprétation à la position de votre choix.

#### Procédure

1. Chargez le morceau contenant les données que vous désirez éditer (p. 93)

2. Pressez [F4 (MICRO)] pour passer en écran "MICROSCOPE".

3. Sélectionnez la piste de phrases ou le pattern. Sélectionnez les pistes de phrases en pressant TRACK [1]-[16]. Pour sélectionner un pattern après avoir pressé [PATTERN] pour faire apparaître l'écran "PATTERN SELECT", sélectionnez son numéro. Pressez [TEMPO/BEAT] pour sélectionner "Trk Tempo". Presser [TEMPO/BEAT] fait alterner l'affichage chaque fois que le bouton est pressé entre "Trk Tempo" et "Trk Beat".

4. Pressez [CURSOR (haut)] ou [CURSOR (bas)] pour déplacer le "▶" jusqu'à la position où vous désirez copier des données de jeu.

\* Pour copier plusieurs données consécutives en écran MICROSCOPE, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le bouton [CURSOR] pour sélectionner les données.

5. Pressez [F4 (Copy)], pour sélectionner les données de jeu à copier.

6. Pressez [CURSOR (haut)] ou [CURSOR (bas)] pour déplacer le curseur jusqu'à la position où vous désirez insérer les données de jeu.

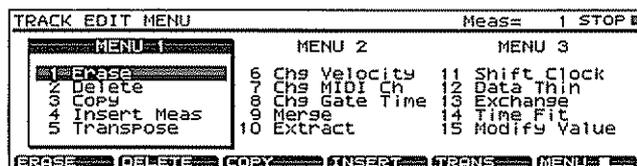
Si la position où vous désirez insérer des données de jeu n'apparaît pas dans l'afficheur, alors amenez le curseur sur une position appropriée (mesure - temps - clic d'horloge), puis pressez les touches numériques pour spécifier la position où devra être insérée la donnée de jeu.

Si vous désirez copier les données dans une autre piste de phrases ou dans un autre pattern, alors après être passé sur ce pattern ou cette piste de phrases, spécifiez la position où devront être copiées les données.

7. Pressez [F5 (Place)] et les données de jeu sont collées dans le nouvel emplacement choisi.

### Edition de mesures entières et de pistes (Track Edit)

L'édition de piste (Track Edit) sert à la correction de données de jeu dans une plage déterminée du morceau.



#### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER] pour appeler l'écran "SONG PLAY".

2. Si vous utilisez un morceau qui a été sauvegardé sur disquette, alors utilisez la procédure décrite en p.93 pour charger ses données. Si vous utilisez un morceau en mode Quick Play, pressez [F6 (LOAD)] pour charger ce morceau.

3. Pressez [F3 (TRK EDIT)].

L'écran "TRK EDIT MENU" apparaît.

Vous pouvez effectuer une édition au choix parmi les 15 du menu apparaissant dans cet écran. Utilisez [CURSOR] pour sélectionner le type d'édition, et pressez [ENTER] pour sélectionner chacun des écrans de réglage d'édition.

Pour des explications sur chacun, veuillez vous référer aux descriptions suivantes des différents processus d'édition.

#### Spécification de la plage d'édition

La plage d'édition dans cette méthode se règle par choix de la mesure de début, et du nombre de mesures qui seront éditées depuis ce point. Par exemple, quand vous réglez "Measure 5, for 4", les quatres mesures commençant en mesure 5, soit la zone allant du début de la mesure 5 à la fin de la mesure 8, sont sélectionnées pour l'édition de piste.

#### Procédure

1. Amenez le curseur sur "Measure" et spécifiez la mesure à partir de laquelle l'édition de piste commencera.

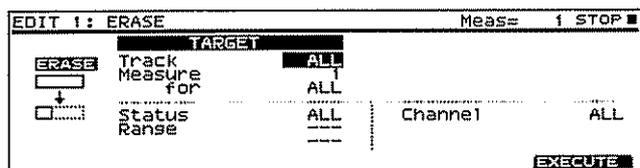
2. Amenez le curseur sur "for" et sélectionnez la longueur de la zone qui sera éditée.

Si vous désirez utiliser l'édition d'une piste jusqu'à la fin du morceau, sélectionnez "ALL".

## Effacement de phrases (Erase)

Cela efface toutes les données d'interprétation dans la plage spécifiée. Les données de jeu sont remplacées par des silences, laissant les mesures en place.

\* Les changements de tempo situés au début de la piste Tempo, les données de format de mesure situées au début de la piste Beat ne peuvent pas être supprimés.



### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER], puis [F3(TRK EDIT)].
2. Pressez [F6 (MENU)], puis sélectionnez "MENU 1" et pressez [F1 (ERASE)].
- \* Vous pouvez également passer à l'écran "TRACK EDIT MENU" en amenant le curseur sur "1 Erase" et en pressant [ENTER], ou en tapant [1] avec les touches numériques et en pressant [ENTER].
3. Amenez le curseur sur la piste visée, puis sélectionnez la piste ou le pattern à effacer. Pour sélectionner un pattern, pressez [PATTERN].
4. Lorsque vous réglez la plage d'édition sous forme de mesure, amenez le curseur sur "Measure", puis fixez le numéro de la première mesure concernée, puis amenez le curseur sur "for" et fixez le nombre de mesures concernées.
5. Amenez le curseur sur "Status" puis sélectionnez les données de jeu à effacer.  
Pour sélectionner Note, Poly Af, CC, ou PC, amenez le curseur sur "Range" et fixez les événements ciblés.
6. Amenez le curseur sur "Channel" et réglez le canal MIDI des données de jeu à effacer
7. Pressez [F6 (EXECUTE)] pour exécuter la procédure.

### Track (Piste)

Détermine la piste ou le pattern à effacer.

- ALL: pistes de phrases 1-16, piste Beat et piste Tempo
- TRK 1-TRK 16: piste de phrases sélectionnée
- Tempo: piste Tempo
- PTN 1-100: pattern spécifié

### Measure, for (zone à éditer)

Ces paramètres déterminent la zone à éditer. "Measure" correspond à la mesure à partir de laquelle l'édition commencera et "for" détermine le nombre de mesures sur lesquelles s'appliquera l'édition à partir de la première mesure.

### Status (Statut)

Détermine le type de données de jeu à effacer.

- ALL: toutes les données
- Note: données de note
- Poly Af: données d'aftertouch polyphonique
- CC: données de commande (changement de commande)
- PC: données de changement de programme
- Ch Af: données d'aftertouch par canal
- P.BEND: données de pitch bend
- SysEx: données de message exclusif de système
- TuneReq: données de demande d'accord (Tune Request)
- PTNCall: données de message d'appel de pattern

\* Ces paramètres ne peuvent pas être réglés lorsque c'est Tempo qui est sélectionnée comme piste visée pour l'édition.

### Range (Plage d'action)

Détermine la plage d'action lorsque Note, Poly Af, CC, ou PC est sélectionné pour le paramètre Status.

Pour effacer toutes les données ou toutes les données d'aftertouch polyphonique, réglez "0 (C-1)-127(G9)". Pour n'effacer que C4, choisissez "60(C4)-60(C4)", et pour effacer la plage de C3 à C4, réglez "48(C3)-60(C4)".

Si vous désirez supprimer les données concernant tous les numéros de commande, sélectionnez "0 - 127". Si vous désirez supprimer toutes les données de programme, sélectionnez "1 - 128". Pour n'effacer que les données appelant le numéro 4, réglez ce paramètre sur "4-4", et pour n'effacer que les données appelant les programmes 3 à 14, réglez ce paramètre sur "3-14".

### Channel (Canal MIDI)

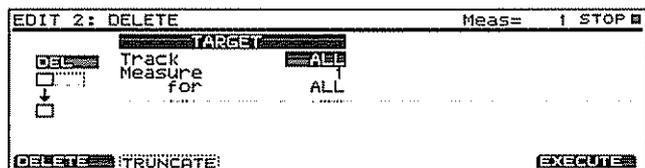
Cela fixe le canal MIDI des données de jeu à effacer. Lorsque vous désirez effacer les données de jeu choisies sur tous les canaux, réglez ce paramètre sur "ALL", mais si vous désirez n'effacer les données de jeu que sur un canal MIDI spécifique, spécifiez ce canal MIDI.

\* Cela ne peut pas être réglé lorsque Tempo est sélectionnée comme piste pour l'édition et lorsque les paramètres SysEx, TuneReq, et PTNCall sont sélectionnés.

## Suppression de mesures (Delete)

Cela supprime toutes les données de jeu dans la plage spécifiée, ainsi que les mesures qui les contenaient ce qui fait avancer d'autant les mesures situées après la zone supprimée pour combler le blanc et se recoller aux mesures précédentes. L'interprétation est donc raccourcie du nombre de mesures supprimées.

\* Il n'est pas possible de supprimer les données au début de la piste Tempo ou de la piste Beat



### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER], puis [F3(TRK EDIT)].
2. Pressez [F6 (MENU)], puis sélectionnez "MENU 1" et pressez [F2 (DELETE)].
- \* Vous pouvez également passer à l'écran "TRACK EDIT MENU" en amenant le curseur sur "2 DELETE" et en pressant [ENTER], ou en tapant [2] avec les touches numériques et en pressant [ENTER].
3. Pressez [F1 (DELETE)].
4. Amenez le curseur sur la piste visée, puis sélectionnez la piste ou le pattern à effacer. Pour sélectionner un pattern, pressez [PATTERN].
5. Lorsque vous réglez la plage d'édition sous forme de mesure, amenez le curseur sur "Measure", puis fixez le numéro de la première mesure concernée, puis amenez le curseur sur "for" et fixez le nombre de mesures concernées.
6. Pressez [F6 (EXECUTE)] pour exécuter la procédure.

### Track (Piste)

Détermine la piste ou le pattern à supprimer.

- ALL: pistes de phrases 1-16, piste Beat et piste Tempo
- TRK 1-TRK 16: piste de phrases sélectionnée
- Tempo: piste Tempo
- PTN 1-100: pattern spécifié

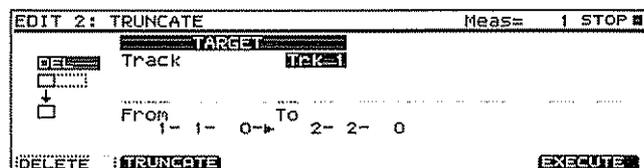
### Measure, for (zone à éditer)

Ces paramètres déterminent la zone à éditer. "Measure" correspond à la mesure à partir de laquelle l'édition commencera et "for" détermine le nombre de mesures sur lesquelles s'appliquera l'édition à partir de la première mesure.

## Suppression de mesures vides depuis le début du morceau (TRUNCATE)

Lorsque vous faites des copies et des fusions, vous pouvez vous trouver avec un certain nombre de mesures vides au début d'une piste de phrases ou d'un pattern. Avec la fonction Truncate, vous pouvez retirer l'espace vide entre le début d'un morceau et le premier message Note On de la piste de phrases ou du pattern spécifié.

\* Si un quelconque message de changement de programme, changement de commande ou autre se trouve entre l'emplacement où le premier message Note On est enregistré et le début de la piste de phrases ou du pattern spécifié, seul le dernier message de chacun de ces types est conservé et placé avant le premier message Note On.



### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER], puis [F3(TRK EDIT)].
2. Pressez [F6 (MENU)], puis sélectionnez "MENU 1" et pressez [F2 (DELETE)].
- \* Vous pouvez également passer à l'écran "TRACK EDIT MENU" en amenant le curseur sur "2 DELETE" et en pressant [ENTER], ou en tapant [2] avec les touches numériques et en pressant [ENTER].
3. Pressez [F2 (TRUNCATE)].
4. Sélectionnez la piste ou le pattern à tronquer. Pour sélectionner un pattern, pressez [PATTERN].
5. La plage à couper est indiquée par les positions "From" et "To".
- \* Le processus de recherche dans la piste de phrases ou le pattern sélectionné pour que les positions From et To soient indiquées peut prendre un certain temps.
6. Pressez [F6 (EXECUTE)] pour exécuter la procédure.

### Track (Piste)

Cela détermine la piste de phrases ou le pattern dans lequel l'espace vierge sera supprimé.

- TRK 1-TRK 16 : piste de phrases spécifiée
- PTN 1-100 : pattern spécifié

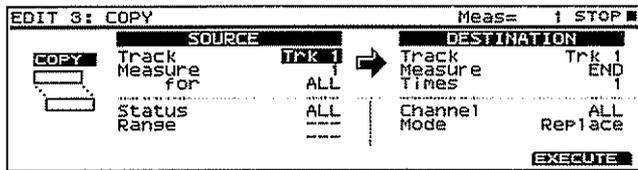
### From, to (Plage d'édition)

Indique la position de départ (From) et la position de la première note jouée (Note On) (to) pour la piste de phrases ou le pattern spécifié comme cible.

\* La valeur de ce paramètre est automatiquement réglée.

## Copie de phrases (Copy)

Cela copie les données de jeu dans la plage spécifiée. C'est particulièrement pratique lorsque vous avez à répéter la même phrase un certain nombre de fois. Vous pouvez également copier des pistes de phrases dans des patterns et des patterns dans des pistes de phrases.



### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER], puis [F3(TRK EDIT)].
2. Pressez [F6 (MENU)], puis sélectionnez "MENU 1" et pressez [F3 (COPY)].
  - \* Vous pouvez également passer à l'écran "TRACK EDIT MENU" en amenant le curseur sur "3 Copy" et en pressant [ENTER], ou en tapant [3] avec les touches numériques et en pressant [ENTER].
3. Amenez le curseur sur la piste source, puis sélectionnez la piste des phrases ou le pattern à copier.
4. Lorsque vous réglez la plage de la source sous forme de mesure, amenez le curseur sur "Measure", puis fixez le numéro de la première mesure concernée, puis amenez le curseur sur "for" et fixez le nombre de mesures concernées.
5. Amenez le curseur sur la piste destination, puis sélectionnez la piste des phrases ou le pattern de destination.
6. Amenez le curseur sur "Measure" (mesure de destination), et déterminez la mesure de destination où commencera la copie. Réglez la plage de destination de copie avec la même procédure que pour la source.
7. Amenez le curseur sur "Times" et choisissez ici le nombre de fois où se fera la copie à l'emplacement de destination.
8. Amenez le curseur sur "Status" puis sélectionnez les données de jeu à copier. Pour sélectionner Note, Poly Af, CC, ou PC amenez le curseur sur "Range" et fixez les événements ciblés. La plage pour Note et Poly Af peut également être réglée en pressant les touches du clavier.
9. Amenez le curseur sur "Channel" et déterminez le canal MIDI des données que vous désirez copier.
10. Amenez le curseur sur "Mode" et sélectionnez le mode de copie.
11. Pressez [F6 (EXECUTE)] pour exécuter la procédure.

## Source Track (Piste source)

Détermine la piste ou le pattern à copier.

- ALL: pistes de phrases 1-16, piste Beat et piste Tempo
- TRK 1-TRK 16: piste de phrases sélectionnée
- Tempo: piste Tempo
- PTN 1-100: pattern spécifié

## Measure, for (zone à éditer)

Ces paramètres déterminent la zone à éditer. "Measure" correspond à la mesure à partir de laquelle l'édition commencera et "for" détermine le nombre de mesures sur lesquelles s'appliquera l'édition à partir de la première mesure.

## Destination Track (Piste destination)

Détermine la piste ou le pattern où se fera la copie.

- ALL: pistes de phrases 1-16, piste Beat et piste Tempo
- TRK 1-TRK 16: piste de phrases sélectionnée
- Tempo: piste Tempo
- PTN 1-100: pattern spécifié

\* Lorsque ALL est sélectionné pour la piste source, sélectionnez ALL ou un des patterns PTN 1-PTN 100 comme piste de destination. Si vous sélectionnez un des patterns PTN 1-PTN 100 comme piste de destination, les 16 pistes de phrases sont combinées avant copie dans le pattern.

\* Si Tempo est sélectionnée comme piste source, seule Tempo peut être sélectionnée comme piste de destination.

## Measure (Mesure de destination)

Spécifie la destination de la copie. Si vous désirez effectuer la copie après la dernière mesure du morceau, choisissez alors END.

## Mode (Mode de copie)

Détermine si des données d'interprétation déjà présentes à l'emplacement de destination de la copie resteront après la copie ou seront remplacées.

Mix: les données de jeu déjà présentes à l'emplacement de destination de la copie sont conservées, la copie venant s'ajouter à elles.

Replace: les données de jeu préalablement enregistrées à l'emplacement destination de la copie sont effacées et remplacées par les données copiées. Toutefois, seules les données de jeu du canal MIDI spécifié par le paramètre Channel sont remplacées, les données de jeu des autres canaux MIDI restent en place.

## Times (Nombre de copies)

Détermine le nombre de fois où les données seront copiées à l'emplacement de destination lorsque de multiples copies sont nécessaires.

### Status (Statut)

Détermine le type de données de jeu à copier

- ALL: toutes les données
- Note: données de note
- Poly Af: données d'aftertouch polyphonique
- CC: données de commande (changement de commande)
- PC: données de changement de programme
- Ch Af: données d'aftertouch par canal
- P.BEND: données de pitch bend
- SysEx: données de message exclusif de système
- TuneReq: données de demande d'accord (Tune Request)
- PTNCall: données de message d'appel de pattern

\* Ces paramètres ne peuvent pas être réglés lorsque c'est Tempo qui est sélectionnée comme piste visée pour l'édition.

### Range (Plage d'action)

Détermine la plage d'action lorsque Note, Poly Af, CC, ou PC est sélectionné pour le paramètre Status.

Pour copier toutes les données ou toutes les données d'aftertouch polyphonique, réglez "0 (C-1)-127(G9)". Pour n'effacer que C4, choisissez "60(C4)-60(C4)", et pour effacer la plage de C3 à C4, réglez "48(C3)-60(C4)". Si vous désirez copier les données concernant tous les numéros de commande, sélectionnez "0 - 127". Si vous désirez copier toutes les données de programme, sélectionnez "1 - 128". Pour ne copier que les données appelant le numéro 4, réglez ce paramètre sur "4-4", et pour ne copier que les données appelant les programmes 3 à 14, réglez ce paramètre sur "3-14".

### Channel (Canal MIDI)

Cela fixe le canal MIDI des données de jeu à copier. Lorsque vous désirez copier les données de jeu choisies sur tous les canaux, réglez ce paramètre sur "ALL", mais si vous désirez ne copier les données de jeu que sur un canal MIDI spécifique, spécifiez ce canal MIDI.

\* Cela ne peut pas être réglé lorsque Tempo est sélectionnée comme piste pour l'édition et lorsque les paramètres SysEx, TuneReq, et PTNCall sont sélectionnés.

### Insertion de mesures vierges (Insert Measure)

Cela insère de nouvelles mesures (vierges) à l'emplacement spécifié. Comme vous pouvez fixer le format des mesures insérées, cela peut être une méthode pratique pour ajouter une phrase ayant une cadence rythmique différente en cours de morceau.

### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER], puis [F3(TRK EDIT)].
2. Pressez [F6 (MENU)], puis sélectionnez "MENU 1" et pressez [F4 (INSERT)].  
\* Vous pouvez également passer à l'écran "TRACK EDIT MENU" en amenant le curseur sur "4 Insert Meas" et en pressant [ENTER], ou en tapant [4] avec les touches numériques et en pressant [ENTER].
3. Amenez le curseur sur la piste source, puis sélectionnez la piste des phrases ou le pattern à supprimer.
4. Lorsque vous réglez la plage d'édition sous forme de mesure, amenez le curseur sur "Measure", puis fixez le numéro de la première mesure concernée.
5. Amenez le curseur sur "for" puis fixez le nombre de mesures vierges à insérer.
6. Lorsque la piste vidée est réglée sur ALL, amenez le curseur sur "Beat" et fixez le format des mesures vierges à insérer.
7. Pressez [F6 (EXECUTE)] pour exécuter la procédure.

### Target Track (Piste cible)

Détermine la piste ou le pattern où les mesures vierges seront insérées.

- ALL: pistes de phrases 1-16, piste Beat et piste Tempo
- TRK 1-TRK 16: piste de phrases sélectionnée
- Tempo: piste Tempo
- PTN 1-100: pattern spécifié

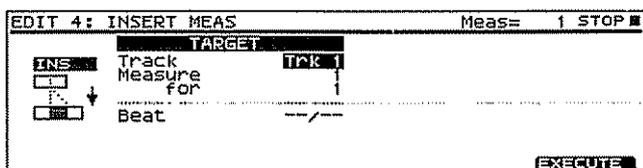
### Measure, for (zone à éditer)

Ces paramètres déterminent la zone à éditer. "Measure" correspond à la mesure à partir de laquelle l'édition commencera et "for" détermine le nombre de mesures sur lesquelles s'appliquera l'édition à partir de la première mesure.

### Beat (Format de mesure)

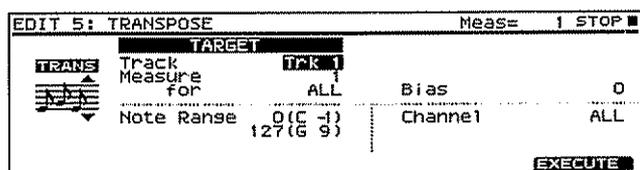
Normalement, les mesures insérées adoptent le format de la mesure qui les précède immédiatement. Choisissez un autre format si vous désirez changer de type de mesure pour les mesures insérées.

\* Ce paramètre ne peut être réglé que si ALL est sélectionné pour Track.



## Transposition de phrases (Transpose)

Cela transpose les notes d'une zone spécifiée sur une plage de 127 demi-tons. Utilisez cette fonction pour une modulation en cours de morceau, ou lorsque vous désirez transposer la totalité du morceau.



### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER], puis [F3(TRK EDIT)].
2. Pressez [F6 (MENU)], puis sélectionnez "MENU 1" et pressez [F5 (TRANSPOSE)].  
\* Vous pouvez également passer à l'écran "TRACK EDIT MENU" en amenant le curseur sur "5 TRANSPOSE" et en pressant [ENTER], ou en tapant [4] avec les touches numériques et en pressant [ENTER].
3. Amenez le curseur sur la piste, puis sélectionnez la piste des phrases ou le pattern à transposer.
4. Lorsque vous réglez la plage d'édition sous forme de mesure, amenez le curseur sur "Measure", puis fixez le numéro de la première mesure concernée, puis amenez le curseur sur "for" et fixez le nombre de mesures concernées.
5. Amenez le curseur sur "Range" et fixez la plage des notes concernées par la transposition.
6. Amenez le curseur sur "Bias" et spécifiez la valeur de transposition.
7. Amenez le curseur sur "Channel," et fixez le canal MIDI dont les notes seront transposées.
8. Pressez [F6 (EXECUTE)] pour exécutez la procédure.

### Track (Piste)

Cela sélectionne la piste de phrases ou le pattern à transposer.

- ALL: pistes de phrases 1-16
- TRK 1-TRK 16: piste de phrases sélectionnée
- PTN 1-100: pattern spécifié

### Measure, for (Zone d'édition)

Spécifie la zone de la piste à transposer.

## Note Range (Tessiture)

Spécifie la plage de notes à transposer. Par exemple, pour transposer la plage de C3 à C4, sélectionnez "C3-C4".

### Bias

Fixe le degré de transposition en demi-tons. Régler ce paramètre sur +1 fait monter le son d'un demi-ton. Le régler sur -1 abaisse le son d'un demi-ton. Avec un réglage de 0, le son n'est pas transposé. Lorsque vous spécifiez une seule note en paramètre Note Range, le nom de la note obtenue après transposition est affiché entre parenthèses.

### Channel (Canal MIDI)

Sélectionne le canal MIDI dont les notes seront transposées.

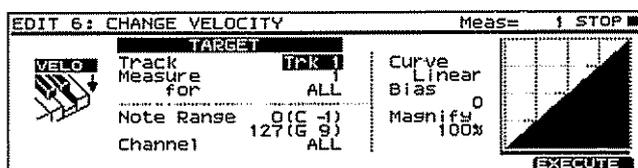
Lorsque vous désirez transposer toutes les notes, réglez ce paramètre sur ALL, mais si vous désirez ne transposer les notes que d'un canal MIDI spécifique, sélectionnez ce canal MIDI.

<Si vous désirez abaisser le son de base d'une octave>  
Si le son d'une interprétation de basse est une octave au-dessus de ce qui est prévu dans la partition, utilisez la fonction Transpose pour baisser le son d'une octave. Pour baisser le son de base d'une octave, réglez le paramètre Note Range sur "Lowest-Highest" (note la plus basse-note la plus haute) pour la partie de basse, et réglez le paramètre Bias sur "-12".

<Pour changer les sons de percussion>  
Si vous désirez changer le son d'un instrument de percussion dans la partie de batterie, vous pouvez utiliser la Transposition  
Par exemple, essayons de changer le son d'une Conga en son de Tom. Si le son de Conga est assigné à la note D4 et le Tom à la note C3, réglez le paramètre Note Range sur "D4-D4". Pour le paramètre Bias, amenez le curseur sur Bias et réglez-le sur "-14".

## Change Velocity (Changement de dynamique)

Cela change la force apparente (dynamique ou vitesse) avec laquelle les touches d'une zone spécifique ont été jouées.



### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER], puis [F3(TRK EDIT)].

2. Pressez [F6 (MENU)], puis sélectionnez "MENU 1" et pressez [F1 (CHG VELO)]
- \* Vous pouvez également passer à l'écran "TRACK EDIT MENU" en amenant le curseur sur "6 Chg Velocity" et en pressant [ENTER], ou en tapant [6] avec les touches numériques et en pressant [ENTER]
3. Amenez le curseur sur la piste, puis sélectionnez la piste des phrases ou le pattern où la dynamique doit être changée.
4. Lorsque vous réglez la plage d'édition sous forme de mesure, amenez le curseur sur "Measure", puis fixez le numéro de la première mesure concernée, puis amenez le curseur sur "for" et fixez le nombre de mesures concernées.
5. Amenez le curseur sur "Curve," et sélectionnez une des courbes affichées graphiquement pour spécifier comment les valeurs de dynamique d'origine seront éditées
6. Amenez le curseur sur "Bias" et réglez la valeur dont sera réduite ou augmentée la dynamique.
7. Amenez le curseur sur "Magnify" et réglez les différences de dynamique.
8. Amenez le curseur sur "Channel" et choisissez le canal MIDI dont les notes se verront appliquer le changement de dynamique.
9. Amenez le curseur sur "Note Range" et spécifiez la tessiture dans laquelle la dynamique sera changée.

Cette tessiture ou plage de notes peut également être réglée en pressant les touches du clavier.

10. Pressez [F6 (EXECUTE)] pour exécuter la procédure.

### Track (Piste)

Cela sélectionne la piste de phrases ou le pattern à dont vous voulez changer la dynamique.

- ALL: pistes de phrases 1-16
- TRK 1-TRK 16: piste de phrases sélectionnée
- PTN 1-100: pattern spécifié

### Measure, for (Zone d'édition)

Spécifie la zone de la piste sur laquelle la dynamique doit être changée

### Note Range (Plage)

Spécifie la plage de notes pour lesquelles la dynamique est changée. Par exemple, pour changer la dynamique de la plage de C3 à C4, sélectionnez "C3-C4".

### Channel (Canal MIDI)

Sélectionne le canal MIDI dont les notes auront leur dynamique changée.

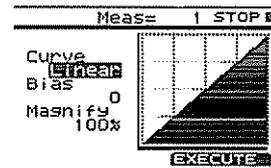
Lorsque vous désirez changer la dynamique de toutes

les notes, réglez ce paramètres sur ALL, mais si vous désirez ne changer la dynamique des notes que d'un canal MIDI spécifique, sélectionnez ce canal MIDI.

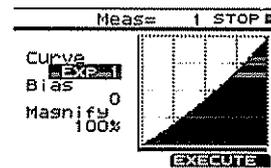
### Curve

Plutôt que d'augmenter ou de diminuer de façon uniforme les valeurs de dynamique des données source, vous pouvez utiliser les données de différentes façons.

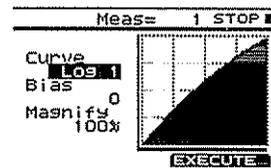
Linear: cela augmente ou diminue uniformément les valeurs de dynamique des données source.



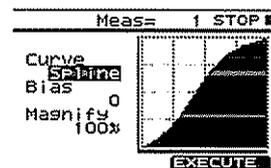
EXP1, EXP2: les valeurs de dynamique sont radicalement diminuées particulièrement dans la partie moyenne de la plage.



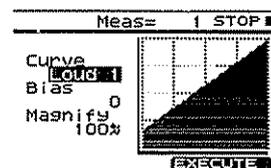
LOG 1, LOG2: les valeurs de dynamique sont radicalement augmentées particulièrement dans la partie moyenne de la plage.



Spline: ce réglage accentue encore les plus hautes dynamiques et atténue encore plus les basses dynamiques.



Loud 1, Loud 2: augmente les valeurs dynamiques, particulièrement les plus faibles.



### Bias

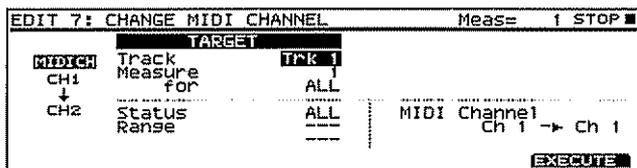
Fixe le changement de dynamique pour la totalité du clavier. Réglez la valeur sur "+10" augmente la dynamique de 10.

### Magnify

Ce réglage réduit et accentue les différences de dynamique. Lorsque vous désirez supprimer des variations dans le morceau, réglez-le à 99% ou moins. Lorsque vous désirez accentuer les variations, réglez-le à 101% ou plus. Avec un réglage de 100%, rien ne change.

## Changement du canal MIDI d'une phrase (Change MIDI Channel)

Cela change le canal MIDI de données de jeu d'une certaine plage, en les émettant dorénavant sur un autre canal MIDI.



### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER], puis [F3(TRK EDIT)].
2. Pressez [F6 (MENU)], puis sélectionnez "MENU 1" et pressez [F2 (CHG CH)].  
\* Vous pouvez également passer à l'écran "TRACK EDIT MENU" en amenant le curseur sur "7 Chg Channel" et en pressant [ENTER], ou en tapant [7] avec les touches numériques et en pressant [ENTER]
3. Amenez le curseur sur la piste, puis sélectionnez la piste de phrases ou le pattern pour lequel le canal MIDI doit être changé.
4. Lorsque vous réglez la plage d'édition sous forme de mesure, amenez le curseur sur "Measure", puis fixez le numéro de la première mesure concernée, puis amenez le curseur sur "for" et fixez le nombre de mesures concernées.
5. Amenez le curseur sur "Status" puis sélectionnez les données de jeu pour lesquelles le canal MIDI doit être changé.  
Pour sélectionner Note, Poly Af, CC, ou PC amenez le curseur sur "Range" et fixez les événements ciblés. La plage pour Note et Poly Af peut également être réglée en pressant les touches du clavier
6. Amenez le curseur sur "Channel," puis sur la gauche, réglez le canal MIDI à changer et sur la droite le nouveau canal MIDI voulu.

7. Pressez [F6 (EXECUTE)] pour exécuter la procédure.

### Track (Piste)

Cela sélectionne la piste de phrases ou le pattern à pour lequel le canal MIDI doit être changé

- ALL: pistes de phrases 1-16
- TRK 1-TRK 16: piste de phrases sélectionnée
- PTN 1-100: pattern spécifié

### Measure, for (Zone d'édition)

Spécifie la zone pour laquelle le canal MIDI doit être changé.

### Status (Statut)

Détermine les données de jeu pour lesquelles le canal MIDI est à changer.

- ALL: toutes les données
- Note: données de note
- Poly Af: données d'aftertouch polyphonique
- CC: données de commande (changement de commande)
- PC: données de changement de programme
- Ch Af: données d'aftertouch par canal
- P.BEND: données de pitch bend

### Range (Plage d'action)

Détermine la plage d'action lorsque Note, Poly Af, CC, ou PC est sélectionné pour le paramètre Status.

Pour changer le canal MIDI de toutes les données ou toutes les données d'aftertouch polyphonique, réglez "0 (C-1)-127(G9)". Pour changert le canal MIDI de C4, choisissez "60(C4)-60(C4)", et pour changer le canal MIDI de la plage de C3 à C4, réglez "48(C3)- 60(C4)." Si vous désirez changer le canal MIDI de tous les numéros de commande, sélectionnez "0 - 127". Si vous désirez changer le canal MIDI de toutes les données de programme, sélectionnez "1 - 128". Pour ne changer que le canal MIDI des données appelant le numéro 4, réglez ce paramètre sur "4-4", et pour ne changer que le canal MIDI des données appelant les programmes 3 à 14, réglez ce paramètre sur "3-14".

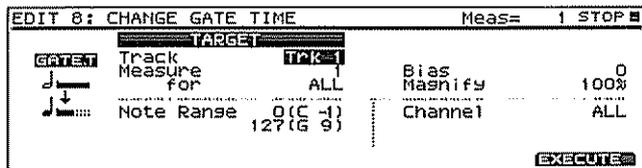
### Channel (canal MIDI)

Le réglage du canal MIDI à changer (source) est sur la gauche, et le réglage du nouveau canal MIDI voulu (destination) est sur la droite. Lorsque vous désirez traiter toutes les données de jeu, réglez le canal MIDI source sur ALL, toutes les données de jeu étant alors combinées sur un seul canal MIDI, celui choisi comme destination.

\* ALL ne peut pas être sélectionné comme canal MIDI de destination.

## Changement de la durée d'une note dans une phrase (Change Gate Time)

Ce réglage change le temps qui s'écoule entre les événements Note On et Note Off (durée de note ou Gate Time) pour les notes de la plage que vous aurez spécifiée. Différents réglages vous permettent de jouer avec un style piqué (staccato), tenuto ou autre.



### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER], puis [F3 (TRK EDIT)].
2. Pressez [F6 (MENU)] pour sélectionner "MENU 2" puis pressez [F3 (CHG GATE)].
- \* Vous pouvez également passer à l'écran "TRACK EDIT MENU" en amenant le curseur sur "8 Chg Gate Time" et en pressant [ENTER], ou en tapant [8] avec les touches numériques et en pressant [ENTER].
3. Amenez le curseur sur la piste, puis sélectionnez la piste de phrases ou le pattern où la durée de note (Gate Time) doit être changée.
4. Lorsque vous réglez la plage d'édition sous forme de mesure, amenez le curseur sur "Measure", puis fixez le numéro de la première mesure concernée, puis amenez le curseur sur "for" et fixez le nombre de mesures concernées.
5. Amenez le curseur sur "Bias" puis réglez la valeur d'augmentation ou de diminution.
6. Amenez le curseur sur "Magnify" puis réglez le pourcentage de changement de Gate Time.
7. Amenez le curseur sur "Channel" puis réglez le canal MIDI dont les notes seront concernées par ce changement de durée.
8. Amenez le curseur sur "Note Range" et spécifiez la tessiture (plage de note) dans laquelle la durée des notes changera.
9. Pressez [F6 (EXECUTE)] pour exécuter la procédure.

## Track (Target Track)

Cela sélectionne la piste de phrases ou le pattern pour lequel la valeur de Gate Time doit être changé

- ALL: pistes de phrases 1-16
- TRK 1-TRK 16: piste de phrases sélectionnée
- PTN 1-100: pattern spécifié

## Measure, for (Zone d'édition)

Spécifie la zone pour laquelle la valeur de Gate Time doit être changée.

## Bias

Cela fixe la durée de note (Gate Time) générale, soit en allongeant, soit en raccourcissant la durée de toutes les notes. Régler la valeur sur +10 allonge de 10 unités la valeur de Gate Time.

## Magnify

Fixe la proportion d'agrandissement ou de réduction de la durée de note. Avec un réglage de 100%, aucun changement n'est fait. Une valeur de 101% ou plus augmente la durée des notes, des valeurs de 99% ou moins diminue cette durée. Par exemple, pour diviser par deux la durée des notes, réglez ce paramètre à 50%, pour la doubler, réglez-le à 200%.

## Channel (canal MIDI)

Détermine le canal MIDI dont les notes verront leur durée changer.

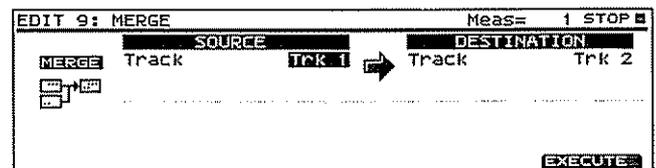
Si vous désirez changer la durée de toutes les notes, réglez ce paramètre sur ALL, mais si vous ne désirez changer la durée que des notes d'un canal MIDI spécifique, sélectionnez ce canal MIDI.

## Note Range (Tessiture)

Spécifie la plage dans laquelle la durée des notes sera changée. Par exemple, pour ne changer que la durée des notes de C3 à C4, sélectionnez "C3-C4."

## Fusion de deux pistes ou patterns (Merge)

Cette procédure prend les données de jeu de deux pistes de phrases ou patterns et les combine dans un seul flux de données.



**Procédure**

1. Pressez [SEQUENCER], puis [F3 (TRK EDIT)].
2. Pressez [F6 (MENU)] pour sélectionner "MENU 2" puis pressez [F4 (MERGE)].
- \* Vous pouvez également passer à l'écran "TRACK EDIT MENU" en amenant le curseur sur "9 Merge" et en pressant [ENTER], ou en tapant [9] avec les touches numériques et en pressant [ENTER].
3. Amenez le curseur sur la piste source, puis sélectionnez la piste des phrases ou le pattern à fusionner.
4. Amenez le curseur sur la piste de destination, puis sélectionnez la piste des phrases ou le pattern qui deviendra la destination de la fusion.
5. Pressez [F6 (EXECUTE)] pour exécuter la procédure.
- \* Vous ne pouvez pas fixer la même valeur pour les pistes source et destination.

**Source Track (Piste source)**

Sélectionne une des pistes source ou pattern qui sera fusionné. Une fois la fusion exécutée, les données de jeu disparaissent de cette piste de phrases ou de ce pattern.

TRK 1-TRK 16: piste de phrases spécifiée  
PTN 1-100: pattern spécifié

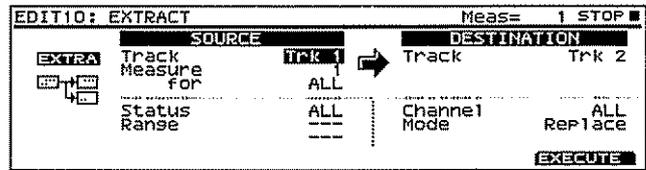
**Destination Track (Piste de destination)**

Sélectionne une des pistes source ou pattern comme destination. Une fois la fusion exécutée, les données de jeu sont combinées dans cette piste de phrases ou ce ce pattern.

TRK 1-TRK 16: piste de phrases spécifiée  
PTN 1-100: pattern spécifié

**Extraction de données de jeu spécifiques (Extract)**

Cette procédure extrait des données de jeu d'une zone spécifique, puis déplace ces données pour la même position dans une autre piste de phrases ou un autre pattern. De plus, avec des fichiers SMF format 0, lorsque des données de jeu de plusieurs canaux MIDI sont enregistrées sur une seule piste, cela vous permet de réassigner toutes les données d'un seul canal MIDI dans une piste de phrases indépendante.



**Procédure**

1. Pressez [SEQUENCER], puis [F3 (TRK EDIT)].
2. Pressez [F6 (MENU)] pour sélectionner "MENU 2" puis pressez [F5 (EXTRACT)].
- \* Vous pouvez également passer à l'écran "TRACK EDIT MENU" en amenant le curseur sur "10 Extract" et en pressant [ENTER], ou en tapant [10] avec les touches numériques et en pressant [ENTER].
3. Amenez le curseur sur la piste source, puis sélectionnez la piste des phrases ou le pattern à extraire
4. Lorsque vous réglez la plage d'édition sous forme de mesure, amenez le curseur sur "Measure", puis fixez le numéro de la première mesure concernée, puis amenez le curseur sur "for" et fixez le nombre de mesures concernées.
5. Amenez le curseur sur la piste de destination, et sélectionnez la piste ou le pattern de destination de l'extraction.
6. Amenez le curseur sur "Mode" et sélectionnez le mode d'extraction
7. Amenez le curseur sur "Status" puis sélectionnez les données de jeu à extraire.
- Si vous sélectionnez Note, Poly Af, CC, ou PC, amenez le curseur sur "Range" et fixez la plage d'extraction. La plage pour Note et Poly Af peut également être fixée en pressant les touches correspondantes du clavier.
8. Amenez le curseur sur "Channel" et réglez le canal MIDI dont les données d'interprétation doivent être extraites
9. Pressez [F6 (EXECUTE)] pour exécuter la procédure.
- \* Vous ne pouvez pas fixer la même valeur pour les pistes source et destination.

**Source Track (Piste source)**

Sélectionne une des pistes source ou pattern où se fera l'extraction. Une fois l'extraction exécutée, les données de jeu disparaissent de cette piste de phrases ou de ce pattern.

TRK 1-TRK 16: piste de phrases spécifiée  
PTN 1-100: pattern spécifié

### Destination Track (Piste de destination)

Sélectionne une des pistes source ou pattern comme destination. Une fois l'extraction exécutée, les données de jeu sont combinées dans cette piste de phrases ou ce ce pattern.

ALL : les données de jeu sur le canal MIDI 1 sont déplacées sur la piste de phrases 1, et les données de jeu du canal MIDI 16 sont déplacées en piste de phrases 16.

TRK 1-TRK 16: piste de phrases spécifiée

PTN 1-100: pattern spécifié

### Mode (Mode d'extraction)

Détermine si des données d'interprétation déjà présentes à l'emplacement de destination de l'extraction resteront après la copie ou seront remplacées

Mix: les données de jeu déjà présentes à l'emplacement de destination sont conservées, la copie venant s'ajouter à elles

Replace: les données de jeu préalablement enregistrées à l'emplacement destination de sont effacées et remplacées par les données extraites. Toutefois, seules les données de jeu du canal MIDI spécifié par le paramètre Channel sont remplacées, les données de jeu des autres canaux MIDI restant en place.

### Status

Détermine le type de données de jeu à extraire.

ALL: toutes les données

Note: données de note

Poly Af: données d'aftertouch polyphonique

CC: données de commande (changement de commande)

PC: données de changement de programme

Ch Af: données d'aftertouch par canal

P.BEND: données de pitch bend

SysEx: données de message xclusif de système

TuneReq: données de demande d'accord (Tune Request)

PTNCall: données de message d'appel de pattern

### Range (Plage d'action)

Détermine la plage d'action lorsque Note, Poly Af, CC, ou PC est sélectionné pour le paramètre Status.

Pour extraire toutes les données ou toutes les données d'aftertouch polyphonique, réglez "0 (C-1)-127(G9)".

Pour n'extraire que C4, choisissez "60(C4)-60(C4)", et pour extraire la plage de C3 à C4, réglez "48(C3)-60(C4)". Si vous désirez extraire les données concernant tous les numéros de commande, sélectionnez "0 - 127".

Si vous désirez extraire toutes les données de programme, sélectionnez "1 - 128".

Pour ne copier que les données appelant le numéro 4, réglez ce paramètre sur "4-4", et pour n'extraire que les données appelant les programmes 3 à 14, réglez ce paramètre sur "3-14".

### Channel (Canal MIDI)

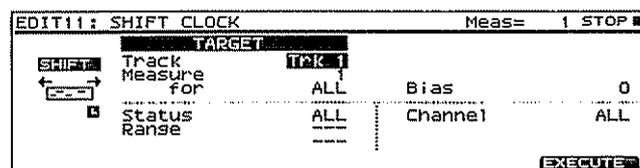
Cela fixe le canal MIDI des données de jeu à extraire. Lorsque vous désirez extraire les données de jeu choisies sur tous les canaux, réglez ce paramètre sur "ALL", mais si vous désirez n'extraire les données de jeu que sur un canal MIDI spécifique, spécifiez ce canal MIDI.

\* Cela ne peut pas être réglé lorsque les paramètres SysEx, TuneReq, et PTNCall sont sélectionnés pour Status.

### Décalage avant et arrière des données de jeu (Shift Clock)

Cette procédure déplace l'instant de production des données de jeu d'une plage spécifiée, vers l'avant ou vers l'arrière avec pour unité de déplacement les clics d'horloge. En déplaçant légèrement vers l'avant ou l'arrière des données de jeu, vous pouvez donner une sensation d'anticipation ou au contraire de note traînante dans vos morceaux.

\* Lorsque Shift Clock donne pour résultat l'avancée de données avant le début du morceau, ces données sont en fait positionnée au début du morceau. Si à l'opposé, le décalage vous amène au-delà du morceau, alors une mesure de longueur suffisante pour contenir les données ainsi décalées est ajoutée à la fin du morceau. Le format de la mesure ajoutée est le même que celui de la mesure précédente.



### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER], puis [F3 (TRK EDIT)]
2. Pressez [F6 (MENU)] pour sélectionner "MENU 3", puis pressez [F1 (SHIFTCLK)].
3. Amenez le curseur sur la piste cible, puis sélectionnez la piste de phrases ou le pattern où effectuer la procédure Shift Clock
4. Lorsque vous réglez la plage d'édition sous forme de mesure, amenez le curseur sur "Measure", puis fixez le numéro de la première mesure concernée, puis amenez le curseur sur "for" et fixez le nombre de mesures concernées.
5. Amenez le curseur sur "Bias" et réglez la valeur de décalage en clics d'horloge.

6. Amenez le curseur sur "Status" puis sélectionnez les données de jeu à décaler.

Si vous sélectionnez Note, Poly Af, CC, ou PC, amenez le curseur sur "Range" et fixez la plage de décalage. La plage pour Note et Poly Af peut également être fixée en pressant les touches correspondantes du clavier.

7. Amenez le curseur sur "Channel" et réglez le canal MIDI dont les données d'interprétation doivent être décalées.

8. Pressez [F6 (EXECUTE)] pour exécuter la procédure.

### Target Track (Piste cible)

Détermine la piste ou le pattern à décaler

ALL: pistes de phrases 1-16, piste Beat et piste Tempo

TRK 1-TRK 16: piste de phrases sélectionnée

Tempo: piste Tempo

PTN 1-100: pattern spécifié

### Measure, for (zone à éditer)

Ces paramètres détermine la zone des données à décaler

### Bias

Fixe le nombre de clics d'horloge de décalage. Avec des réglages positifs (+), la valeur sera ajoutée au nombre de clics à éditer. Avec des réglages négatifs (-), la valeur sera soustraite au nombre de clics à éditer.

### Status

Détermine le type de données de jeu à décaler.

ALL: toutes les données

Note: données de note

Poly Af: données d'aftertouch polyphonique

CC: données de commande (changement de commande)

PC: données de changement de programme

Ch Af: données d'aftertouch par canal

P BEND: données de pitch bend

SysEx: données de message xclusif de système

TuneReq: données de demande d'accord (Tune Request)

PTNCall: données de message d'appel de pattern

\* Ces paramètres ne peuvent pas être réglés quand Tempo est sélectionnée comme piste cible.

### Range (Plage d'action)

Détermine la plage d'action lorsque Note, Poly Af, CC, ou PC est sélectionné pour le paramètre Status.

Pour décaler toutes les données ou toutes les données d'aftertouch polyphonique, réglez "0 (C-1)-127(G9)". Pour ne décaler que C4, choisissez "60(C4)-60(C4)", et pour décaler la plage de C3 à C4, réglez "48(C3)-60(C4)." Si vous désirez décaler les données concernant tous les numéros de commande, sélectionnez "0 - 127". Si vous désirez décaler toutes

les données de programme, sélectionnez "1 - 128". Pour ne décaler que les données appelant le numéro 4, réglez ce paramètre sur "4-4", et pour ne décaler que les données appelant les programmes 3 à 14, réglez ce paramètre sur "3-14".

### Channel (Canal MIDI)

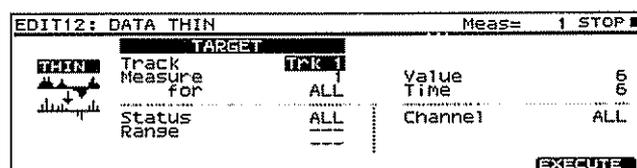
Cela fixe le canal MIDI des données de jeu à décaler.

Lorsque vous désirez décaler les données de jeu choisies sur tous les canaux, réglez ce paramètre sur "ALL", mais si vous désirez ne décaler les données de jeu que sur un canal MIDI spécifique, spécifiez ce canal MIDI.

\* Cela ne peut pas être réglé lorsque Tempo est sélectionnée comme piste et lorsque les paramètres SysEx, TuneReq, et PTNCall sont sélectionnés pour Status.

### Réduction des données de jeu (Data Thin)

Envoyer des valeurs d'aftertouch pitch bend, expression et autres données à variation continue nécessite bien plus de données que vous ne pourriez le souhaiter. La fonction Data Thin, en réduisant ces flux de données sans que cela soit audible, peut réduire la quantité de données utilisées, augmentant dès lors la mémoire restant disponible dans le séquenceur.



\* Comme la quantité de mémoire utilisée diffère en fonction des changements de tempo et de données, il n'y a aucune réponse établie quant au degré de réduction des données. Essayez donc différents réglages.

### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER], puis [F3 (TRK EDIT)].
2. Pressez [F6 (MENU)] pour sélectionner "MENU 3", puis pressez [F2 (DATATHIN)].
- \* Vous pouvez également passer à l'écran "TRACK EDIT MENU" en amenant le curseur sur "12 Data Thin" et en pressant [ENTER], ou en tapant [1] et [2] avec les touches numériques et en pressant [ENTER].
3. Amenez le curseur sur la piste cible, puis sélectionnez la piste de phrases ou le pattern où effectuer la procédure de réduction de données.

4. Lorsque vous réglez la plage d'édition sous forme de mesure, amenez le curseur sur "Measure", puis fixez le numéro de la première mesure concernée, puis amenez le curseur sur "for" et fixez le nombre de mesures concernées.
5. Amenez le curseur sur "Value" et fixez la valeur de réduction des données.
6. Amenez le curseur sur "Time" et fixez la fréquence de la réduction.
7. Amenez le curseur sur "Status" puis sélectionnez les données de jeu à réduire.  
Si vous sélectionnez Note, Poly Af, CC, ou PC, amenez le curseur sur "Range" et fixez la tessiture visée. La plage pour Note et Poly Af peut également être fixée en pressant les touches correspondantes du clavier.
8. Amenez le curseur sur "Channel" et réglez le canal MIDI dont les données d'interprétation doivent être réduites.
9. Pressez [F6 (EXECUTE)] pour exécuter la procédure.

### Target Track (Piste cible)

Détermine la piste ou le pattern à contenant les données à réduire.

- ALL: pistes de phrases 1-16, piste Beat et piste Tempo  
 TRK 1-TRK 16: piste de phrases sélectionnée  
 PTN 1-100: pattern spécifié

### Measure, for (zone à éditer)

Ces paramètres détermine la zone des données à réduire.

### Value

Si vous désirez réduire dragstiquement les données, sélectionnez une valeur élevée. Si vous désirez ne réduire que légèrement les données, sélectionnez une petite valeur.

### Time (Temps)

Si vous désirez que la réduction s'affectue avec de longs intervalles, sélectionnez une grande valeur. Si vous désirez une réduction à intervalles courts, sélectionnez une petite valeur.

### Status

Détermine le type de données de jeu à réduire.

- ALL: toutes les données  
 Poly Af: données d'aftertouch polyphonique  
 CC: données de commande (changement de commande)  
 Ch Af: données d'aftertouch par canal  
 P.BEND: données de pitch bend

### Range (Plage d'action)

Détermine la plage d'action lorsque Poly Af ou CC est sélectionné pour le paramètre Status.

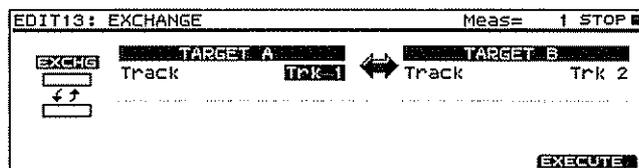
Pour réduire toutes les données ou toutes les données d'aftertouch polyphonique, réglez "0 (C-1)-127(G9)". Pour ne réduire que C4, choisissez "60(C4)-60(C4)", et pour réduire la plage de C3 à C4, réglez "48(C3)-60(C4)". Si vous désirez réduire les données concernant tous les numéros de commande, sélectionnez "0 - 127". Si vous désirez réduire toutes les données de programme, sélectionnez "1 - 128". Pour ne réduire que les données appelant le numéro 4, réglez ce paramètre sur "4-4", et pour ne réduire que les données appelant les programmes 3 à 14, réglez ce paramètre sur "3-14".

### Channel (Canal MIDI)

Cela fixe le canal MIDI des données de jeu à réduire. Lorsque vous désirez réduire les données de jeu choisies sur tous les canaux, réglez ce paramètre sur "ALL", mais si vous désirez ne réduire les données de jeu que sur un canal MIDI spécifique, spécifiez ce canal MIDI.

### Echange de contenu entre pistes ou patterns (Exchange)

Cette procédure échange la totalité de pistes de phrases ou de patterns.



### Procédure

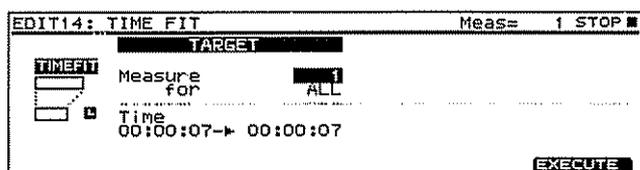
1. Pressez [SEQUENCER], puis [F3 (TRK EDIT)].
2. Pressez [F6 (MENU)] pour sélectionner "MENU 3" puis pressez [F3 (EXCHANGE)].  
*\* Vous pouvez également passer à l'écran "TRACK EDIT MENU" en amenant le curseur sur "13 Exchange" et en pressant [ENTER], ou en tapant [1] et [3] avec les touches numériques et en pressant [ENTER].*
3. Amenez le curseur sur la piste cible, puis sélectionnez les deux pistes de phrases ou patterns à échanger.
4. Pressez [F6 (EXECUTE)] pour exécuter la procédure.  
*\* La même valeur ne peut pas être choisie pour les deux pistes.*

### Track (Piste cible)

Sélectionne les deux pistes de phrases ou patterns à échanger.

## Réglage de la durée de reproduction du morceau (Time Fit)

Cette procédure mesure la durée de reproduction d'un morceau, puis change les données de la piste de tempo pour obliger la reproduction du morceau à s'effectuer en un temps spécifié.



### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER], puis [F3 (TRK EDIT)].
2. Pressez [F6 (MENU)] pour sélectionner "MENU 3" puis pressez [F4 (TIME FIT)].
- \* Vous pouvez également passer à l'écran "TRACK EDIT MENU" en amenant le curseur sur "14 Time Fit" et en pressant [ENTER], ou en tapant [1] et [4] avec les touches numériques et en pressant [ENTER].
3. Lorsque vous réglez la plage d'édition sous forme de mesure, amenez le curseur sur "Measure", puis fixez le numéro de la première mesure concernée, puis amenez le curseur sur "for" et fixez le nombre de mesures concernées.
4. Amenez le curseur sur "Time" puis réglez la durée de reproduction de la plage spécifiée.
5. Pressez [F6 (EXECUTE)] pour exécuter la procédure.

### Measure, for (zone à éditer)

Spécifie la plage pour laquelle la durée de reproduction est mesurée et ajustée

### Time (Temps)

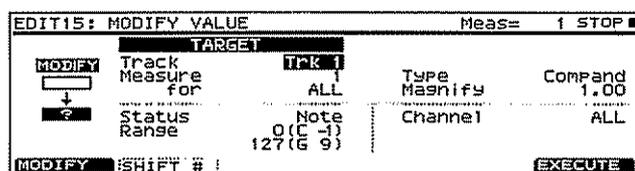
Le temps utilisé pour la reproduction de la plage spécifiée apparaît entre parenthèses. La durée de reproduction souhaitée pour la plage spécifiée est indiquée à droite de la flèche.

\* *Ch oisir des valeurs de temps trop élevées ou trop faibles entraîne le calcul de valeurs de tempo excédant la limite permise, empêchant le changement voulu pour la durée de reproduction.*

*Dans de tels cas, le message "Playback Tempo Range Over!" (sortie de la plage de tempo possible) apparaît dans l'afficheur, et les données sont créées en s'approchant le plus possible de la durée qui peut être obtenue avec la plage autorisée.*

## Conversion de données (Modify Value)

Cette procédure d'édition compresse, étend et ré-arrange les valeurs des données de jeu.



### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER], puis [F3 (TRK EDIT)].
2. Pressez [F6 (MENU)] pour sélectionner "MENU 3" puis pressez [F5 (MODIFY)].
- \* Vous pouvez également passer à l'écran "TRACK EDIT MENU" en amenant le curseur sur "15 Modify Value" et en pressant [ENTER], ou en tapant [1] et [5] avec les touches numériques et en pressant [ENTER].
3. Amenez le curseur sur TARGET "TRACK" et sélectionnez la piste ou le pattern à éditer.
4. Amenez le curseur sur "Measure", puis fixez le numéro de la première mesure concernée, puis amenez le curseur sur "for" et fixez le nombre de mesures concernées.

Les procédures suivantes pour la modification (MODIFY) et pour le changement de numéro (SHIFT#) différent.

### Avec MODIFY

5. Pressez [F1 (MODIFY)].
6. Amenez le curseur sur "TYPE" et sélectionnez "Compan" ou "Reverse".  
Sélectionner "Compan" vous permet de modifier les données d'un facteur allant de 0.00 à 2.00. Quand "Reverse" est sélectionné, vous pouvez inverser ou retourner les valeurs des données visées par rapport à une valeur centrale de référence (64).
7. Amenez le curseur sur "Status" et sélectionnez de donnée à éditer. Quand vous sélectionnez Note, Poly Af, ou CC, amenez le curseur sur "Range" et spécifiez la tessiture à éditer.
8. Amenez le curseur sur "Channel" et réglez le canal MIDI des données à éditer.
9. Pressez F6 (EXECUTE).

Avec SHIFT#

5. Pressez [F2 (SHIFT #)].
6. Amenez le curseur sur "Status" et sélectionnez le type de donnée à éditer.
7. Amenez le curseur sur "Source" et réglez la valeur des données source à changer.
8. Amenez le curseur sur "Destination" et sélectionnez la valeur résultant du changement de donnée.
9. Amenez le curseur sur "Channel" et réglez le canal MIDI des données à éditer.
10. Pressez F6 (EXECUTE).

### Track (Piste cible)

Détermine la piste ou le pattern à contenant les données à éditer.

ALL: pistes de phrases 1-16, piste Beat et piste Tempo

TRK 1-TRK 16: piste de phrases sélectionnée

PTN 1-100: pattern spécifié

### Measure, for (zone à éditer)

Ces paramètres détermine la zone à éditer. "Measure" correspond à la mesure à partir de laquelle l'édition commencera et "for" détermine le nombre de mesures sur lesquelles s'appliquera l'édition à partir de la première mesure.

### Channel (Canal MIDI)

Cela fixe le canal MIDI des données de jeu à éditer. Lorsque vous désirez éditer les données de jeu choisies sur tous les canaux, réglez ce paramètre sur "ALL".

### Status

Sélectionne les données de jeu à changer.

Commun à MODIFY et SHIFT#

Note: numéro de note du message de note

CC: valeur du changement de commande

Velocity: dynamique d'un message de note

Seulement avec MODIFY sélectionné

Poly Af: aftertouch polyphonique

Ch Af: valeur d'aftertouch par canal

P.Bend: valeur de pitch bend

Velocity: dynamique d'un message de note

Seulmeent avec SHIFT# sélectionné

All Oct.: information de numéro de note et toutes les octaves incluant cette note

PC: valeur de changement de programme.

### Range (Plage d'action)

Détermine la plage d'action lorsque Poly Af ou CC est sélectionné pour le paramètre Status.

Pour changer toutes les données ou toutes les données d'aftertouch polyphonique, réglez "0 (C-1)-127(G9)". Pour ne changer que C4, choisissez "60(C4)-60(C4)", et pour changer la plage de C3 à C4, réglez "48(C3)-60(C4)." Si vous désirez changer les données concernant tous les numéros de commande, sélectionnez "0 - 127". Si vous désirez changer toutes les données de programme, sélectionnez "1 - 128".

## Correction de mise en place d'une interprétation (Quantize)

### Qu'est-ce la quantification ou Quantize ?

La fonction Quantize corrige les imperfections de timing des données de jeu enregistrées sur les pistes en fonction d'une rythmique pré-établie pour rendre uniforme le déclenchement de toutes les notes, donnat alors au morceau une meilleure sensation de rythme. Le MC-80 dispose des trois types suivants de quantification.

#### Grid Quantize

Corrige le déclenchement en terme de note, tel que voulu par une grille de type solfège.

#### Shuffle Quantize

Ajoute une cadence swing au rythme.

#### Groove Quantize

Lorsque vous utilisez un modèle rythmique groove (Groove Template), vous pouvez choisir parmi différents rythmes (vous pouvez également utiliser des rythmes venant d'autres morceaux).

<Fonction Preview>

Vous pouvez contrôler quel sera le résultat de la quantification, même lors du réglage des paramètres. Cela s'appelle la fonction "Preview".

\* Les interprétations d'événements d'appel de pattern assignés à des pistes de phrases ainsi que les pistes de phrases neutralisées (Mute) ne peuvent pas être contrôlées.

### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER], puis [F2(QUANTIZE)].

2. Utilisez [FWD] et [BWD] pour spécifier l'emplacement auquel l'écoute de contrôle ou "Preview" commencera.

\* Avec Grid Quantize et Shuffle Quantize, la reproduction de deux mesures est répétée; avec Groove Quantize, quatre mesures sont reproduites répétitivement.

\* Si aucune note n'est enregistrée dans la zone prévue pour l'écoute de contrôle ou Preview, l'interprétation ne peut pas être contrôlée.

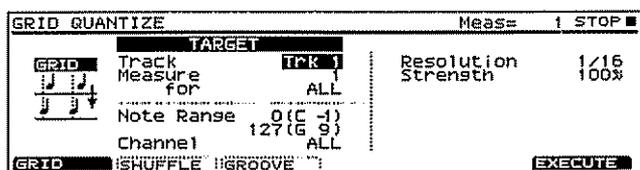
3. Pressez [PLAY] pour changer le mode Preview

4. Pour annuler Preview, pressez [STOP].

\* Pour exécuter la quantification, pressez [F6 (EXECUTE)].

## Création d'une rythmique uniforme (Grid Quantize)

Exécuter Grid Quantize ajustera les déclenchements de note sur les intervalles correspondant à la valeur de note choisie, aussi cela peut-il être utilisé lorsque vous désirez corriger une rythmique pour en faire une cadence exacte d'un point de vue du solfège.



### Procédure

1. Pressez [F2(QUANTIZE)] dans l'écran "SONG PLAY".

2. Pressez [F1 (GRID)] pour passer à l'écran "GRID QUANTIZE".

3. Sélectionnez la piste de phrase ou le pattern à quantifier.

\* Pour sélectionner une piste de phrase, pressez TRACK [1]-[16], afin d'allumer l'indicateur de tout bouton piste pressé. Pour sélectionner un pattern pour la quantification, pressez [PATTERN] et spécifiez le numéro de pattern.

4. Lorsque vous réglez la plage de quantification sous forme de mesure, amenez le curseur sur "Measure", puis fixez le numéro de la première mesure concernée, puis amenez le curseur sur "for" et fixez le nombre de mesures concernées.

5. Amenez le curseur sur "Channel" puis réglez le canal MIDI des notes auxquelles la quantification s'appliquera.

6. Amenez le curseur sur "Note Range," puis

spécifiez la plage ou tessiture à laquelle la quantification s'appliquera.

Cette plage peut également être fixée en pressant les touches correspondant sur le clavier.

7. Amenez le curseur sur "Resolution" et fixez la note servant de référence à la quantification.

8. Amenez le curseur sur "Strength" et indiquez le degré de rigidité de la correction à apporter.

9. Pressez [F6 (EXECUTE)] pour exécuter la procédure.

### Resolution (Résolution)

Fixe la résolution de correction en terme de note. Réglez-la à la plus petite note employée dans la plage de quantification.

### Strength (Rigueur)

Fixe le degré de rigueur de la correction basée sur la résolution fixée précédemment. Pour que la correction se conforme exactement aux divisions fixées par le paramètre Resolution, réglez Strength sur 100%. Plus bas est ce réglage, moins stricte est la correction appliquée, aucune correction n'étant appliquée à 0%

### Track (Piste cible)

Spécifie la piste de phrases ou le pattern auquel la quantification s'applique

Track: Trk1-16

PTN: 1-100

### Measure, for (Plage d'édition)

Spécifie la plage de quantification

### Channel (Canal MIDI)

Cela fixe le canal MIDI dont les notes seront quantifiées.

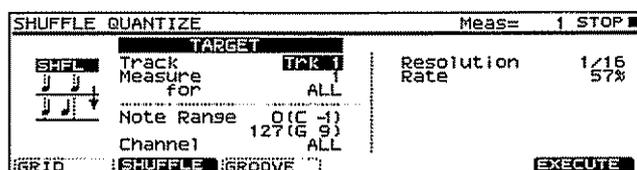
Lorsque vous désirez appliquer la quantification à toutes les notes sur tous les canaux, réglez ce paramètre sur "ALL", mais si vous désirez n'appliquer la quantification qu'aux notes d'un canal MIDI spécifique, spécifiez ce canal MIDI.

### Note Range (Tessiture)

Spécifie la plage de notes à quantifier.

## Création d'un rythme ternaire ou "Shuffle" (Shuffle Quantize)

Appliquer Shuffle Quantize donne un côté ternaire, swing à vos interprétations.



**Procédure**

1. Pressez [SEQUENCER], puis [F2 (QUANTIZE)].
1. Pressez [F2(QUANTIZE)] dans l'écran "SONG PLAY".
2. Pressez [F2 (SHUFFLE)] pour passer à l'écran "SHUFFLE QUANTIZE".
3. Amenez le curseur sur "Resolution" et fixez la note servant de référence à la quantification.
4. Amenez le curseur sur "Rate" et réglez le degré de décalage pour la note en l'air (autre que sur le temps).
5. Sélectionnez la piste de phrase ou le pattern à quantifier.
  - \* Pour sélectionner une piste de phrase, pressez TRACK [1]-[16], afin d'allumer l'indicateur de tout bouton piste pressé. Pour sélectionner un pattern pour la quantification, pressez [PATTERN] et spécifiez le numéro de pattern.
6. Lorsque vous réglez la plage de quantification sous forme de mesure, amenez le curseur sur "Measure", puis fixez le numéro de la première mesure concernée, puis amenez le curseur sur "for" et fixez le nombre de mesures concernées.
7. Amenez le curseur sur "Channel" puis réglez le canal MIDI des notes auxquelles la quantification s'appliquera.
8. Amenez le curseur sur "Note Range," puis spécifiez la plage ou tessiture à laquelle la quantification s'appliquera.
 

Cette plage peut également être fixée en pressant les touches correspondant sur le clavier.
9. Pressez [F6 (EXECUTE)] pour exécuter la procédure.

**Resolution (Résolution)**

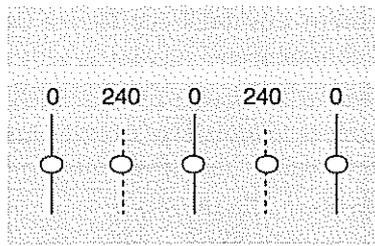
Fixe la résolution de correction en terme de note. Peut être réglé sur croche (1/8) ou double-croche (1/16).

**Rate (Intensité du swing)**

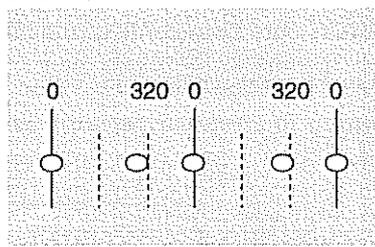
Cela fixe l'écart des notes par rapport aux divisions normales du temps déterminées dans le paramètre Resolution.

A 50%, les notes entre deux temps se situent exactement à égale distance des deux temps. A 0%, la note joue en même temps que le temps précédent. A 100%, la note joue en même temps que le temps suivant.

● Avec des croches

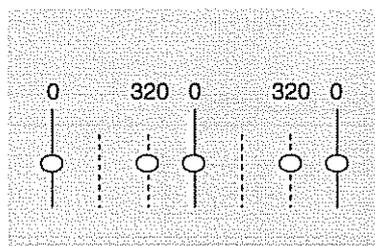


● Lecture des données ci-dessus avec un réglage Rate de 50-67%.



L'interprétation montre un effet ternaire plus prononcé quand Rate approche les 67%

● Avec des noires de triolets (correspondant à une valeur Rate d'environ 67%)



○ donnée de note

**Track (Piste cible)**

Spécifie la piste de phrases ou le pattern auquel la quantification s'applique  
 Track: Trk1-16  
 PTN: 1-100

**Measure, for (Plage d'édition)**

Spécifie la plage de quantification

**Channel (Canal MIDI)**

Cela fixe le canal MIDI dont les notes seront quantifiées.  
 Lorsque vous désirez appliquer la quantification à toutes les notes sur tous les canaux, réglez ce paramètre sur "ALL", mais si vous désirez n'appliquer la quantification qu'aux notes d'un canal MIDI spécifique, spécifiez ce canal MIDI.

**Note Range (Tessiture)**

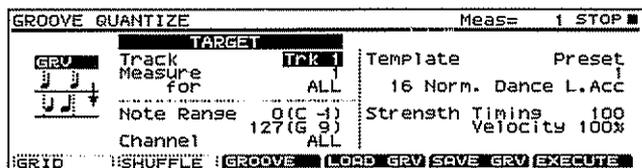
Spécifie la plage de notes à quantifier.

## Ajout de différents types de "Groove" au rythme (Groove Quantize)

Le MC-80 offre 71 modèles de quantification qui contiennent différents réglages de quantification pour appliquer des cadences rythmiques de diverses catégories musicales. Sélectionnez le modèle voulu pour la quantification

Vous pouvez également créer vos propres modèles et en conserver 16 en mémoire. Cela vous permet d'incorporer la cadence de vos morceaux favoris.

\* Si les notes des données de jeu sont trop éloignées de la mise en place fidèle, la fonction Groove Quantize peut ne pas agir assez fort pour obtenir le résultat désiré. Commencez alors par une quantification de type Grid pour éliminer les erreurs de mise en place.



### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER]-[F2 (QUANTIZE)] dans cet ordre.
2. Pressez [F3 (GROOVE)] pour accéder à l'écran "GROOVE QUANTIZE".
3. Amenez le curseur sur "Track" et sélectionnez la piste ou le pattern que vous désirez quantifier. Pour sélectionner une piste, pressez [Track 1-16]. Pour sélectionner un pattern, pressez [PATTERN].
4. Amenez le curseur sur "Measure" et spécifiez le numéro de mesure à laquelle vous désirez commencer la quantification. Puis, amenez le curseur sur "for" et spécifiez le nombre de mesures que vous désirez quantifier.
5. Amenez le curseur sur "Note Range" et spécifiez la tessiture à quantifier.
6. Amenez le curseur sur "Channel" et sélectionnez le canal MIDI des notes que vous désirez quantifier.
7. Amenez le curseur sur "Template" et sélectionnez soit Preset soit User (personnel). Puis, déplacez le curseur vers le bas et sélectionnez le numéro.
8. Amenez le curseur sur "Strength Timing" et spécifiez le pourcentage de rapprochement voulu entre la note d'origine et l'emplacement voulu par le modèle.

9. Amenez le curseur sur "Strength Velocity" et spécifiez le pourcentage de rapprochement voulu entre la dynamique de la note et celle voulue par le modèle.

10. Pressez [F6 (EXECUTE)] pour lancer la procédure.

### Numéro du modèle

Cela sélectionne le numéro à utiliser. Les 71 modèles Groove preset (d'usine) du MC-80 sont appelés Preset 1-71, et ceux que vous pouvez créer sont appelés User 1-16 (User pour personnel). En-dessous s'affiche le nom du modèle.

\* A l'allumage ou avant de charger un modèle User, User 1-16 sont des modèles initiaux (avec des réglages d'usine). Si vous prenez un de ces modèles et faites une quantification Groove, cela n'a pas d'effet.

Voici la liste des modèles groove preset

- 1: Dance (dynamique modérée)
- 2: Dance (grande dynamique)
- 3: Dance (swing léger)
- 4: Dance (swing marqué)
- 5: Dance (temps retardés, dynamique modérée)
- 6: Dance (temps retardés, grande dynamique)
- 7: Dance (temps retardés, swing léger)
- 8: Dance (temps retardés, swing marqué)
- 9: Dance (temps en avance, dynamique modérée)
- 10: Dance (temps en avance, grande dynamique)
- 11: Dance (temps en avance, swing léger)
- 12: Dance (temps en avance, swing marqué)
- 13: Fusion (dynamique modérée)
- 14: Fusion (grande dynamique)
- 15: Fusion (swing léger)
- 16: Fusion (swing marqué)
- 17: Fusion (temps retardés, dynamique modérée)
- 18: Fusion (temps retardés, grande dynamique)
- 19: Fusion (temps retardés, swing léger)
- 20: Fusion (temps retardés, swing marqué)
- 21: Fusion (temps en avance, dynamique modérée)
- 22: Fusion (temps en avance, grande dynamique)
- 23: Fusion (temps en avance, swing léger)
- 24: Fusion (temps en avance, swing marqué)
- 25: Reggae (dynamique modérée)
- 26: Reggae (grande dynamique)
- 27: Reggae (swing léger)
- 28: Reggae (swing marqué)
- 29: Reggae (temps retardés, dynamique modérée)
- 30: Reggae (temps retardés, grande dynamique)
- 31: Reggae (temps retardés, swing léger)
- 32: Reggae (temps retardés, swing marqué)
- 33: Reggae (temps en avance, dynamique modérée)

- 34: Reggae (temps en avance, grande dynamique)
- 35: Reggae (temps en avance, swing léger)
- 36: Reggae (temps en avance, swing marqué)
- 37: Pops (dynamique modérée)
- 38: Pops (grande dynamique)
- 39: Pops (swing léger)
- 40: Pops (swing marqué)
- 41: Pops (temps retardés, dynamique modérée)
- 42: Pops (temps retardés, grande dynamique)
- 43: Pops (temps retardés, swing léger)
- 44: Pops (temps retardés, swing marqué)
- 45: Pops (temps en avance, dynamique modérée)
- 46: Pops (temps en avance, grande dynamique)
- 47: Pops (temps en avance, swing léger)
- 48: Pops (temps en avance, swing marqué)
- 49: Rhumba (dynamique modérée)
- 50: Rhumba (grande dynamique)
- 51: Rhumba (swing léger)
- 52: Rhumba (swing marqué)
- 53: Rhumba (temps retardés, dynamique modérée)
- 54: Rhumba (temps retardés, grande dynamique)
- 55: Rhumba (temps retardés, swing léger)
- 56: Rhumba (temps retardés, swing marqué)
- 57: Rhumba (temps en avance, dynamique modérée)
- 58: Rhumba (temps en avance, grande dynamique)
- 59: Rhumba (temps en avance, swing léger)
- 60: Rhumba (temps en avance, swing marqué)
- 61: Samba (pour Pandeiro, etc)
- 62: Samba (pour Surdo, Timbales)
- 63: Axe (pour Caixa)
- 64: Axe (pour Surdo)
- 65: Salsa (pour Cascala)
- 66: Salsa (pour Conga)
- 67: Triolets
- 68: Quintolets
- 69: Sextolets
- 70: Septolets sur deux temps
- 71: Triolets d'ornement

\* Les modèles (Templates) sont prévus pour des mesures 4/4. Ils peuvent ne pas produire le résultat désiré avec d'autres types de mesure.

\* Les modèles preset ne sont classés en catégories que pour référence, n'hésitez pas à expérimenter les modèles dans différents styles jusqu'à ce que vous trouviez le mieux adapté à votre musique.

### Strength Timing:

Spécifie le déplacement d'une note pour retrouver la mise en place demandée par le modèle que vous avez choisi. Avec un réglage de 100%, la note sera totalement recalée sur le modèle. Avec un réglage de 0%, la note ne bougera pas du tout.

### Strength Velocity:

Ce paramètre spécifie le rapprochement de la

dynamique d'une note vis à vis de la dynamique voulue par le modèle choisi. Avec un réglage de 100%, la dynamique de note est celle voulue par le modèle. Avec un réglage de 50%, la dynamique de la note sera intermédiaire entre la dynamique d'origine et celle voulue par le modèle. Un réglage de 0 entraîne une absence d'effet sur la dynamique.

### Track (Target Track)

Spécifie la piste ou le pattern à quantifier.

Track: Trk1-16

PTN: 1-100

### Measure, for (Zone d'édition)

Spécifie la zone de mesures à quantifier.

### Note Range

Spécifie la tessiture des notes à quantifier.

### Channel (MIDI Channel)

Détermine le canal MIDI des notes à quantifier.

Si vous désirez quantifier toutes les notes, réglez ce paramètre sur ALL. Si vous voulez ne quantifier que les notes d'un canal spécifique, sélectionnez ce canal.

### <Astuces pour l'emploi des modèles groove preset>

Les modèles groove preset sont conçus avec un soin tout particulier du détail pour que vous puissiez obtenir une interprétation parfaite avec la fonction Groove Quantize. Voici quelques astuces d'emploi.

### Utilisez Groove Quantize avec la batterie et la basse

Les parties de batterie et de basse sont les éléments les plus importants pour déterminer la cadence rythmique. Les modèles groove preset du MC-80 sont donc adaptés à ces instruments. Quand vous appliquez la fonction Groove Quantize avec d'autres instruments, faites une quantification moins rigoureuse que pour les instruments de percussion.

### Réglez bien la mesure de début de quantification

Les modèles (templates) preset sont constitués de quatre mesures? Comme chaque temps a plus ou moins de dynamique, chaque mesure a sa propre dynamique. Pareillement, les modèles groove preset du MC-80 ont des variations de dynamique au long des quatre mesures. Par exemple, si vous utilisez Groove Quantize depuis la première mesure d'un morceau contenant des données de configuration en première mesure et que les données de jeu réelles ne commencent qu'en seconde mesure, vous ne serez pas bien synchronisé avec le modèle. Pour éviter ce problème, vous devez lancer la quantification dans ce cas depuis la deuxième mesure. Gardez à l'esprit la composition musicale et la ligne mélodique de votre morceau lorsque vous décidez de la mesure à partir de

laquelle appliquer la fonction Groove Quantize pour obtenir le meilleur résultat.

**Ajustez le tempo**

Un modèle groove preset est créé avec comme tempo de référence 120-140 (coups par minute). Lorsque vous accomplissez cette fonction avec un morceau au tempo plus rapide, un réglage à 100% de Timing Strength agit au mieux. Pour un tempo plus lent, réglez Timing Strength plus bas que 100%.

**Ajoutez un effet swing efficace**

Pour un effet swing efficace, le tempo est très important. Par exemple, quand vous travaillez avec des rythmes de jazz, il sera efficace d'ajouter plus de swing aux morceaux à tempo lent. Ajouter moins de swing aux morceaux à tempo rapide augmentera la sensation de "vitesse". Pour des rythmes Dance, appliquer plus de swing aux morceaux à tempo rapide donne vraiment une sensation de rythmique "ternaire". Faites des essais jusqu'à ce que vous trouviez les meilleurs réglages.

**Utilisez la liste des modèles preset pour une sélection rapide**

Bien que les modèles groove soient groupés par catégorie musicale, il est relativement difficile de choisir directement le mieux adapté parmi les 71 disponibles.

Le tableau ci-après vous aidera à rapidement sélectionner le modèle voulu.

.....

## Chapitre 8. Edition de morceaux et patterns (Edit)

### Dance (16 battements)

	Accent léger	Accent fort	Swing léger	Swing fort
Normal	001:16 Norm. Dance L.Acc	002:16 Norm. Dance H.Acc	003:16 Norm. Dance L.Swg	004:16 Norm. Dance H.Swg
Heavy	005:16 Heavy Dance L.Acc	006:16 Heavy Dance H.Acc	007:16 Heavy Dance L.Swg	008:16 Heavy Dance H.Swg
Pushed	009:16 Pushed Dance L.Acc	010:16 Pushed Dance H.Acc	011:16 Pushed Dance L.Swg	012:16 Pushed Dance H.Swg

### Fusion (16 battements)

	Accent léger	Accent fort	Swing léger	Swing fort
Normal	013:16 Norm. Fusion L.Acc	014:16 Norm. Fusion H.Acc	015:16 Norm. Fusion L.Swg	016:16 Norm. Fusion H.Swg
Heavy	017:16 Heavy Fusion L.Acc	018:16 Heavy Fusion H.Acc	019:16 Heavy Fusion L.Swg	020:16 Heavy Fusion H.Swg
Pushed	021:16 Pushed Fusion L.Acc	022:16 Pushed Fusion H.Acc	023:16 Pushed Fusion L.Swg	024:16 Pushed Fusion H.Swg

### Reggae (16 battements)

	Accent léger	Accent fort	Swing léger	Swing fort
Normal	025:16 Norm. Reggae L.Acc	026:16 Norm. Reggae H.Acc	027:16 Norm. Reggae L.Swg	028:16 Norm. Reggae H.Swg
Heavy	029:16 Heavy Reggae L.Acc	030:16 Heavy Reggae H.Acc	031:16 Heavy Reggae L.Swg	032:16 Heavy Reggae H.Swg
Pushed	033:16 Pushed Reggae L.Acc	034:16 Pushed Reggae H.Acc	035:16 Pushed Reggae L.Swg	036:16 Pushed Reggae H.Swg

### Pops (8 battements)

	Accent léger	Accent fort	Swing léger	Swing fort
Normal	037: 8 Norm. Pops L.Acc	038: 8 Norm. Pops H.Acc	039: 8 Norm. Pops L.Swg	040: 8 Norm. Pops H.Swg
Heavy	041: 8 Heavy Pops L.Acc	042: 8 Heavy Pops H.Acc	043: 8 Heavy Pops L.Swg	044: 8 Heavy Pops H.Swg
Pushed	045: 8 Pushed Pops L.Acc	046: 8 Pushed Pops H.Acc	047: 8 Pushed Pops L.Swg	048: 8 Pushed Pops H.Swg

### Rhumba (8 battements)

	Accent léger	Accent fort	Swing léger	Swing fort
Normal	049: 8 Norm. Rhumba L.Acc	050: 8 Norm. Rhumba H.Acc	051: 8 Norm. Rhumba L.Swg	052: 8 Norm. Rhumba H.Swg
Heavy	053: 8 Heavy Rhumba L.Acc	054: 8 Heavy Rhumba H.Acc	055: 8 Heavy Rhumba L.Swg	056: 8 Heavy Rhumba H.Swg
Pushed	057: 8 Pushed Rhumba L.Acc	058: 8 Pushed Rhumba H.Acc	059: 8 Pushed Rhumba L.Swg	060: 8 Pushed Rhumba H.Swg

#### Samba

061: Samba 1 (Pandro etc)  
062: Samba 2 (Surdo/Timba)

#### Axe

063: Axe 1 (Caixa)  
064: Axe 2 (Surdo)

#### Salsa

065: Salsa 1 (Casaca)  
066: Salsa 2 (Conga)

#### Triolets

067: Triolets  
068: Quintolets  
069: Sextolets  
070: Septolets sur 2 temps  
071: Triolets d'ornement

**Procédure****1. Sélectionnez la catégorie musicale**

Les catégories à 16 double-croches (16 battements) comprennent Dance, Fusion, Reggae, et la catégorie 8 croches (8 battements) contient Pops et Rhumba. En plus, vous disposez de Salsa, Axe, Samba et divisions variées.

**2. Sélectionnez le type de cadence voulu sur l'axe vertical**

Si vous désirez une interprétation "carrée", choisissez "Normal". Pour des temps en avance, sélectionnez "Pushed", et pour des temps en retard, choisissez "Heavy".

**3. Sélectionnez la dynamique voulue sur l'axe horizontal**

Pour moins de dynamique, choisissez "Accent léger". Pour plus de dynamique, choisissez "Accent fort". Pour un swing plus léger, choisissez "Swing léger" et pour un swing plus marqué, choisissez "Swing fort".

**4. Le modèle (Template) à l'intersection de l'axe vertical et de l'axe horizontal est celui recherché. Spécifiez le modèle en utilisant les touches numériques.**

Par exemple, si vous désirez jouer avec une cadence Fusion, des temps "à la traîne" et une légère accentuation ternaire, vous sélectionnerez "16 Heavy Fusion L. Swing". "16 Heavy Fusion H. Swing" serait plus adapté à un jeu plus jazz et "8 Norm.Pops L.Acc" serait adapté à de la Pop des années 70.

*\* Les catégories Samba, Axe, Salsa et divisions variées n'ont pas d'option de cadence et de variation.*

**Création d'un fichier SMF pour utiliser comme modèle de groove User**

Si vous désirez emprunter le "groove" d'un morceau que vous aimez, créez un modèle de groove User avec ce morceau, puis procédez à une quantification groove. En sauvegardant un fichier de morceau à quatre mesures comme fichier SMF, vous pouvez l'utiliser comme modèle de groove User.

*\* Les modèles User doivent être principalement créés pour la batterie et la basse puisque la cadence d'un morceau est principalement déterminée par ces deux instruments. Vous pouvez également créer des modèles pour d'autres instruments si nécessaire.*

**Procédure****1. Insérez le disque dans le lecteur.****2. Chargez le morceau que vous désirez utiliser comme modèle groove dans le MC-80 (p. 93).****3. Sélectionner les quatre mesures contenant les données de note devant servir de modèle et à l'aide des procédures d'édition de piste (p. 66) tsupprimez tout le reste.****4. Pressez [F5 (SAVE)].****5. Pressez [F4 (SMF-0)].**

Seul le format Standard MIDI File Format 0 est adapté au modèle groove User.

**6. Utilisez les boutons (gauche/droite)[CURSOR] pour sélectionner l'emplacement du caractère et utilisez la molette [VALUE] ou les boutons [INC/DEC] pour programmer le nom.****7. Pressez [F6 (OK)].**

Un écran apparaît vous permettant de spécifier la destination de la sauvegarde

**8. Déterminez cette destination, et pressez [F6 (SAVE)].**

Si vous essayez de sauvegarder les données en utilisant un nom de fichier déjà répertorié, une fenêtre vous demande "File Name duplicate. Overwrite?" (Nom existant déjà. Remplacement?) vous donnant une chance d'éviter l'effacement de vos données précédentes

Si vous désirez réellement écrire les données et donc remplacer l'ancien fichier, pressez [F6 (REPLACE)]. Pour annuler la sauvegarde, pressez [F1 (CANCEL)].

Un fichier SMF pouvant être utilisé comme modèle groove User a maintenant été créé.

## Chargement d'un fichier SMF comme données de modèle groove User

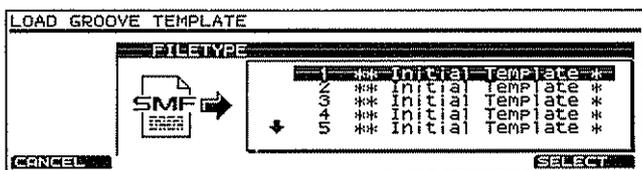
Le fichier SMF devant être utilisé pour la quantification groove doit être chargé en User 1-16 avant utilisation.

\* A l'allumage ou avant de charger un modèle User, User 1-16 sont des modèles initiaux (avec des réglages d'usine). Si vous prenez un de ces modèles et faites une quantification Groove, cela n'a pas d'effet.

\* Si vous chargez un fichier Standard MIDI File Format 0 sans changement dans une des mémoires User 1-16, les quatre premières mesures deviennent automatiquement un modèle. Toutefois, les quatre premières mesures sont souvent des données de configuration, ou une intro, aussi le modèle le plus approprié risque de ne pas être obtenu. Créez un modèle groove User en vous référant à "Création d'un fichier SMF pour utiliser comme modèle de groove User"

### Procédure

1. Insérez un disque dans le lecteur.
2. Pressez [SEQUENCER], suivi de [F2 (QUANTIZE)], puis [F3 (GROOVE)].
3. Pressez [F4 (LOAD GRV)] pour afficher l'écran "LOAD TEMPLATE".



4. Pressez [F5 (SMF)].
5. Utilisez la molette [VALUE] pour sélectionner un modèle 1-16 comme destination de chargement, puis pressez [F6(SELECT)]
6. Utilisez la molette [VALUE] pour sélectionner le fichier Standard MIDI File que vous désirez charger.
7. Pressez [F6 (LOAD SMF)] pour charger le modèle groove User.

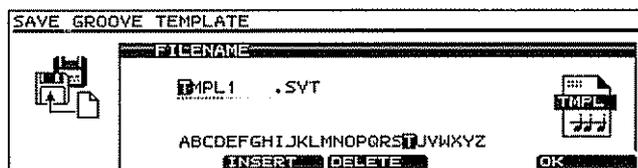
## Sauvegarde groupée de modèles groove User sur disque

Le MC-80 vous permet de sauvegarder sur un disque sous forme d'un seul fichier 16 modèles (Templates) groove User chargés en User 1-16. Ce fichier est appelé "fichier de modèles groove User". Alors que le modèle groove User est un fichier Standard MIDI File, le fichier de modèles groove User est sauvegardé comme fichier spécifique de type MC-80 (avec le suffixe SVT)

Quand des fichiers de modèles groove User sont chargés dans le MC-80, tous les modèles groove User présents en User 1-16 sont remplacés par ceux chargés depuis le disque. Il est plus pratique d'organiser les modèles groove User en fonction de leur genre musical, etc..

### Procédure

1. Insérez un disque dans le lecteur.
2. Pressez [SEQUENCER]-[F2 (QUANTIZE)]-[F3 (GROOVE)].
3. Pressez [F5 (SAVE GRV)] pour afficher l'écran "SAVE GROOVE TEMPLATE".



4. Pressez [CURSOR (gauche)] ou [CURSOR (droite)] pour amener le curseur sur la position où vous désirez programmer un caractère.
5. Pressez les touches numériques, pressez [INC] ou [DEC], ou tournez la molette [VALUE] pour sélectionner le caractère.
6. Répétez les étapes 4 et 5 pour donner un nom à un autre fichier de modèles groove User.
7. Pressez [F6 (EXECUTE)].

Le suffixe ".SVT" est ajouté.

\* Si vous désirez sauvegarder un fichier sur un disque contenant un fichier du même nom, le message de confirmation suivant s'affiche "File Already Exist!". Pour écraser l'ancien fichier et sauvegarder le nouveau, pressez [F5 (OK)]. Pour annuler la procédure, pressez [F6 (CANCEL)].

8. Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran "GROOVE QUANTIZE".

## Charger un fichier de modèles groove User dans le MC-80

Si vous chargez un fichier de modèles groove User dans le MC-80, tous les modèles (User 1-16) seront remplacés par les nouveaux chargés depuis le disque.

### Procédure

1. Insérez un disque dans le lecteur
2. Pressez les boutons suivants dans l'ordre :  
[SEQUENCER]-[F2(QUANTIZE)]-[F3(GROOVE)].
3. Pressez [F4(LOAD GRV)].  
L'écran "LOAD GROOVE TEMPLATE" apparait.
4. Pressez [F6(TEMPLATE)].
5. Utilisez [CURSOR] pour sélectionner le fichier que vous désirez charger.
6. Pressez [F6(LOAD SVT)].  
Le fichier de modèles sera chargé.

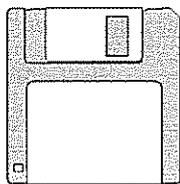
# Chapitre 9 Gestion des fichiers et disques

## Disques utilisables par le MC-80

En plus du lecteur de disquette standard, le MC-80 dispose également d'un lecteur interne, et peut être connecté à 7 lecteurs externes.

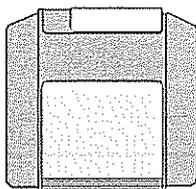
En les faisant évoluer de disques durs et de lecteurs Zip, vous pouvez utiliser un nombre encore plus grand de fichiers de morceau (par opposition au maximum de 1,4 Mo d'une disquette, un seul disque Zip peut contenir 100 Mo, et les disques durs, des quantités encore bien plus grandes de données. Selon le type de disque dur utilisé, la capacité de stockage diffère.

### Disquettes



Le MC-80 est déjà doté d'un lecteur de disquette. Les disquettes 2DD (720Ko) et 2HD (1440Ko = 1.4 Mo) peuvent être utilisées avec ce lecteur.

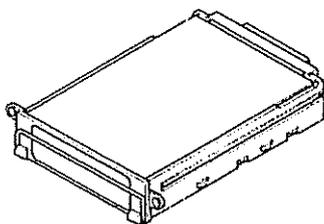
### Disques Zip



Vous pouvez élargir les possibilités du MC-80 en lui ajoutant un lecteur Zip interne et, grâce à l'interface SCSI VS4S-1, en ajoutant un lecteur Zip externe (lecteur Zip interne, disque Zip et VS4S-1 sont optionnels et vendus séparément). Jusqu'à deux lecteurs Zip externes peuvent être connectés. Les numéros d'identification SCSI (p.105) pour ce lecteur Zip sont limités au 5 et au 6.

\* Pour une information plus détaillée des instructions sur les disques Zip et l'installation des lecteurs Zip, contactez le service de maintenance Roland le plus proche ou un distributeur agréé Roland.

### Disques durs



Série HDP-88

Vous pouvez également ajouter un disque dur interne (série HDP-88, vendu séparément).

\* Contrairement aux disquettes et disques Zip, le disque dur ne se retire pas et ne pas être librement échangé, mais reste en place.

\* Pour une information plus détaillée et des instructions sur l'installation du disque dur, référez-vous en p. 102.

## Procédure de sauvegarde des fichiers (Save)

### Données qui peuvent être sauvegardées

Vous pouvez sauvegarder des morceaux que vous venez d'enregistrer ou d'éditer, des chaînages et des modèles groove personnalisés. L'unité pour ce type de donnée sauvegardée est appelée un "fichier" ou "File". Un certain nombre de fichiers peuvent être sauvegardés sur disque.

Le symbole inscrit entre parenthèses distingue les types de fichier et est appelé "extension". Les extensions sont automatiquement ajoutées à la fin d'un nom de fichier lors de sa sauvegarde.

#### • Fichiers de morceau (.SVQ)

Ce sont des fichiers de morceaux exclusifs au MC-80, avec le morceau lui-même, les patterns, les réglages de marqueur, de neutralisation (Mute) de piste, et de répétitions conjointement sauvegardés.

#### • Standard MIDI Files (.MID)

Le Standard MIDI File (SMF), est un autre format de fichier pour sauvegarder les morceaux, servant à l'échange de données de morceau entre différents instruments. Toutefois, les données propres au MC-80, telles que patterns, marqueurs, neutralisation de piste et autres réglages ne sont pas sauvegardés.

#### • Fichiers de chaînage (.SVC)

Ce sont des fichiers de reproduction en chaîne de morceaux (p. 35).

#### • Fichiers de modèles groove User (.SVT)

Ce sont des fichiers contenant des groupes de modèles groove personnels (p.87) constituent le matériel de base pour la quantification en mode Groove Quantize.

#### • Fichiers de configuration (.SVF)

Groupez tous les réglages affectant le MC-80 dans sa totalité et sauvegardez-les ensemble sous forme d'un fichier de ce type.

• Lors de la sauvegarde comme fichier de morceau, les réglages suivants sont complètement sauvegardés (certains réglages ne sont pas sauvegardés lorsque le morceau est enregistré au format SMF).

	MC-80	SMF
Morceau	Oui	Oui
Patterns faits dans le morceau	Oui	Note 1
Réglages de marqueurs	Oui	Non
Réglages de répétition	Oui	Non
Réglages TRACK INFO	Oui	Note 2
Réglages de séquence de phrases	Oui	Non
Réglages de transposition	Oui	Non

Note 1: Quand le morceau est sauvegardé au format SMF, les patterns utilisés dans le morceau sont sauvegardés comme des données de piste.

Note 2: Quand le morceau est sauvegardé au format SMF, aucune piste neutralisée lors de la sauvegarde n'est sauvegardée.

Note 3: Les réglages On et Off d'activation/neutralisation de piste Tempo ne peuvent être sauvegardés.

## Fichiers de morceau (.SVQ)/ Standard MIDI Files (.MID)

Sauvegarde de fichiers de morceau composés ou édités sur disque.

### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER]
2. Pressez [F5 (Save)].  
La fenêtre "SAVE SONG" s'ouvre
3. Pressez [F4-F6] pour sélectionner le type de fichier à sauvegarder.

### Réglages possibles

F6 (MC-80): fichiers propres au MC-80, avec le morceau, les patterns, marqueurs et réglages de répétition sauvegardés.

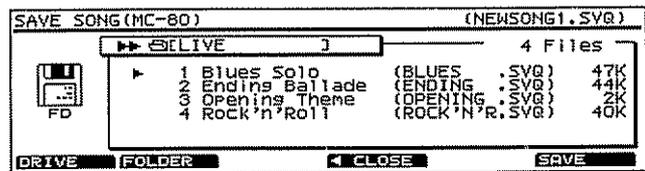
F5 (SMF-1): SMF multi-piste.

F4 (SMF-0): SMF avec les données de tous les canaux sur une seule piste.

Ensuite, programmons le nom de fichier.

4. Pressez [CURSOR (gauche)] ou [CURSOR (droite)] pour amener le curseur sur les positions où les caractères doivent être programmés.
5. Tournez la molette [VALUE] ou pressez [INC/DEC] pour sélectionner les caractères.  
Dans cet écran, F3 et F4 fonctionnent comme des touches de programmation de caractères.  
[F3 (INSERT)]: pressez-le pour insérer un caractère à l'emplacement du curseur.  
[F4 (DELETE)]: pressez-le pour supprimer le caractère à l'emplacement du curseur.
6. Quand vous avez fini de nommer le morceau, pressez [F6 (OK)].  
La fenêtre de spécification de la destination de sauvegarde s'ouvre.

7. Pressez [F1 (DRIVE)] et sélectionnez le lecteur dans lequel vous désirez sauvegarder le fichier.
8. Si vous utilisez les dossiers, sélectionnez le dossier où vous désirez sauvegarder le fichier.  
Utilisez [CURSOR] pour sélectionner le dossier et pressez [F5 (OPEN ▶)] (presser [F4 (◀ CLOSE)] vous ramène au dossier qui contient le dossier actuellement sélectionné).



9. Pressez [F6 (SAVE)].

S'il existe déjà de même nom sauvegardé sur le disque, le message "File '(File Name)' already exists!" s'affiche (nom de fichier existant déjà). Si vous désirez remplacer le fichier précédent par le nouveau, supprimez l'ancien fichier lors de la procédure en pressant [F6 (REPLACE)]. Si vous ne désirez pas supprimer le fichier déjà présent sur le disque, pressez [F1 (CANCEL)] pour annuler la sauvegarde puis après avoir donné un autre nom au nouveau fichier, sauvegardez-le sur disque.

\* Les données de format SMF qui ont des informations de Copyright (p.58) et qui sont chargées dans le MC-80 ne peuvent pas ensuite être sauvegardées.

\* Les données de format SMF qui ont des informations de Copyright (p.58) et qui sont chargées dans le MC-80 peuvent ensuite être sauvegardées au format MC-80. Toutefois, les données ne peuvent pas ensuite être sauvegardées au format SMF

## Procédure pour sauvegarder des fichiers de chaînage (.SVC)

Les chaînages édités sont sauvegardés en écran "CHAIN PLAY".

### Procédure

1. A l'aide de la procédure décrite en p. 35, créez un chaînage.
2. Pressez [F5 (SAVE CHN)].  
La fenêtre "SAVE CHAIN" s'ouvre
3. Pressez [CURSOR (gauche)] ou [CURSOR (droite)] pour amener le curseur sur les positions où les caractères doivent être programmés
4. Tournez la molette [VALUE] ou pressez [INC/DEC] pour sélectionner les caractères.

Dans cet écran, F3 et F4 fonctionnent comme des touches de programmation de caractères.

[F3 (INSERT)]: pressez-le pour insérer un caractère à l'emplacement du curseur.

[F4 (DELETE)]: pressez-le pour supprimer le caractère à l'emplacement du curseur.

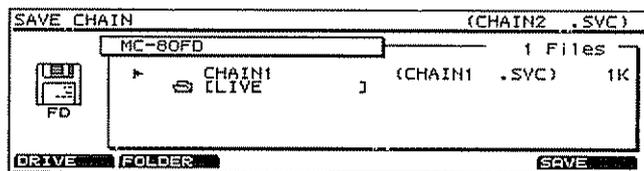
5. Quand vous avez fini de nommer le chaînage, pressez [F6 (OK)].

La fenêtre de spécification de la destination de sauvegarde s'ouvre.

6. Pressez [F1 (DRIVE)] et sélectionnez le lecteur dans lequel vous désirez sauvegarder le fichier.

8. Sélectionnez le dossier où vous désirez sauvegarder le fichier.

Utilisez [CURSOR] pour sélectionner le dossier et pressez [F5 (OPEN ▶)] (presser [F4 (◀ CLOSE)] vous ramène au dossier qui contient le dossier actuellement sélectionné).



8. Pressez [F6 (SAVE)].

S'il existe déjà de même nom sauvegardé sur le disque, le message "File '(File Name)' already exists!" s'affiche (nom de fichier existant déjà). Si vous désirez remplacer le fichier précédent par le nouveau, supprimez l'ancien fichier lors de la procédure en pressant [F6 (REPLACE)]. Si vous ne désirez pas supprimer le fichier déjà présent sur le disque, pressez [F1 (CANCEL)] pour annuler la sauvegarde puis après avoir donné un autre nom au nouveau fichier, sauvegardez-le sur disque.

## Fichiers de modèles groove User (.SVT)

Les modèles groove User (personnels) édités sont sauvegardés en écran "GROOVE QUANTIZE".

### Procédure

1. A l'aide de la procédure décrite en p. 88, créez un modèle groove User.

2. Pressez [F5 (SAVE GRV)].

L'écran "SAVE GROOVE TEMPLATE" screen appears.

3. Pressez [CURSOR (gauche)] ou [CURSOR (droite)] pour amener le curseur sur les positions où les caractères doivent être programmés.

4. Tournez la molette [VALUE] ou pressez [INC/DEC] pour sélectionner les caractères.

Dans cet écran, F3 et F4 fonctionnent comme des

touches de programmation de caractères.

[F3 (INSERT)]: pressez-le pour insérer un caractère à l'emplacement du curseur.

[F4 (DELETE)]: pressez-le pour supprimer le caractère à l'emplacement du curseur.

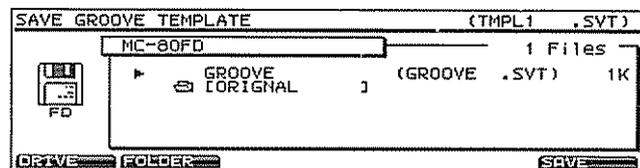
5. Quand vous avez fini de nommer le fichier, pressez [F6 (OK)].

La fenêtre de spécification de la destination de sauvegarde s'ouvre.

6. Pressez [F1 (DRIVE)] et sélectionnez le lecteur dans lequel vous désirez sauvegarder le fichier.

8. Sélectionnez le dossier où vous désirez sauvegarder le fichier.

Utilisez [CURSOR] pour sélectionner le dossier et pressez [F5 (OPEN ▶)] (presser [F4 (◀ CLOSE)] vous ramène au dossier qui contient le dossier actuellement sélectionné).



8. Pressez [F6 (SAVE)].

S'il existe déjà de même nom sauvegardé sur le disque, le message "File '(File Name)' already exists!" s'affiche (nom de fichier existant déjà). Si vous désirez remplacer le fichier précédent par le nouveau, supprimez l'ancien fichier lors de la procédure en pressant [F6 (REPLACE)]. Si vous ne désirez pas supprimer le fichier déjà présent sur le disque, pressez [F1 (CANCEL)] pour annuler la sauvegarde puis après avoir donné un autre nom au nouveau fichier, sauvegardez-le sur disque.

## Fichiers de configuration (.SVF)

Groupez tous les réglages affectant le MC-80 dans sa totalité et sauvegardez-les ensemble sous forme d'un fichier de ce type.

### Procédure

1. Pressez [TOOLS].

2. Pressez [F1 (SYSTEM)].

3. Pressez [F5 (SAVE CFG)].

L'écran "SAVE SYSTEM CONFIG" apparaît.

4. Pressez [CURSOR (gauche)] ou [CURSOR (droite)] pour amener le curseur sur les positions où les caractères doivent être programmés.

5. Tournez la molette [VALUE] ou pressez [INC/DEC] pour sélectionner les caractères.

Dans cet écran, F3 et F4 fonctionnent comme des touches de programmation de caractères.

[F3 (INSERT)]: pressez-le pour insérer un caractère à l'emplacement du curseur.

[F4 (DELETE)]; pressez-le pour supprimer le caractère à l'emplacement du curseur.

6. Quand vous avez fini de nommer le fichier, pressez [F6 (OK)].

7. Pressez [F7 (DRIVE)] et sélectionnez le lecteur dans lequel vous désirez sauvegarder le fichier.

8. Si vous utilisez les dossiers, sélectionnez le dossier où vous désirez sauvegarder le fichier.

Utilisez [CURSOR] pour sélectionner le dossier et pressez [F5 (OPEN ►)] (presser [F4 (◀ CLOSE)] vous ramène au dossier qui contient le dossier actuellement sélectionné).

9. Pressez [F6 (SAVE)].

Le fichier de configuration est sauvegardé. S'il existe déjà de même nom sauvegardé sur le disque, le message "File '(File Name)' already exists!" s'affiche (nom de fichier existant déjà). Si vous désirez remplacer le fichier précédent par le nouveau, supprimez l'ancien fichier lors de la procédure en pressant [F6 (REPLACE)]. Si vous ne désirez pas supprimer le fichier déjà présent sur le disque, pressez [F1 (CANCEL)] pour annuler la sauvegarde puis après avoir donné un autre nom au nouveau fichier, sauvegardez-le sur disque.

## Procédure de chargement de fichiers (Load)

### Chargement de données

Chargement dans la mémoire interne du MC-80 d'un morceau, d'un chaînage ou d'un modèle groove personnel sauvegardé.

#### •Fichiers de morceau (.SVQ)

Cela charge des morceaux propres au MC-80, avec patterns, réglages de marqueurs, réglages de neutralisation de piste (Mute) qui sont chargés conjointement au morceau lui-même.

#### •Standard MIDI Files (.MID)

Cela charge des fichiers Standard MIDI File (SMF) qui ont été sauvegardés par un autre appareil ou des données SMF du commerce.

#### •Fichiers de morceau Super MRC

Vous pouvez charger des morceaux de la gamme MC-50 et des gammes MC-300/500 Roland (uniquement lorsque le Super MRC a été utilisé).

#### •Fichiers de chaînage (.SVC)

Ce sont les fichiers de reproduction enchaînée (p. 35).

#### •Fichiers de modèles groove personnels (.SVT)

Vous pouvez charger et utiliser les fichiers créés parmi 16 modèles groove personnels (User groove Templates) qui ont été combinés en un seul fichier, lors du chargement dans le MC-80.

#### •Fichiers de configuration (.SVF)

Ils regroupent tous les réglages affectant le MC-80 dans sa totalité. Ils sont sauvegardés sous forme d'un fichier que vous pouvez ici recharger.

## Fichiers de morceau (.SVQ)/ Standard MIDI Files (.MID)

Cela décrit la procédure de chargement des fichiers de morceau MC-80 et des Standard MIDI Files.

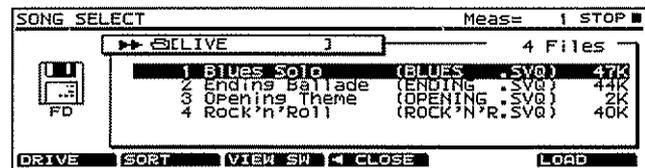
\* Pour des instructions sur le chargement des autres types de morceau, veuillez voir p. 94.

### Procédure

1. Insérez un disque dans le lecteur.

2. Pressez [SEQUENCER], puis [SELECT].

L'écran "SONG SELECT" apparaît.



3. Pressez [F1 (DRIVE)], puis sélectionnez le lecteur.

En pressant [F2 (SORT)], vous pouvez classer les morceaux par ordre de noms de morceau ou de noms de fichiers.

4. Pour sélectionner un morceau dans un dossier, amenez le curseur sur le dossier et pressez [F5 (OPEN ►)] pour afficher le contenu du dossier.

5. Amenez le curseur sur le morceau à charger.

6. Pressez [F6 (LOAD)].

Le morceau est chargé dans le MC-80.

\* Presser [PLAY] au lieu d'effectuer l'étape 6 lance la reproduction du morceau. Dans ce cas, si c'est un morceau de MC-80, le morceau est reproduit sans chargement dans le MC-80 grâce à l'utilisation du mode Quick Play (p. 27).

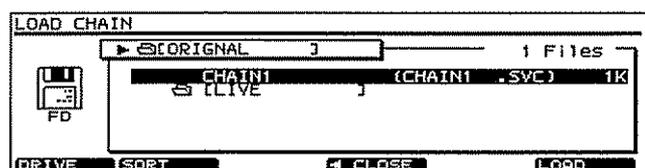
## Fichiers de chaînage (.SVC)

Cela décrit la procédure de chargement des fichiers de chaînage, qui sont une suite de réglages déclenchant la reproduction programmée et enchaînée de plusieurs morceaux les uns après les autres.

### Procédure

1. Pressez [CHAIN PLAY].

L'écran "CHAIN PLAY" apparaît.



2. Pressez [F4 (LOAD CHN)].
3. Pressez [F1 (DRIVE)], puis sélectionnez le lecteur. En pressant [F2 (SORT)], vous pouvez classer les morceaux par ordre de noms de morceau ou de noms de fichiers.
4. Pour sélectionner un morceau dans un dossier, amenez le curseur sur le dossier et pressez [F5 (OPEN ►)] pour afficher le contenu du dossier.
5. Amenez le curseur sur le morceau à charger.
6. Pressez [F6 (LOAD)].  
Le fichier de chaînage est chargé dans le MC-80.

\* Si un des morceaux de la chaîne n'est pas sur le disque, "NO SONG" s'affiche. Pressez le bouton d'éjection pour éjecter la disquette et remplacez-la par une disquette contenant le morceau spécifié.

Si [END] est pressé, le morceau est omis, et c'est le morceau suivant dans la chaîne qui est reproduit.

\* Les fichiers de chaînage de XP-50/60/80 ne peuvent pas être chargés dans le MC-80.

### Fichiers de modèles groove personnels (.SVT)

#### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER].
2. Pressez [F2 (QUANTIZE)].  
Si vous êtes en mode Quick Play, un message vous demandera si vous désirez charger ce morceau. Si vous désirez le charger, pressez [F6 (LOAD)]. Si vous décidez de ne pas le charger, pressez [F1 (CANCEL)].
3. Pressez [F3 (GROOVE)].  
L'écran "GROOVE QUANTIZE" apparaît.
4. Pressez [F4 (LOAD GRV)].
5. Pressez [F6 (TEMPLATE)].
6. Pressez [F1 (DRIVE)] pour sélectionner le lecteur. En pressant [F2 (SORT)], vous pouvez classer les morceaux par ordre de noms de morceau ou de noms de fichiers.
7. Pour sélectionner un morceau dans un dossier, amenez le curseur sur le dossier et pressez [F5 (OPEN ►)] pour afficher le contenu du dossier.
8. Amenez le curseur sur les fichiers à charger.

9. Pressez [F6 (LOAD SVT)].

Le fichier est chargé.

### Fichiers de configuration (.SVF)

Le fichier est chargé dans le MC-80. Ce fichier regroupe tous les réglages affectant le MC-80 dans sa totalité, qui ont été sauvegardés ensemble sous forme d'un seul fichier.

#### Procédure

1. Pressez [TOOLS].
2. Pressez [F1 (SYSTEM)].
3. Pressez [F5 (LOAD CFG)].  
L'écran "LOAD SYSTEM CONFIG" apparaît.
4. Pressez [F1 (DRIVE)] pour sélectionner le lecteur depuis lequel le fichier de configuration doit être lu.
5. Si vous avez utilisé un dossier, sélectionnez le dossier ayant servi de destination à la sauvegarde. Pressez [CURSOR] pour sélectionner le dossier de destination de la sauvegarde, puis pressez [F5 (OPEN ►)] (presser [F4 (◀ CLOSE)] vous ramène au niveau du dossier dans lequel se trouvait le dossier actuellement sélectionné).
6. Pressez les boutons [CURSOR] ou tournez la molette [VALUE] pour sélectionner la configuration que vous désirez chargée.
7. Pressez [F6 (LOAD)].  
Le fichier de configuration est chargé.

### Chargement de morceaux d'autres appareils Roland

Le MC-80 peut charger et reproduire certains types de fichiers de morceaux. De plus, en fonction du type, les fichiers de morceaux sauvegardés comme SMF peuvent être chargés dans le MC-80. La procédure de chargement est la même que pour les fichiers de morceaux de MC-80.

### Types de fichiers de morceaux qui peuvent être chargés (1)

Les fichiers de morceaux formatés comme suit peuvent être chargés dans le MC-80 tels quels. Toutefois, les marqueurs, les répétitions et autres données propres au MC-80 ne sont pas chargés.

- XP-80, XP-60, XP-50, MC-500MKII, MC-50, MC-50MKII, JV-1000
- MC-300, MC-500 (fichiers Super MRC seulement)

## Types de fichiers de morceaux qui peuvent être chargés (2)

Les fichiers créés sur les appareils donnés ci-dessous peuvent être chargés dans le MC-80 s'ils ont été sauvegardés au format Standard MIDI Files.

Si un appareil absent de cette liste ou d'un autre fabricant peut sauvegarder et charger des fichiers Standard MIDI Files, alors ses morceaux peuvent être échangés entre le MC-80 et lui-même

SB-55, SD-35, MV-30, JW-50, G-1000, G-800, série MT, série HP, série KR et autres.

Concernant le chargement des fichiers Standard MIDI Files

- Les fichiers SMF format 0 contiennent plusieurs canaux sur une seule piste. Quand le MC-80 charge un fichier SMF au format 0, toutes les données sont chargées dans la piste 1. Si vous désirez charger chaque canal de données sur une piste indépendante, utilisez la procédure suivante pour faire ces réglages.

Procédure

1. Pressez les boutons [TOOLS]-[F1 (SYSTEM)]-[F2 (OPTION)] dans cet ordre.

2. Amenez le curseur sur "SMF FORMAT0 ch Extract Switch".

3. Réglez ce paramètre sur "ON".

4. Chargez le fichier SMF format 0 (p.93).

- Un fichier SMF format 1 contient plusieurs canaux sur plusieurs pistes. Si des données SMF se présentent sur plus de 16 pistes, les pistes 17 et supérieures sont fusionnées et chargées dans la piste 16 du MC-80. De plus, les pistes 34 et supérieures ne sont pas chargées.

## Types de fichiers qui ne peuvent pas être chargés

Le MC-80 ne peut pas charger des morceaux créés par un appareil non référencé ci-dessus et qui ne peut pas sauvegarder ses fichiers au format SMF

## Emploi de morceaux du MC-80 sur d'autres appareils

Si vous sauvegardez un morceau de MC-80 comme fichier Standard MIDI Files (p.91), il peut être utilisé par un autre appareil.

- L'appareil doit être compatible avec le format Standard MIDI File (SMF).

- Les disquettes doivent être de type 2DD ou 2HD, elles doivent être compatibles avec les appareils utilisés.

- Lors de la sauvegarde d'un morceau du MC-80 au format SMF, ne sauvegardez pas le morceau dans un dossier.

## Fonctions relatives aux fichiers et dossiers

### Copie de fichiers et dossiers (Copy)

Vous pouvez dupliquer un fichier ou dossier. Lorsque vous copiez un dossier, tous les fichiers de ce dossier sont copiés simultanément.

#### Procédure

1. Insérez dans le lecteur le disque comprenant le fichier que vous désirez copier.

\* Il n'est pas possible de faire de la copie entre plusieurs disques à l'aide d'un seul lecteur.

2. Pressez [TOOLS].

3. Pressez [F5 (DISKUTIL)].

4. Pressez [F6 (MENU)] pour sélectionner "FILE MENU".

5. Pressez [F1 (COPY)].

La fenêtre de sélection de la source de la copie s'ouvre.

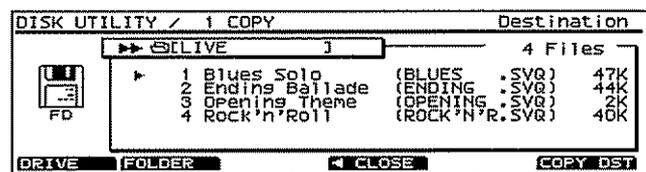
6. Amenez le curseur sur le fichier ou dossier qui doit être la source de la copie.

7. Pressez [F6 (COPY SRC)].

La fenêtre de sélection de la destination de copie apparaît dans l'afficheur

8. Accédez à la destination de la copie.

L'écran ci-dessous s'affiche et une copie est placée dans le dossier "LIVE".



9. Pressez [F6 (COPY DST)].

La copie est exécutée.

Si un fichier ou dossier de nom identique existe déjà à l'emplacement destination de la copie, l'afficheur indique "Path Duplicate!" et il n'est pas possible d'exécuter la copie. Cette fonction peut également être utilisée simultanément sur deux fichiers ou plus.

1. Amenez le curseur sur un des fichiers que vous avez sélectionné à l'étape 6.

2. Pressez [ENTER].

A présent, vous pouvez sélectionner plusieurs fichiers (le curseur changera en un carré et les noms de fichiers sélectionnés seront cochés).

3. Amenez le curseur sur le nom de fichier supplémentaire que vous désirez sélectionner.

4. Pressez [ENTER].

Le second fichier sera sélectionné.

Répétez les étapes 3 et 4 pour sélectionner d'autres fichiers.

\* Pour revenir de la sélection de fichiers multiples à la sélection d'un seul fichier, pressez [EXIT].

\* Pour retirer un fichier de la sélection, amenez le curseur sur ce fichier, et pressez [ENTER].

### Suppression de fichiers et dossiers (Delete)

Un fichier ou dossier qui a été écrit sur disque peut être supprimé. Quand vous supprimez un dossier, tous les fichiers de ce dossier sont également supprimés.

#### Procédure

1. Pressez [TOOLS].

2. Pressez [F5 (DISKUTIL)].

3. Pressez [F6 (MENU)] pour sélectionner "FILE MENU".

4. Pressez [F2 (DELETE)].

La fenêtre de sélection de suppression "DELETE" s'ouvre.

5. Amenez le curseur sur le fichier ou dossier qui doit être supprimé.



6. Pressez [F6 (DELETE)].

L'écran de confirmation apparaît.

7. Pressez [F6 (DELETE)].

Le fichier ou dossier est supprimé.

Cette fonction peut être exécutée sur deux fichiers ou plus simultanément.

1. Amenez le curseur sur un des fichiers que vous avez sélectionné à l'étape 5.

2. Pressez [ENTER].

A présent, vous pouvez sélectionner plusieurs fichiers (le curseur changera en un carré et les noms de fichiers sélectionnés seront cochés).

3. Amenez le curseur sur le nom de fichier supplémentaire que vous désirez sélectionner.

4. Pressez [ENTER].

Le second fichier sera sélectionné.

Répétez les étapes 3 et 4 pour sélectionner d'autres fichiers.

\* Pour revenir de la sélection de fichiers multiples à la sélection d'un seul fichier, pressez [EXIT].

\* Pour retirer un fichier de la sélection, amenez le curseur sur ce fichier, et pressez [ENTER].

### Déplacement de fichiers et dossiers en un autre emplacement (Move)

Un fichier ou dossier peut être déplacé dans un autre emplacement. Lorsque vous déplacez un dossier, tous les fichiers contenus par ce dossier sont également déplacés.

#### Procédure

1. Pressez [TOOLS].

2. Pressez [F5 (DISKUTIL)].

3. Pressez [F6 (MENU)] pour sélectionner "FILE MENU".

4. Pressez [F3 (MOVE)].

La fenêtre de sélection de source de déplacement s'ouvre.

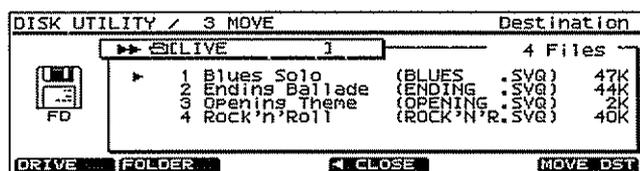
5. Amenez le curseur sur le fichier ou dossier qui doit être déplacé.

6. Pressez [F6 (MOVE SRC)].

La fenêtre de sélection de la destination de déplacement s'affiche.

7. Pressez [CURSOR] pour accéder à la destination de déplacement.

L'écran ci-dessous s'affiche et le fichier ou dossier est déplacé dans le dossier "LIVE".



8. Pressez [F6 (MOVE)].

Le déplacement du fichier ou dossier est exécuté.

Si un fichier ou dossier de nom identique existe déjà à l'emplacement destination, l'afficheur indique "Path Duplicate!" et il n'est pas possible d'exécuter la déplacement.

Cette fonction peut également être utilisée simultanément sur deux fichiers ou plus.

**Procédure**

1. Amenez le curseur sur un des fichiers que vous avez sélectionné à l'étape 5.
  2. Pressez [ENTER]
- A présent, vous pouvez sélectionner plusieurs fichiers (le curseur changera en un carré et les noms de fichiers sélectionnés seront cochés).
3. Amenez le curseur sur le nom de fichier supplémentaire que vous désirez sélectionner
  4. Pressez [ENTER]

Le second fichier sera sélectionné.

Répétez les étapes 3 et 4 pour sélectionner d'autres fichiers.

\* Pour revenir de la sélection de fichiers multiples à la sélection d'un seul fichier, pressez [EXIT].

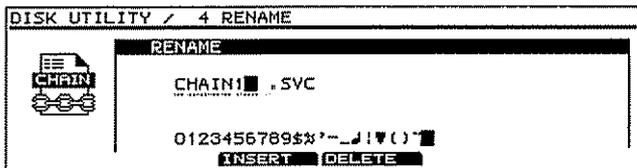
\* Pour retirer un fichier de la sélection, amenez le curseur sur ce fichier, et pressez [ENTER].

**Changement des noms de fichier et noms de dossier (Rename)**

Vous pouvez changer le nom d'un fichier ou d'un dossier déjà donné

**Procédure**

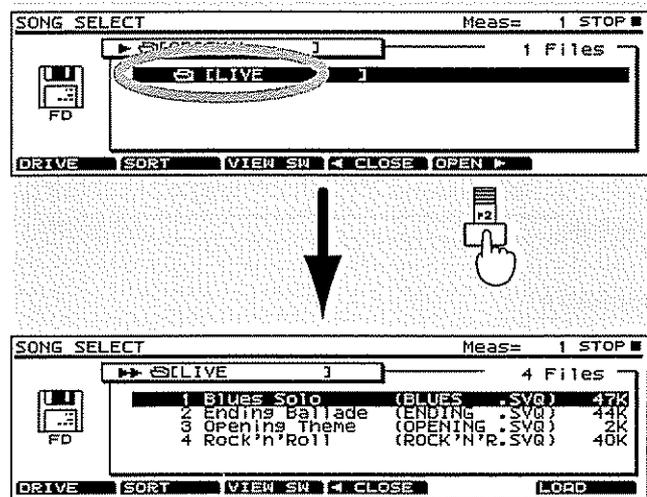
1. Pressez [TOOLS].
  2. Pressez [F5 (DISKUTIL)].
  3. Pressez [F6 (MENU)] pour sélectionner "FILE MENU".
  4. Pressez [F4 (RENAME)].
- L'écran "DISK UTILITY/4 RENAME" apparaît.
5. Pressez [F1 (DRIVE)] pour sélectionner le lecteur, pressez [F4 (CLOSE)] ou [F5 (OPEN)] pour sélectionner le dossier, puis amenez le curseur sur le fichier ou le dossier que vous désirez renommé.
  6. Pressez [F6 (RENAME)].
- L'écran d'édition du nom s'affiche.



7. Pressez les boutons [CURSOR] pour spécifier les caractères sur lesquels vous désirez agir, et tournez la molette [VALUE] ou pressez [INC/DEC] pour sélectionner les caractères.
  8. Quand vous avez fini le changement des caractères, pressez [F6 (WRITE)]
- Le nom est changé.

**Gestion des fichiers avec dossiers (Folder)**

Le MC-80 dispose d'une fonction de regroupement de fichiers en un dossier nommé "Folder" qui vous permet de mieux gérer les fichiers sur disque. Quand un grand nombre de fichiers résident sur sur ces disques Zip ou disques durs de haute capacité, rechercher un fichier spécifique peut être très délicat. Par conséquent, créer des dossiers classés pas genre musical ou application est une façon pratique de simplifier la tâche de recherche d'un fichier.



**Procédure**

1. Pressez [TOOLS].
  2. Pressez [F5 (DISKUTIL)].
  3. Pressez [F6 (MENU)] pour sélectionner "FILE MENU".
  4. Pressez [F5 (FOLDER)].
  5. Amenez le curseur sur l'emplacement où vous désirez créer un dossier (dossier)
- L'écran ci-dessous s'affiche et un nouveau dossier est créé dans le dossier "LIVE".



6. Pressez [F6 (FOLDER)].
7. L'écran d'appellation du nouveau dossier apparaît. Nommez le dossier en pressant le curseur pour spécifier la position de programmation de caractère, et tournez la molette [VALUE] pour sélectionner les caractères.

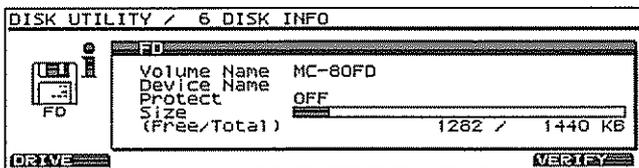
8. Pressez [F6 (OK)], et l'appellation du dossier est terminée.

\* Les dossiers peuvent également être créés durant la procédure de sauvegarde de chaque type de fichier.

## Fonctions propres aux disques

### Contrôle du contenu d'un disque (Disk Info)

Ici, vous pouvez visualiser le nom d'un disque, le type de lecteur (nom de l'unité), le statut de protection contre l'écriture et la taille du disque ainsi que la capacité restant disponible



#### Procédure

1. Insérez le disque dont vous désirez visualiser le contenu dans le lecteur.
2. Pressez [SEQUENCER], puis [TOOLS].
3. Pressez [F5 (DISKUTIL)].
4. Pressez [F6 (MENU)] pour sélectionner "DISK MENU".
5. Pressez [F1 (DISKINFO)].

L'écran "DISK UTILITY/6 DISK INFO" apparaît. Contrôlez le contenu du disque

Volume Name: nom du disque  
 Device Name: type de lecteur  
 Protect: statut de protection contre l'écriture  
 Size: taille totale et espace disponible

\* Dans le cas d'une disquette, vous pouvez utiliser F6 (VERIFY) pour vérifier si le disque a été endommagé. Si le résultat du contrôle indique que rien n'est anormal sur cette disquette, "Completed" s'affiche. S'il y a un problème avec la disquette, sachez que les disques endommagés ou à problème ne peuvent pas être utilisés.

\* Dans le cas d'un disque Zip, vous pouvez utiliser F5 (PROTECT) pour commuter On/Off la protection contre l'écriture.

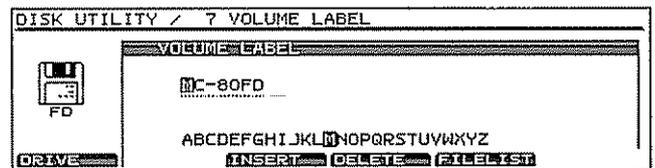
6. Pressez [F1(DRIVE)], et sélectionnez le lecteur que vous désirez visualiser.
7. Après avoir contrôlé le disque, pressez [SEQUENCER]; l'écran "SONG PLAY" s'affiche à nouveau.

### Changement du nom d'un disque (Volume Label)

Cela change le nom d'un disque. Comme avec les disquettes et disques Zip, vous pouvez changer le nom de tout disque amovible.

#### Procédure

1. Insérez dans le lecteur le disque dont vous désirez changer le nom.
  2. Pressez [SEQUENCER], puis [TOOLS].
  3. Pressez [F5 (DISKUTIL)].
  4. Pressez [F6 (MENU)] pour sélectionner "DISK MENU".
  5. Pressez [F2 (LABEL)].
- L'écran "DISK UTILITY/7 VOLUME LABEL" s'affiche.



6. Sélectionnez le lecteur dont vous désirez changer le nom.
7. Pressez les boutons [CURSOR] pour sélectionner les caractères, et tournez la molette [VALUE] ou pressez [INC/DEC] pour changer le nom.
8. Lorsque vous avez fini de changer le nom, pressez [F6 (WRITE)].

Quand le travail est terminé, "Completed!" s'affiche.

\* En pressant [F5(FILELIST)] vous pouvez visualiser le contenu du disque.

9. Pressez [SEQUENCER] plusieurs fois pour retourner à l'écran "SONG PLAY".

\* En pressant [F3(INSERT)], vous pouvez ajouter un caractère à l'emplacement du curseur. En pressant [F4(DELETE)], vous pouvez supprimer le caractère situé à l'emplacement du curseur.

### Copie (Disk Copy)

Cela copie un disque.

- Exécuter cette procédure supprime toutes les données du disque de destination de la copie. Effectuez donc cette procédure après vous être assuré qu'aucun fichier important ne reste sur le disque de destination.
- Les disques contenant des données SMF du commerce ne peuvent pas être copiés, car leurs éléments sont protégés par Copyright.

- Copiez des disquettes sur d'autres disquettes et des disques Zip sur d'autres disques Zip. Toutefois, vous pouvez copier des disques Zip uniquement si vous disposez d'au moins deux lecteurs de disques Zip.
- Ne copiez les disquettes 2HD que sur des disquettes de type 2HD et les disquettes de type 2DD que sur des disquettes de type 2DD.

### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER], puis [TOOLS]
2. Pressez [F5 (DISKUTIL)]
3. Pressez [F6 (MENU)], puis sélectionnez "DISK MENU".
4. Pressez [F3 (DISKCOPY)].
5. Si vous copiez une disquette [F6 (FD)]; si vous copiez un disque Zip, pressez [F6 (ZIP)].

La procédure qui suit diffère pour les disquettes et les disques Zip.

### Pour les disquettes

6. Insérez la disquette utilisée comme source de la copie dans le lecteur.  
Le nom de la disquette s'affiche; vérifiez que c'est bien le disque que vous désirez utiliser comme source de la copie.  
*\* Presser [F5 (FILELIST)] vous permet de visualiser les fichiers contenus dans la disquette. Après avoir contrôlé le contenu, pressez [F6 (OK)] pour retourner à l'écran précédent.*
7. Après avoir vérifié que le disque choisi comme source de la copie est correct, pressez [F6 (OK)].

Le chargement de la disquette source commence.

*\* Pour annuler le chargement, pressez [F1 (ABORT)].*

Après quelques instants, "Insert Destination Disk" ("Insérez la disquette de destination") s'affiche.

8. Ejectez la disquette source de la copie et insérez la disquette de destination de cette copie.  
Le nom de la disquette s'affiche; vérifiez que c'est bien le disque que vous désirez utiliser comme destination de la copie.  
*\* Presser [F5 (FILELIST)] vous permet de visualiser les fichiers contenus dans la disquette. Après avoir contrôlé le contenu, pressez [F6 (OK)] pour retourner à l'écran précédent.*
9. Après avoir vérifié que le disque choisi comme destination de la copie est correct, pressez [F6 (OK)].

10. Un écran apparaît alors avec un message vous prévenant que le contenu de la disquette de destination de la copie sera perdu. Pour exécuter la copie, pressez [F6 (DISKCOPY)]; pour annuler la procédure de copie, pressez [F1 (CANCEL)].

L'écriture des données sur la disquette de destination commence.

*\* Si de grandes quantités de mémoire interne ont été utilisées, l'afficheur peut indiquer "Insert Source Disk". Si cela se produit, insérez la disquette source de la copie dans le lecteur une nouvelle fois. Puis suivez les indications qui apparaissent dans l'afficheur, et répétez la procédure jusqu'à ce que s'affiche "DISK COPY Completed".*

11. Lorsque la copie des données est terminée, "DISK COPY Completed" s'affiche.

12. Pressez [F6 (ACCEPT)].

### Pour les disques Zip

6. Insérez dans le lecteur le disque Zip utilisé comme source de la copie  
Si le disque source de la copie est déjà inséré dans le lecteur, sélectionnez [F1 (DRIVE)] pour sélectionner le lecteur contenant le disque source.  
*\* Presser [F5 (FILELIST)] vous permet de visualiser les fichiers contenus dans la disque. Après avoir contrôlé le contenu, pressez [F6 (OK)] pour retourner à l'écran précédent.*
7. Après avoir vérifié que le disque choisi comme source de la copie est correct, pressez [F6 (OK)].
8. Insérez le disque Zip devant servir à la destination de la copie dans un autre lecteur Zip.  
Si le disque destination de la copie est déjà inséré dans le lecteur, sélectionnez [F1 (DRIVE)] pour sélectionner le lecteur contenant le disque de destination de la copie.
9. Après avoir vérifié que le disque choisi comme destination de la copie est correct, pressez [F6 (OK)].
10. Un écran apparaît alors avec un message vous prévenant que le contenu du disque de destination de la copie sera perdu. Pour exécuter la copie, pressez [F6 (DISKCOPY)]; pour annuler la procédure de copie, pressez [F1 (CANCEL)].  
L'écriture des données sur le disque de destination commence.
11. Lorsque la copie des données est terminée, "DISK COPY Completed" s'affiche.
12. Pressez [F6 (ACCEPT)].

## Formatage d'un disque pour utilisation par le MC-80 (Format)

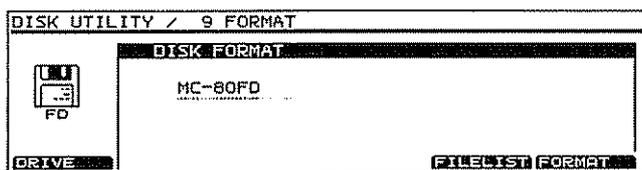
Les disques doivent être formatés pour leur utilisation particulière. Il vous faut donc formater les disques neufs ainsi que les disques préalablement utilisés par d'autres appareils pour qu'ils puissent être utilisés par le MC-80.

Une fois formatés, les disques peuvent ensuite être utilisés comme disques de MC-80.

Note: Exécuter cette procédure supprime toute donnée du disque. Utilisez l'appareil sur lequel le disque a été préalablement utilisé pour vous assurer qu'aucune donnée importante ne reste sur ce disque.

### Procédure

1. Pressez [TOOLS].
2. Pressez [F5 (DISKUTIL)].
3. Pressez [F6 (MENU)] pour sélectionner "DISK MENU".
4. Pressez [F4 (FORMAT)].  
L'écran "DISK UTILITY/9 FORMAT" apparaît.



5. Pressez [F1 (DRIVE)] pour sélectionner le disque que vous désirez formater.
6. Pressez [F6 (FORMAT)].

D'abord nommez le disque.

7. Pressez les boutons [CURSOR] pour déterminer quels caractères de la rangée de caractères vous désirez utiliser, puis tournez la molette [VALUE] ou pressez [INC/DEC] pour choisir les caractères.
8. Quand vous avez terminé la composition du nom, pressez [F6 (FORMAT)].
9. Un message d'alerte "All data on the disk will be lost" ("Toutes les données du disque seront perdues") apparaît. Si vous désirez exécuter la procédure, pressez [F6 (FORMAT)]. Si vous décidez de ne pas formater, pressez [F1 (CANCEL)].
10. Lorsque le formatage est terminé, "Completed!" s'affiche.

11. Pressez [F6 (ACCEPT)].

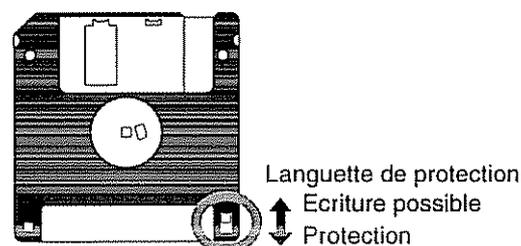
12. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner en écran "SONG PLAY" ou "QUICK PLAY" screen.

## Réglage et suppression de la protection contre l'écriture d'une disquette

Pour prévenir l'effacement accidentel de fichiers ou de disque complet, vous pouvez empêcher l'écriture de donnée sur le disque. Pour protéger les disquettes, réglez la languette de protection qui se trouve physiquement dans le coin de la disquette.

### Procédure

Réglez la languette comme ci-dessous.



## Réglage et suppression de la protection contre l'écriture d'un disque Zip

Comme avec les disquettes, vous pouvez empêcher l'écriture de données sur disque Zip. Toutefois, plutôt qu'une languette physique sur le disque, la protection des disques Zip contre l'écriture peut être réglée à l'aide d'une procédure du MC-80, un disque à la fois.

Note: les disques Zip peuvent être directement formatés comme disques protégés.

### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER], puis [TOOLS].
2. Pressez [F5 (DISKUTIL)].
3. Pressez [F6 (MENU)], puis sélectionnez "DISK MENU".
4. Pressez [F1 (DISKINFO)].
5. Insérez le disque à régler dans le lecteur.  
L'information concernant le disque inséré s'affiche; cochez l'option "Protect" à l'écran. Avec un réglage "ON", le disque est protégé contre le remplacement de ses données; Si "OFF" apparaît, alors le disque peut voir ses données remplacées.

\* Si "Password" (mot de passe" apparaît dans l'afficheur, alors la protection contre l'écriture ne peut pas être supprimée par le MC-80. Si vous désirez utiliser un tel disque avec le MC-80, retirez la protection contre l'écriture à l'aide de l'appareil qui a servi à la mettre en place.

6. Pour changer le réglage "Protect", pressez [F5 (PROTECT)].

Chaque pression du bouton commute alternativement On et Off le réglage.

7. Quand vous avez fini le réglage, pressez [SEQUENCER] pour retourner à l'écran "SONG PLAY".

## Ajout d'un disque dur ou lecteur Zip

### Lecteurs acceptables

Le MC-80 peut être complété par ajout d'un lecteur Zip ou d'un disque dur. Ces options additionnelles comprennent l'installation d'un disque dur interne et la connexion d'un autre lecteur externe à l'aide d'un connecteur spécialisé (optionnel, vendu séparément) et d'un câble.

### Lecteur interne du MC-80

Vous pouvez installer un lecteur interne de haute capacité, soit lecteur Zip, soit disque dur.

#### Installation du lecteur Zip interne

Le lecteur Zip interne est installé par les services techniques Roland. Référez-vous à votre carte d'information consommateurs pour trouver le service de maintenance Roland le plus proche.

#### Installation du disque dur interne

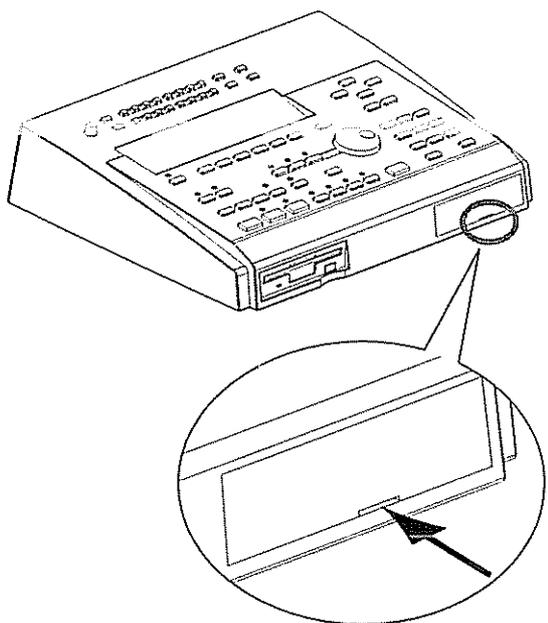
Il est possible d'équiper cet appareil d'un disque dur de la série HDP88 de Roland.

.....  
Précautions à prendre lors de l'installation du disque dur interne.

- Utiliser un tournevis cruciforme bien ajusté à la tête des vis. L'utilisation d'un tournevis inapproprié pourrait endommager les vis.
- Lors de l'installation du disque dur, enlever seulement les vis indiquées.
- Faire attention de ne pas échapper les vis enlevées ou tout autre objet à l'intérieur du MC-80.
- Ne pas toucher les circuits ou le connecteur.
- Faire attention de ne pas se couper la main avec l'ouverture.
- Lorsque l'installation est terminée, vérifier à nouveau si tout a été installé correctement.
- Lorsque l'installation est terminée, remettre la plaque protectrice sur l'ouverture du MC-80 et refermer.

#### ..... Procédure

1. Éteignez tous les appareils branchés au MC-80 et débranchez tous les câbles qui y sont reliés.
2. Couvrez d'un morceau de tissu le bout d'un tournevis et introduisez-le dans la fente indiquée sur le schéma.

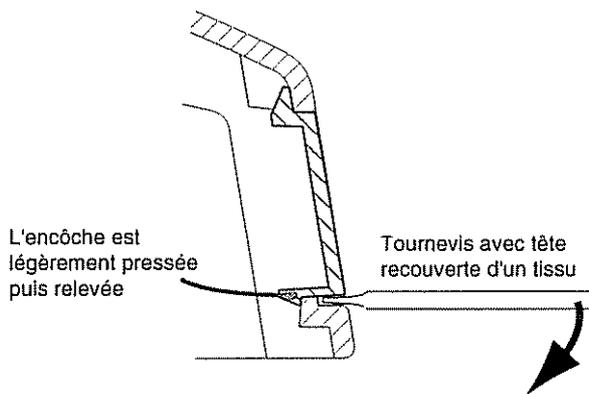


Insérez un tournevis plat recouvert d'un tissu ou matériau similaire dans l'encoche.

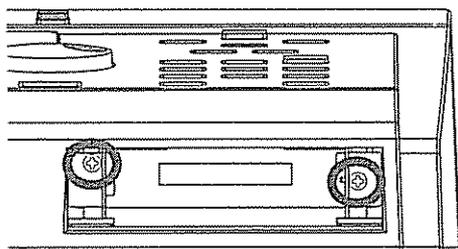
Attention: Si le tournevis est introduit directement sans protection, l'appareil sera rayé ou écaillé. Ne pas omettre d'utiliser un morceau de tissu.

3. Poussez doucement le manche du tournevis vers le bas et enlever la plaque.

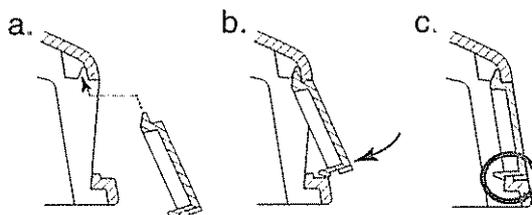
Vue en coupe



4. Retirez les vis des emplacements représentés dans le schéma (les vis retirées serviront à fixer le disque dur à l'étape 6).

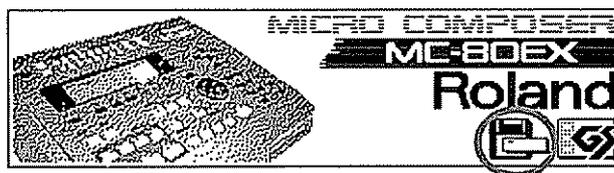


5. Avec l'autocollant de précaution du disque dur tourné vers le haut, insérez délicatement le disque dur dans la baie d'installation et vérifiez qu'il a été totalement inséré.
6. A l'aide des vis retirés à l'étape 4, refixez le disque dur.
7. Une fois la face avant du disque dur bien fixée, remettre la plaque en place.



- a. Enclenchez d'abord la partie du haut. Plus la plaque sera en position verticale, plus elle s'insérera facilement.
  - b. Poussez à l'endroit indiqué par la flèche.
  - c. Poussez jusqu'à ce que la languette s'enclenche.
8. En suivant les indications de la page 99, initialisez le disque dur.
  9. A l'aide de la procédure décrite dans "Mise sous tension (Prise en main, p.4), mettez sous tension l'appareil pour vérifier qu'il s'allume normalement.

\* L'icône ci-dessous apparaît dans l'afficheur quand le MC-80 démarre avec son disque dur interne fonctionnant correctement.



## A propos du lecteur externe du MC-80

Avec la carte SCSI VS4S-1 optionnelle installée, vous avez un connecteur SCSI ajouté au MC-80, vous permettant l'installation d'un lecteur Zip externe supplémentaire. L'installation de la VS4S-1 est accomplie par les services techniques Roland. Référez-vous à "Informations", p.170 pour trouver le service de maintenance Roland le plus proche.

### A propos du mode d'emploi de la VS4S-1

Votre version du manuel de la VS4S-1 peut se référer à la VS4S-1 qui était à l'époque utilisée avec le VS-840 Roland. Toutefois, elle peut être utilisée avec le MC-80 sans aucun problème. De plus, les descriptions dans le mode d'emploi se réfèrent au VS-840, mais lorsque vous utilisez la VS4S-1 avec le MC-80, veuillez lire et utiliser les explications contenues dans ce mode d'emploi.

### Eléments nécessaires à la connexion de la VS4S-1

- Lecteur Zip
- Câble SCSI avec connecteur type DB-25 (mâle) et connecteur adapté au lecteur externe.
- \* Les terminaisons internes des lecteurs Zip peuvent être commutées On et Off. Réglez sur "ON" le commutateur de terminaison "Termination" situé à l'arrière du lecteur Zip, si celui-ci est en dernier dans la chaîne de connexion SCSI.

### Connexion du lecteur Zip

Connectez la prise SCSI du VS4S-1 au lecteur Zip.

#### Procédure

1. Eteignez le MC-80 et le lecteur Zip.
2. A l'aide d'un câble SCSI, reliez le MC-80 et le lecteur Zip.  
Alignez les connecteurs, puis enfoncez les fiches du câble dans les prises, et enfin sécurisez la liaison à l'aide des vis de serrage.

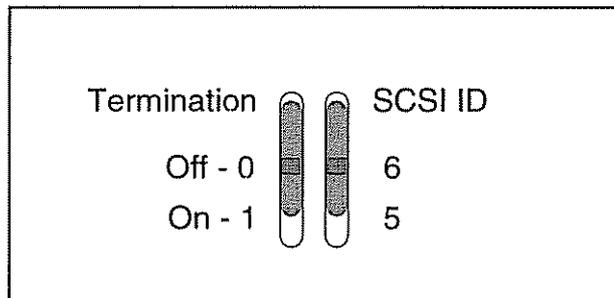
\* *Déconnecter les prises SCSI durant l'utilisation peut endommager votre équipement, aussi veillez à bien fixer toutes les connexions.*

## Réglage de l'identification SCSI (SCSI ID)

L'identification SCSI est un numéro qui distingue différents appareils reliés sur la même chaîne SCSI au MC-80, chaque appareil ayant un numéro différent. Réglez le numéro pour chaque lecteur.

- Pour les lecteurs Zip, réglez le commutateur comme ci-dessous. Les lecteurs Zip peuvent être réglés sur 5 ou 6.

### Face arrière (lecteur Zip)



#### Note:

Le réglage de deux (ou plus) appareils avec le même numéro SCSI interdit un démarrage correct de tout votre équipement. Assurez-vous que chaque appareil ait un numéro SCSI différent.

### Formatage du disque

Formatez le disque la première fois qu'il doit être utilisé avec le MC-80.

\* *Le formatage est nécessaire la première fois qu'un disque est utilisé avec le MC-80.*

\* *Avec les lecteurs Zip, formatez chaque nouveau disque.*

Note: Formater un disque efface toutes les données qu'il contenait. Si un disque devant être formaté contient des données, vérifiez le contenu de ce disque à l'aide de l'appareil qui a servi à écrire ces données avant le formatage.

#### Procédure

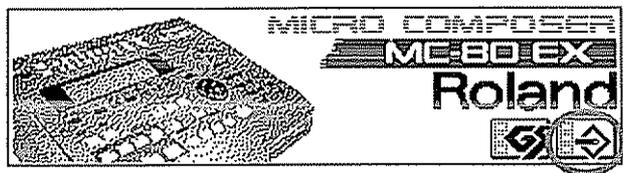
Utilisez la procédure décrite en p. 99.

## Précautions lors de la mise sous tension

Utilisez la procédure suivante lors de la mise sous tension du MC-80. Une erreur de séquence entraînerait la non reconnaissance d'un lecteur.

1. Mettez sous tension le lecteur Zip.
2. Mettez sous tension le MC-80.
3. Si les icônes ci-dessous s'affichent, cela signifie que le lecteur a été reconnu et que le démarrage s'est fait normalement.

\* Si vous ne voyez pas l'icône ci-dessous, utilisez la séquence décrite ensuite dans "Précautions lors de la mise hors tension" afin d'éteindre l'appareil, puis vérifiez les connexions.



## Précautions lors de la mise hors tension

Attention : ne pas suivre cette séquence lors de l'extinction peut entraîner la perte de données et des dommages occasionnés au lecteur. Veillez à suivre cette procédure avant de mettre hors tension votre équipement.

### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER].
2. En tenant enfoncé le bouton [SHIFT], pressez le bouton [STOP].
3. Un écran de confirmation s'affiche. Pressez [F6 (SHUTDOWN)] pour effectuer la procédure.  
\* Les disques insérés dans le lecteur Zip sont automatiquement éjectés.
4. Quand "Please remove the floppy disk" ("Veuillez retirer la disquette") apparaît dans l'afficheur, pressez le bouton d'éjection et retirez la disquette.
5. Quand "The MC-80 may now be shut down safely" ("Le MC-80 peut maintenant être éteint sans danger") s'affiche, pressez le bouton POWER pour éteindre l'appareil.  
\* Cette procédure ne peut pas être effectuée alors que la reproduction ou l'enregistrement sont en cours. Pressez d'abord le bouton STOP pour stopper l'enregistrement, puis effectuez cette procédure.

# MÉMO

# Chapitre 10. Réglages généraux du MC-80

## Réglage du contraste de l'afficheur

Cela ajuste le contraste (la brillance) de l'afficheur. Quand vous tournez la molette [VALUE] vers la droite, l'afficheur s'assombrit. Ajustez le contraste de l'afficheur en fonction de la lumière ambiante et de l'angle de vue de l'afficheur.



### Procédure

1. Pressez [TOOLS], puis [F1 (SYSTEM)], puis [F1 (DISPLAY)].
2. Tournez la molette [VALUE] pour ajuster l'afficheur.

Tournez la molette sur la droite pour un contraste plus important, et sur la gauche pour moins de contraste.

3. Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran précédent.

\* Vous pouvez également ajuster le contraste en tenant enfoncé [SEQUENCER] ou [CHAIN PLAY] et en tournant la molette [VALUE].

## Qu'est-ce qu'un fichier de configuration ?

Un fichier de configuration est un fichier qui contient les réglages affectant la totalité du MC-80. En sauvegardant ces réglages sur disque comme un fichier, vous pouvez rappeler le fichier ayant les réglages que vous utilisez le plus fréquemment. Les paramètres suivants sont sauvegardés dans le fichier de configuration.

Pour une information détaillée concernant le chargement et la sauvegarde des fichiers de configuration, référez-vous en p.92 et p.94.

- Paramètres stockés dans un fichier de configuration

### Ecran OPTION

([TOOLS]-[F1 (SYSTEM)]-[F2 (OPTION)])  
SMF Format0 Ch Extract Switch

### Ecran FOOT SWITCH SETUP

([TOOLS]-[F1 (SYSTEM)]-[F3 (FOOT SW)])  
Foot SwL Mode  
Foot SwL Polarity  
Foot SwR Mode  
Foot SwR Polarity

### Ecran METRONOME SETUP

([TOOLS]-[F2 (METRONOME)])  
Mode  
Interval  
Beep  
MIDI Output  
Channel  
Gate time  
Accented Note  
Accented Note Velocity  
Normal Note  
Normal Note Velocity

### Ecran MIDI INPUT SWITCH

([TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)])  
Note  
PAf  
PC  
CAf  
PB

SysEx  
 CC  
 Mod  
 Foot  
 Volume  
 Pan  
 Exp  
 Hold  
 Sost  
 Soft  
 Breath  
 Effect  
 RPN/NRPN

**Ecran MIDI SETUP**

([TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F1 (SETUP)])  
 MIDI Patch Mode  
 SEQ MIDI IN  
 SEQ MIDI Out  
 SEQ To V-EXP  
 Thru Select  
 Soft Thru

**Ecran SYNC**

([TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F3 (SYNC)])  
 Sync Mode  
 MIDI Sync Out  
 MTC Sync Out  
 MTC Frame Mode  
 MTC Offset Time  
 MTC Error Level  
 MMC Mode  
 MMC Output

**Emploi d'une pédale commutateur**

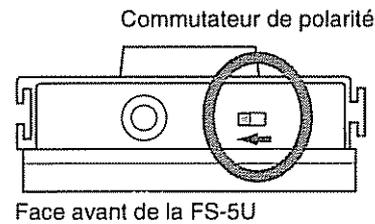
En connectant une pédale commutateur BOSS FS-5U optionnelle au connecteur FOOT SW en face arrière du MC-80, vous pouvez utiliser la pédale commutateur pour déclencher des procédures sur le MC-80.

**Réglages de base**

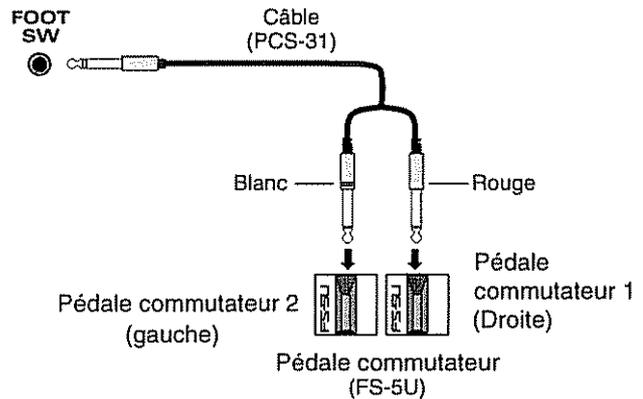
Vous pouvez utiliser deux pédales commutateurs en les connectant à l'aide du câble spécial PCS-31. Vous pouvez régler les fonctions décrites ci-dessous pour chacune des pédales (seule une FS-5U peut être utilisée si la connexion est faite à l'aide d'un câble audio mono. Dans ce cas, les fonctions données pour FOOT SW 1 restent disponibles).

**Procédure**

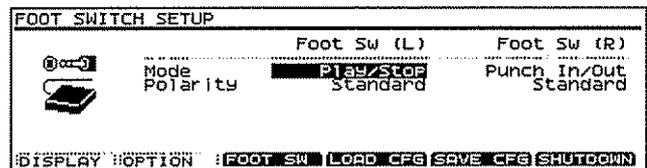
1. Réglez le commutateur de polarité de la FS-5U sur la position représentée ci-après.



2. Connectez la pédale commutateur comme ci-dessous



3. Pressez les boutons [TOOLS], [F1 (SYSTEM)], et [F3 (FOOT SW)] dans cet ordre. L'écran "FOOTSWITCH SETUP" apparaît.



- 4. Pressez la pédale que vous désirez régler. FOOT SW L et R peuvent être réglés.
- 5. Utilisez les boutons curseurs pour amener le curseur sur le réglage "Mode" de la pédale que vous désirez régler.
- 6. Avec la molette [VALUE] et les boutons [INC/+] et [DEC/-], réglez les fonctions des pédales.

•Mode  
**Réglages possibles**

- Play/Stop: lance et arrête la reproduction.
- Punch In/Out: en enregistrement avec insertion manuelle (Manual Punch In, p. 43), active/désactive l'enregistrement.
- Top: saut au début du morceau.
- End: saut à la fin du morceau.
- Repeat ON/OFF: commute On/Off la répétition.
- Mark Jump 1: saut au marqueur 1
- Mark Jump 2: saut au marqueur 2.
- Mark Jump 3: saut au marqueur 3.
- Mark Jump 4: saut au marqueur 4.

Fade Out: fondu de fin.

Tap: pour fixer le tempo par frappe de la pédale

7. Utilisez les boutons curseurs pour accéder à la droite de "Polarity" et sélectionnez "Standard".

8. Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran "SONG PLAY".

Retourner à l'écran immédiatement avant l'écran "FOOTSWITCH SETUP" active la pédale commutateur.

## Si vous utilisez une pédale d'un autre fabricant

Si vous utilisez une pédale d'un autre fabricant dont la polarité est opposée à celle des pédales Roland, la pédale peut ne pas fonctionner correctement. Dans ce cas, réglez sur "Reverse" le paramètre Polarity à l'étape 7.

• Polarity

### Réglages possibles

Standard: à choisir si vous utilisez une pédale commutateur Roland (avec la FS-5U, réglez le paramètre sur "Standard", comme fait à l'étape 1 des réglages de base.

Reverse: si le MC-80 ne fonctionne pas correctement avec une pédale d'un autre fabricant, commutez le paramètre Polarity sur "Reverse".

## Réglage du MC-80 pour ignorer certaines données MIDI

Vous pouvez régler le MC-80 afin qu'il reçoive ou ignore des données MIDI en fonction de leur type. Si des données émises par MIDI sont inutiles, vous pouvez régler le MC-80 pour qu'il n'interprète pas ces données. Si le type de message est réglé sur ON, ce type de donnée est reçu; s'il est sur OFF, les données sont filtrées et non exploitées.

### Procédure

1. Pressez dans cet ordre les boutons [TOOLS], [F3 (MIDI)], et [F2 (INPUT SW)].

L'écran "SEQ MIDI INPUT SWITCH" apparaît.

2. Pressez les boutons curseurs pour amener le curseur sur le nom du type de message à filtrer ou non.

3. Pressez [INC/+ ] pour activer la réception de ces messages; pressez [DEC/- ] pour désactiver leur réception.

Une marque ( ✓ ) apparaît pour les messages qui peuvent être reçus; rien n'apparaît pour les autres.

4. Quand vous avez fini ce réglage, pressez [EXIT] pour retourner à l'écran précédent.

### Messages qui peuvent être réglés

Note

Poly Af (aftertouch polyphonique)

PC (changement de programme)

Ch Af (aftertouch par canal)

PB (Pitch Bend)

SysEx (système exclusif)

CC (changement de commande)

0, 1, 2, 4, 7, 10, 11, 64, 65, 66, EFFECTS (91-95),

RPN/NRPN (101, 100, 98, 99, 6)

\* EFFECTS change d'un seul coup le réglage On ou Off de réception des commandes 91 - 95 en groupe.

\* RPN/NRPN change d'un seul coup le réglage On ou Off de réception des commandes 101, 100, 98, 99, 6 en groupe.

## Réglage du métronome

Cela détermine les différents réglages utilisés lors du jeu du métronome

METRONOME SETUP		
Mode	REC Only	MIDI Output Channel
Interval	Auto	OFF
Beep	ON	CH10
		Gate Time
		Note
		5
		Veloc
		127
Accent	34(A#1)	Normal
	33(A 1)	100
		OK

### Procédure

1. Pressez [TOOLS].

2. Pressez [F2 (METRONOME)].

L'écran "METRONOME SETUP" apparaît.

Les réglages suivants peuvent être ajustés dans cette fenêtre

## Choix des moments où le métronome joue

Vous pouvez régler le son du métronome pour jouer ou pas en selon le fonctionnement du MC-80.

### Procédure

Utilisez la procédure décrite dans "Réglage du métronome" pour afficher l'écran de réglage, puis amenez le curseur sur "Mode" et faites les réglages

### Réglages possibles

OFF: le métronome ne joue pas quel que soit le fonctionnement du MC-80.

Play Only: le métronome ne joue qu'à la reproduction.

Rec Only: le métronome ne joue qu'à l'enregistrement.

Play & Rec: le métronome joue à l'enregistrement et à la reproduction.

Always: le métronome joue tant que l'appareil est sous tension quel que soit le fonctionnement du MC-80.

## Changement des intervalles de battement du métronome

Utilisez la procédure décrite dans "Réglage du métronome" en page 108 pour afficher l'écran de réglage, puis amenez le curseur sur "Interval" et faites les réglages.

### Réglages possibles

Auto: le battement du métronome est automatiquement celui du morceau chargé.

1/2: le métronome joue toutes les blanches.

3/8: le métronome joue toutes les noires pointées.

1/4: le métronome joue toutes les noires.

1/8: le métronome joue toutes les croches.

1/12: le métronome joue toutes les croches de triolet.

1/16: le métronome joue toutes les double-croches.

\* *Le métronome est automatiquement réglé sur "Auto" lorsqu'un nouveau morceau est sélectionné.*

\* *Avec un réglage sur "Auto", le métronome bat la mesure fixée pour le morceau.*

## Choix de production du son du métronome par le son interne ou un générateur de sons

Avec les réglages initiaux, le son interne du MC-80 produit les battements du métronome.

### Procédure

Utilisez la procédure décrite dans "Réglage du métronome" en p.108 pour afficher l'écran de réglage, puis amenez le curseur sur "Output" et faites les réglages.

### Réglages possibles

Beep: le son interne marque les temps.

MIDI: c'est le son d'un générateur de sons externe qui joue. Cela permet au son de métronome d'être produit par un générateur de sons externe ou par la VE-GS Pro.

Beep & MIDI: le son de métronome est produit à la fois par le son interne et un générateur de sons externe.

## Destination des messages de note du métronome

Détermine la destination d'envoi des notes de métronome quand le son de celui-ci est produit par un générateur de sons externe. En écran MIDI SETUP, vous pouvez choisir la destination de sortie entre le connecteur MIDI OUT et la VE-GS Pro.

### Procédure

Utilisez la procédure décrite dans "Réglage du métronome" en p.108 pour afficher l'écran de réglage, puis amenez le curseur sur "MIDI Output" et faites les réglages.

### Réglages possibles

1Only: Les messages sont envoyés en MIDI OUT 1 et au groupe A de parties de la VE-GS Pro.

2Only: Les messages sont envoyés en MIDI OUT 2 et au groupe B de parties de la VE-GS Pro.

1&2: les données sont transmises à la fois par MIDI OUT1 et 2.

## Réglages de son du métronome

Détermine le canal MIDI et la durée de production des notes de métronome produites par un module de sons externe.

### Procédure

Utilisez la procédure décrite dans "Réglage du métronome" en page 108 pour afficher l'écran de réglage, puis amenez le curseur sur "Channel" et "Gate Time" et faites les réglages.

### Plage

MIDI Channel: 1-16; fixe le numéro de canal.

Gate Time: 1-10; quand cette valeur est augmentée, la note produite est plus longue. Toutefois, selon la source sonore, il peut ne pas y avoir de changement dans certains cas.

## Réglage des temps forts et faibles du métronome

Détermine le numéro de note et la dynamique (volume) lorsqu'un module de sons externe est utilisé pour jouer le son de métronome.

### Procédure

Utilisez la procédure décrite dans "Réglage du métronome" en page 108 pour afficher l'écran de réglage, puis amenez le curseur sur "Note" et "Velocity" et faites les réglages.

### Valeurs de réglage

Note: 0 (C -1) - 127 (G9)

Vel: 1-127

### Paramètre

Les valeurs sont fixées à la fois pour le numéro de note et la dynamique.

## Transmission préférentielle des données de piste 10 (Track 10)

### Procédure

1. Pressez [SEQUENCER] puis [F1 (SETUP)].

L'écran "SONG INFO" apparaît.

2. Amenez le curseur sur "TRK10 High Priority Play Switch".

3. Pressez [INC/+] pour régler le paramètre sur "ON".
4. Pressez [SEQUENCER] pour revenir à "SONG PLAY" ou "QUICK PLAY"

# Chapitre 11 Emploi du générateur de sons interne (VE-GS Pro)

La VE-GS Pro (vendue séparément) est une carte d'extension de sons compatible GS qui ajoute les fonctionnalités d'un générateur de sons au MC-80. Offrant le même niveau de performance que les séries SC-88Pro, il dispose d'un maximum de 32 parties, apportant les fonctions de deux modules de sons ordinaires, ce qui est très pratique pour le jeu en direct, la composition, la reproduction de morceau, ou toute application musicale avec le MC-80.

## Installation de la VE-GS Pro

Le VE-GS Pro s'installe en la plaçant dans le compartiment pour carte d'extension à la base du MC-80.

(Le MC-80EX étant déjà équipé d'une carte VE-GS Pro, cette étape n'est pas nécessaire.)

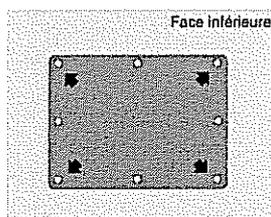
Attention: Avec le MC-80, il est impossible d'utiliser des cartes d'extension autres que la VE-GS Pro comme celles pour la série Roland JV/XP, pour la série VS ou pour le V-drums TD-10.

Pour éviter de risquer d'endommager les composants internes par de l'électricité statique, veuillez observer soigneusement les points suivants quand vous maniez la carte.

- Avant de toucher la carte, saisissez toujours un objet en métal (tel qu'un tuyau d'eau) pour être sûr de vous être déchargé de toute électricité statique.
- Quand vous touchez la carte, ne la saisissez que par ses bords. Évitez de toucher tout composant électronique ou connecteur.
- Conservez le sac dans lequel la carte a été livrée, et replacez la carte dans celui-ci lorsque vous devez la stocker ou la transporter.

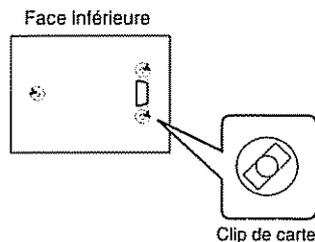
Procédures:

1. Avant d'installer la VE-GS Pro, éteignez le MC-80 et débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale.
2. Retirez les 4 vis à la base du MC-80 et détachez la plaque de protection.

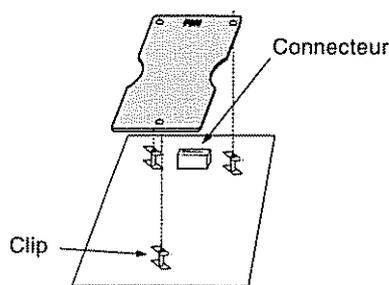


\* Ne retirez aucune autre vis que celles indiquées dans le schéma.

3. Positionnez les clips de carte pour qu'ils soient orientés dans la direction représentée ci-dessous.



4. Insérez à fond et de façon sûre le connecteur de la carte d'extension dans le connecteur du MC-80. A ce point, assurez-vous que les trois clips dépassent de la carte d'extension.



5. A l'aide de l'outil de verrouillage fourni avec la carte, tournez les clics de fixation dans le sens des aiguilles d'une montre d'un quart de tour, et la carte sera fixée à l'unité.

\* Lorsque l'installation de la carte est complète, recontrôlez votre travail.

6. Refermez le compartiment, puis attachez-le avec les 4 vis retirées à l'étape 2.

\* Ne touchez aucun des connecteurs ou circuits.

\* Ne forcez pas la carte dans son emplacement. Si vous trouvez difficile l'installation de la carte, retirez-la d'abord avant de l'installer à nouveau.

\* Ne laissez pas la carte traîner où elle pourrait être écrasée ou endommagée.

## Ecoute des morceaux de démonstration de la VE-GS Pro

1. Après avoir pressé [TOOLS], pressez [F3 (MIDI)].
2. Pressez [F6 (EXPBOARD)].
3. Pressez [F6 (DEMOPLAY)] pour lancer la reproduction de la démonstration.
4. Pressez [F5 (DEMOSTOP)] pour stopper la démonstration.
5. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran "SONG PLAY".

Chaque pression de [EXIT] vous ramène aux écrans précédents un par un.

\* Tous droits réservés. L'utilisation non autorisée de ces éléments pour d'autres buts que votre satisfaction privée et personnelle est une violation des lois en vigueur.

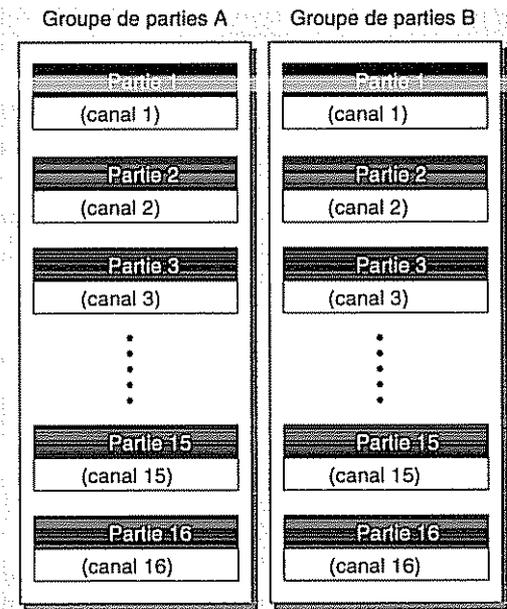
\* Aucune donnée concernant ces musiques n'est produite pas la prise MIDI OUT.

## Configuration de base de la VE-GS Pro

La VE-GS Pro est un module générateur de sons à 32 parties. Les groupes de parties A et B contiennent chacun 16 parties, et vous pouvez choisir quel groupe de parties utilisé pour chaque piste du morceau. Comme vous pouvez choisir le son pour chaque partie, cela signifie que la VE-GS Pro vous permet d'employer simultanément 32 sons différents.

\* Les générateurs de sons tels que la VE-GS Pro qui peuvent produire simultanément plusieurs sons sont appelés générateurs de sons multitimbraux.

### VE-GS Pro



## Réglages de base pour l'utilisation de la VE-GS Pro

Vous pouvez utiliser la VE-GS Pro comme générateur de sons avec jusqu'à 32 parties (32 canaux). Plus encore, vous pouvez également utiliser un générateur de sons externe à 16 canaux conjointement aux 16 canaux de la VE-GS Pro.

Pour des instructions plus concrètes sur les réglages à faire, veuillez vous référer à "Chapitre 2 Réglage des connecteurs MIDI et des canaux MIDI" en p. 23.

## Retour de la VE-GS Pro à son statut initial

Voici comment ramener les réglages de la VE-GS Pro aux réglages GS ou GM initiaux.

### Procédure

1. Pressez dans l'ordre les boutons [SEQUENCER]-[TOOLS]-[F3(MIDI)]-[F6(EXPBOARD)].  
L'écran EXPANSION BOARD sera sélectionné
2. Pour la ramener aux réglages GS initiaux, pressez [F3(GS RESET)]. Pour la ramener aux réglages GM initiaux, pressez [F2(GM SYSON)].  
La VE-GS Pro sera ramenée aux réglages initiaux que vous aurez spécifiés.
3. Pressez [SEQUENCER] pour retourner à l'écran "SONG PLAY" ou "QUICK PLAY".

## Réglages de système/mode

Vous pouvez programmer des données dans le morceau pour que lors de la reproduction de celui-ci des réglages soient faits pour la totalité de la VE-GS Pro. Les réglages suivants peuvent être programmés dans n'importe quelle piste 1-16. L'insertion de ces données réinitialisera les réglages de toute l'unité.

\* Pour la procédure de création de données, référez-vous à "Création de données musicales (Create)" (p. 64).

\* Ces réglages servent également aux modules de sons GS autres que la VE-GS Pro.

## Retour du module de sons à ses réglages initiaux

Les différents réglages du module de sons seront ramenés à leurs valeurs par défaut. Ce message est appelé "ré-initialisation GS" (GS Reset). Quand vous créez un morceau, insérez un message d'initialisation GS au début du morceau. Faire cela empêche les réglages utilisés pour le dernier morceau produit d'affecter le morceau maintenant joué, et vous permet à la place de redémarrer avec les réglages de base du module de sons.

### Procédure

Cela envoie le message exclusif suivant.  
SysEx F0 41 10 42 12 40 00 7F 00 41 F7

## Réglages pour chaque partie

Vous pouvez programmer des données dans le morceau pour que des réglages soient faits pour chaque partie de la VE-GS Pro quand le morceau est reproduit

\* Pour la procédure de création de données, référez-vous à "Création de données musicales (Create)" (p. 64).

\* Ces réglages servent également aux modules de sons GS autres que la VE-GS Pro.

## Réglage de la hauteur

Le réglage de hauteur pour les modules de sons GS peut être fait finement par paliers de 1 centième de demi-ton.

### Procédure

Cela envoie les messages de changement de commande suivants.

Message	Valeur
Commande numéro 101	= 0
Commande numéro 100	= 1
Commande numéro 38	= y
Commande numéro 6	= x

Ce réglage combine les valeurs numériques de x et y. Les réglages de fréquence et la combinaison de x et y sont donnés ci-dessous

Réglages de fréquence	y	x
445.0	76	67
444.0	74	3
443.0	71	68
442.0	69	3
441.0	66	66
440.0	64	0
439.0	61	61
438.0	58	122

Pour des informations sur des réglages encore plus détaillés référez-vous à "VE-GS Pro Implementation" (pour une copie, veuillez contacter le service de maintenance Roland).

- Valeur initiale: 440.0 (y = 64. x = 00)
- Plage de réglage: -100-+100

## Réglage de transposition

La hauteur du module de sons GS est également réglable par demi-ton.

### Procédure

Cela envoie les messages de changement de commande suivants

Message envoyé	Valeur de réglage
Commande 101	= 00
Commande 100	= 02
Commande 6	= x

\* Le son est transposé lorsque les messages sont envoyés dans cet ordre.

\*  $x$  spécifie le degré de transposition. Quand cette valeur est réglée à 64, aucune transposition ne se produit

- Valeur initiale : 64 (pas de transposition)
- Plage de réglage : 40-64-88 (-2 octaves-0 - +2 octaves)

### Sélection d'un son

La VE-GS Pro contient les sons du SC-55mkII, SC-88, et du SC-88 Pro. Comme la VE-GS Pro est capable de produire 1117 sons différents, les seuls changements par message de changement de programme de 1 à 128 sont insuffisants. Par conséquent, il faut envoyer des messages de sélection de banque conjointement aux messages de changement de programme pour appeler l'instrument.

#### Exemple

Apple de St Soft EP (changement de programme n° 5, sélection de banque n° 8)

#### Message envoyé

Cela envoie les messages suivants selon cette séquence.

Message envoyé Valeur

Commande numéro 0 = 8 (numéro de banque).

Commande numéro 32 = 3 (3 est envoyé quand ce sont les sons du SC-88Pro qui sont utilisés).

Programme 6 = 5 (numéro de programme)

\* Les valeurs de commande numéro 0 et de programme sont celles données pour les numéros de programme et de banque dans le mode d'emploi de la VE-GS Pro.

\* La valeur de la commande numéro 32 permet la sélection des sons de SC-55 et SC-88. Les sons peuvent être sélectionnés en envoyant 1 pour le SC-55, 2 pour le SC-88 et 3 pour le SC-88Pro.

\* Si une valeur à laquelle aucun son n'est assigné est envoyée, alors aucun son n'est joué. Renvoyez un message ayant la bonne valeur.

### Réglage du volume

Ajuste le volume de chaque partie. Le réglage initial pour chaque partie est 100.

#### Message envoyé

Commande numéro 7 =  $x$

#### Réglages de valeur

$x = 0$  (Minimum) - 127 (Maximum)

### Réglage de l'emplacement stéréo du son

Ajuste le réglage de panoramique pour le son de chaque partie. la valeur initiale pour chaque partie est 64 (centre).

#### Message envoyé

Commande numéro 10 =  $x$

#### Valeurs de réglage

$x = 0$  (gauche) - 64 (centre) - 127 (droite)

### Réglage d'amplitude de reverb

Ajuste la reverb pour le son de chaque partie. Le réglage initial pour chaque partie est 40.

#### Message envoyé

Commande numéro 91 =  $x$

#### Valeurs de réglage

$x = 0$  (Minimum) - 127 (Maximum)

### Réglage d'amplitude de chorus

Ajuste l'effet chorus pour chaque partie (un effet qui ajoute de l'ampleur et de la profondeur au son). Le réglage initial pour chaque partie est 0.

#### Message envoyé

Commande numéro 93 =  $x$

#### Valeurs de réglage

$x = 0$  (Minimum) - 127 (Maximum)

### Réglage d'amplitude de delay

Ajuste l'effet delay (un effet tel un écho par lequel le son se répète) s'appliquant au son de chaque partie. Le réglage initial pour chaque partie est 0.

#### Message envoyé

Commande numéro 94 =  $x$

#### Valeurs de réglage

$x = 0$  (Minimum) - 127 (Maximum)

### Transposition de chaque partie

#### Message envoyé

F0 41 10 42 12 40 1x 16 yy cs F7 (cs = checksum ou octet de vérification)

#### Valeurs de réglage

\*  $x$  spécifie la partie transposée

$x = 1-9$  (Parties 1-9), 0 (Partie 10), A-F (Parties 11-16)

\*  $yy$  spécifie le degré de transposition.

$yy = 28-40-58$  (-24-0-+24)

\* Le MC-80 calcule automatiquement l'octet de vérification de checksum (cs). Lorsqu'une valeur numérique adaptée telle que "00" est programmée, presser [F5 (ENTER)] produit automatiquement la valeur correcte.

## Coupure de partie

### Message envoyé

Le message exclusif suivant est envoyé  
F0 41 10 42 12 40 1x 08 0y cs F7

### Valeurs de réglage

\* *x* spécifie la partie coupée

*x* = 1-9 (Parties 1-9), 0 (Partie 10), A-F (Parties 11-16)

• *y* détermine si la partie est coupée ou non.

*y* = 0, 1 (Mute on, Mute off)

\* *Le MC-80 calcule automatiquement l'octet de vérification de checksum (cs). Lorsqu'une valeur numérique adaptée telle que "00" est programmée, presser [F5 (ENTER)] produit automatiquement la valeur correcte.*

## Edition des tones

Vous pouvez éditer le tone de chacune des parties de la VE-GS Pro.

Ces messages sont actifs avec les autres modules de sons GS comme la VE-GS Pro.

\* *Toutefois, avec certains modules de sons GS, il y a des limitations quant à la plage de réglage.*

## Fréquence de coupure (TVF CutOff)

Ajuste à quel point le son sera plus brillant ou plus feutré.

### Message envoyé

Commande numéro 99 = 1

Commande numéro 98 = 32

Commande numéro 6 = *x*

### Valeurs de réglage

*x* = 0 (Minimum) - 127 (Maximum)

## Résonance (TVF Reso.)

Cela ajoute l'ondulation sonore particulière propre aux synthétiseurs.

### Message envoyé

Commande numéro 99 = 1

Commande numéro 98 = 33

Commande numéro 6 = *x*

### Valeurs de réglage

*x* = 0 (Minimum) - 127 (Maximum)

## Durée d'attaque (TVF&TVA Attack)

Ajuste l'attaque ou le degré d'agressivité du début du son.

### Message envoyé

Commande numéro 99 = 1

Commande numéro 98 = 99

Commande numéro 6 = *x*

### Valeurs de réglage

*x* = 0 (Minimum) - 127 (Maximum)

## Temps de première chute (TVF&TVA Decay)

Cela ajuste le temps de chute (decay), c'est-à-dire le temps nécessaire au son pour passer de son niveau après attaque à son niveau de maintien (sustain).

### Message envoyé

Commande numéro 99 = 1

Commande numéro 98 = 100

Commande numéro 6 = *x*

### Valeurs de réglage

*x* = 0 (Minimum) - 127 (Maximum)

## Durée de relâchement (TVF&TVA Release)

Ajuste le relâchement, c'est-à-dire le temps qui s'écoule entre le moment où la note est relâchée et celui où le son s'arrête de jouer.

### Message envoyé

Commande numéro 99 = 1

Commande numéro 98 = 102

Commande numéro 6 = *x*

### Valeurs de réglage

*x* = 0 (Minimum) - 127 (Maximum)

## Vitesse du vibrato (Vib Rate)

Détermine la vitesse du cycle de l'effet vibrato.

### Message envoyé

Commande numéro 99 = 1

Commande numéro 98 = 8

Commande numéro 6 = *x*

### Valeurs de réglage

*x* = 0 (Minimum) - 127 (Maximum)

## Amplitude du vibrato (Vib Depth)

Détermine la force de l'effet vibrato.

**Message envoyé**

Commande numéro 99 = 1

Commande numéro 98 = 9

Commande numéro 6 = x

**Valeurs de réglage**

x = 0 (Minimum)-127 (Maximum)

**Retard du vibrato (Vib Delay)**

Détermine le temps qui s'écoule avant que l'effet vibrato ne s'applique.

**Message envoyé**

Commande numéro 99 = 1

Commande numéro 98 = 10

Commande numéro 6 = x

**Valeurs de réglage**

x = 0 (Minimum)-127 (Maximum)

**Emploi d'effets par insertion**

Vous pouvez appliquer au son les effets par insertion de la VE-GS Pro. Ces messages sont reçus pour la série SC-88 Pro et la VE-GS Pro.

**Activation des effets par insertion dans chaque partie**

Le réglage déterminant si les effets par insertion sont ou non utilisés peut être fait individuellement pour chaque partie.

**Message envoyé**

F0 41 10 42 12 40 4x 22 0y cs F7

**Valeurs de réglage**

- Régler y sur 1 active les effets par insertion. Pour désactiver les effets de la partie, réglez y sur "0".

- x spécifie la partie pour laquelle vous activez ou désactivez ainsi les effets par insertion.

x = 1-9 (Parties 1-9), 0 (Partie 10), A-F (Parties 11-16)

**Sélection du type d'effet par insertion**

La VE-GS Pro propose 64 effets par insertion différents parmi lesquels choisir. Pour plus d'informations sur ces effets, veuillez-vous référer au mode d'emploi de votre VE-GS Pro.

**Message envoyé**

F0 41 10 42 12 40 03 00 xx yy cs F7

**Valeurs de réglage**

	xx	yy
Thru	00	00
Stereo-EQ	01	00
Spectrum	01	01
Enhancer	01	02
Humanizer	01	03
Overdrive	01	10
Distortion	01	11
Phaser	01	20
Auto Wah	01	21
Rotary	01	22
Stereo Flanger	01	23
Step Flanger	01	24
Tremolo	01	25
Auto Pan	01	26
Compressor	01	30
Limiter	01	31
Hexa Chorus	01	40
Tremolo Chorus	01	41
Stereo Chorus	01	42
Space D	01	43
3D Chorus	01	44
Stereo Delay	01	50
Mod Delay	01	51
3 Tap Delay	01	52
4 Tap Delay	01	53
Time Control Delay	01	54
Reverb	01	55
Gate Reverb	01	56
3D Delay	01	57
2 Pitch Shifter	01	60
Feedback Pitch Shifter	01	61
3D Auto	01	70
3D Manual	01	71
Lo-Fi 1	01	72
Lo-Fi 2	01	73
Overdrive → Chorus	02	00
Overdrive → Flanger	02	01
Overdrive → Delay	02	02
Distortion → Chorus	02	03
Distortion → Flanger	02	04
Distortion → Delay	02	05
Enhancer → Chorus	02	06
Enhancer → Flanger	02	07
Enhancer → Delay	02	08
Chorus → Delay	02	09
Flanger → Delay	02	0A
Chorus → Flanger	02	0B
Rotary Multi	03	00
Guitar Multi 1	04	00
Guitar Multi 2	04	01
Guitar Multi 3	04	02
Clean Guitar Multi 1	04	03
Clean Guitar Multi 2	04	04

Bass Multi	04	05
Rhodes Multi	04	06
Keyboard Multi	05	00
Chorus/Delay	11	00
Flanger/Delay	11	01
Chorus/Flanger	11	02
OD/OD2	11	03
OD/Rotary	11	04
OD/Phaser	11	05
OD/AutoWah	11	06
PH/Rotary	11	07
PH/Auto Wah	11	08

Commande numéro 6  
Valeur : 0/127

## Sauvegarde des réglages de la VE-GS Pro

Vous pouvez enregistrer chaque réglage de la VE-GS Pro dans les pistes ordinaires du MC-80, puis les sauvegarder sur disque C'est pratique pour sauvegarder ces réglages dans les morceaux que vous avez créés, ainsi que les valeurs initiales du module de sons avant de commencer à composer. Les réglages de la VE-GS Pro peuvent être envoyés à des appareils MIDI externe depuis le connecteur MIDI THRU du MC-80. Bien que la fonction de base du connecteur MIDI THRU soit de renvoyer sans modification toutes les données reçues en MIDI IN, il peut servir comme connecteur pour envoyer les données de réglages de la VE-GS Pro (donc comme connecteur MIDI OUT de la VE-GS Pro). Dans ce cas, les données de réglages de la VE-GS Pro peuvent être envoyées depuis le connecteur MIDI THRU lorsqu'un message de demande de transfert de données (Dump Request) est reçu d'un appareil externe ou du séquenceur du MC-80.

### Procédure

(Réglages de connecteur MIDI)

1. Pressez [SEQUENCER].
2. Pressez [TOOLS] suivi de [F3 (MIDI)].
3. Amenez le curseur sur "Thru Select".
4. Tournez la molette [VALUE] pour sélectionner "EXP OUT".

\* Si "SOUND MODULE (32 Part)" est sélectionné en MIDI Patch Mode (p.118), le réglage ci-dessus n'est pas nécessaire (il est déjà sur "EXP OUT").

(Procédure pour sauvegarder les réglages)

1. Utilisez un câble MIDI pour relier les connecteurs MIDI THRU et MIDI IN du MC-80.
2. En écran "SONG PLAY", pressez [F4 (MICRO)].
3. Pressez [F1 (CREATE)], puis sélectionnez "SysEx".
4. Editez le message exclusif comme ci-dessous.  
FO 41 10 42 11 0C 00 00 00 00 00 00 74 F7

Cela termine la préparation de la demande de transmission de données, que vous pouvez utiliser pour la VE-GS Pro.

5. Placez une piste en mode d'attente d'enregistrement. Utilisez une piste autre que celle utilisée pour le message exclusif créé à l'étape 4.
6. Commencez l'enregistrement.  
Quand l'enregistrement commence, le message exclusif créé à l'étape 4 est envoyé à la VE-GS Pro. A réception de ce message, la VE-GS Pro renvoie les données, qui sont alors enregistrées dans la piste du séquenceur.
7. Utilisez l'édition de piste (p. 59) pour supprimer le message exclusif créé à l'étape 4.
8. Si nécessaire, sauvegardez le morceau sur disque (p. 91).

## Emploi de la VE-GS Pro comme un générateur de sons externe

### Mode module de sons à 32 parties

Plutôt que d'utiliser la VE-GS Pro comme générateur de sons du MC-80, vous pouvez l'utiliser comme module générateur de sons autonome. Les prises MIDI IN1 et 2 peuvent être chacune utilisée comme entrée d'un générateur de sons à 16 parties.

### Procédure

1. Pressez le bouton [TOOLS] suivi de [F3 (MIDI)].
2. Amenez le curseur sous "MIDI Patch Mode"
3. Réglez la valeur sur "SOUND MODULE (32Part)".
4. Pressez [ENTER].
5. Pressez [EXIT] pour retourner en mode de jeu.  
Après avoir fait les réglages, vous pouvez accéder aux 16 parties du groupe A via le connecteur MIDI IN1 et aux 16 parties du groupe B via le connecteur MIDI IN2.

\* Ces réglages déconnectent le séquenceur du MC-80 de la VE-GS Pro. Pour à nouveau utiliser le séquenceur de la MC-80 en combinaison avec la VE-GS Pro, réglez "MIDI Patch Mode" sur "SEQUENCER" ou "SOUND MODULE (16Part)".

### **Mode module de sons à 16 parties**

En mode module générateur de sons à 16 parties, 16 parties sont utilisées par le séquenceur du MC-80 et les 16 autres parties peuvent être assignées à un autre séquenceur indépendant, ce qui en fait un choix pratique pour les prestations en direct.

#### **Procédure**

1. Pressez [TOOLS] suivi de [F3 (MIDI)].
2. Amenez le curseur sous "MIDI Patch Mode".
3. Réglez-le sur "SOUND MODULE (16Part)".
4. Pressez [ENTER].
5. Amenez le curseur près de "SEQ MIDI IN".
6. Sélectionnez "IN 1".
7. Amenez le curseur près de "ToV-EXP".
8. Sélectionnez "A Only".
9. Pressez [EXIT] pour retourner en mode de jeu.

Après que ce qui entre en connecteur MIDI IN1 ait été envoyé au séquenceur, l'envoi se fait vers les 16 parties du groupe A de la VE-GS Pro. De plus, le connecteur MIDI IN2 peut servir à accéder aux 16 parties du groupe B.

# Chapitre 12 Connexion et synchronisation avec d'autres appareils

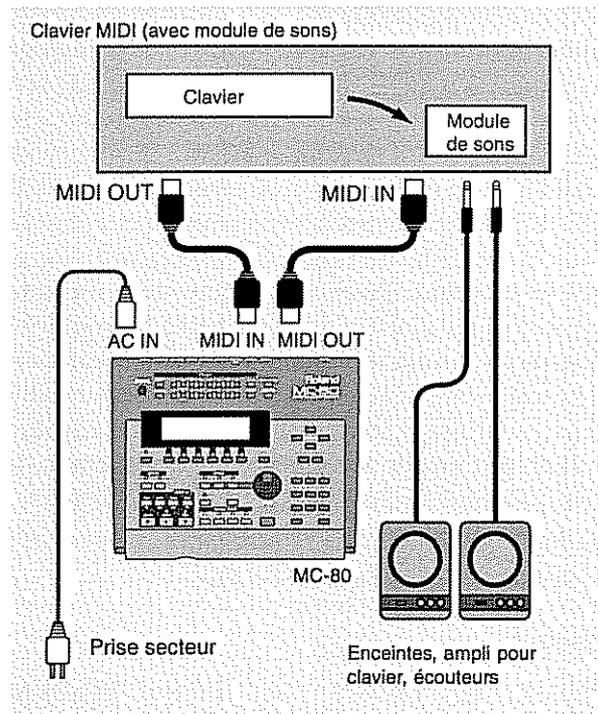
## Emploi du MC-80 avec un clavier MIDI et un module de sons externe

Pour une explication de la façon de faire les connexions de base, veuillez voir p.2-3 dans le manuel de prise en main. Ci-dessous sont décrites les connexions pour des applications spécifiques

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

## Si vous utilisez un clavier MIDI sans réglage de mode Local

Exemple d'emploi d'un clavier sans réglage de mode Local



Dans ce cas, connectez les appareils comme ci-dessus. Bien que cela corresponde à la façon de connecter les appareils décrite en p.3 du manuel de prise en main, le réglage et les procédures d'enregistrement diffèrent. Le MC-80 est réglé pour que les données reçues par la prise MIDI IN soient ensuite renvoyées par la prise MIDI OUT (avec les réglages d'usine). C'est un mode que l'on appelle "Soft Thru". Si vous utilisez un clavier MIDI qui n'a pas de réglage de mode Local, cette fonction Soft Thru doit être désactivée.

### Méthode de réglage

1. Pressez dans cet ordre [TOOLS], [F3 (MIDI)], et [F2 (SETUP)].

La fenêtre MIDI "SETUP" s'ouvre.

2. Amenez le curseur sur "Soft Thru".

3. Pressez [DEC/-].

Cela sélectionne "OFF".

4. Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran "SONG PLAY".

### Processus d'enregistrement

1. Utilisez les réglages du clavier MIDI pour accéder au canal désiré sur le module de sons.

2. Pressez [REC].

La fenêtre REC STANDBY s'ouvre.

3. Spécifiez la destination d'enregistrement en pressant le bouton de piste ayant le numéro du canal que vous avez sélectionné.

4. Pressez [PLAY].

L'enregistrement commence alors.

\* Si vous utilisez l'enregistrement pas à pas, tenez enfoncé [SHIFT], et pressez [REC] pour afficher la fenêtre MICROSCOPE.

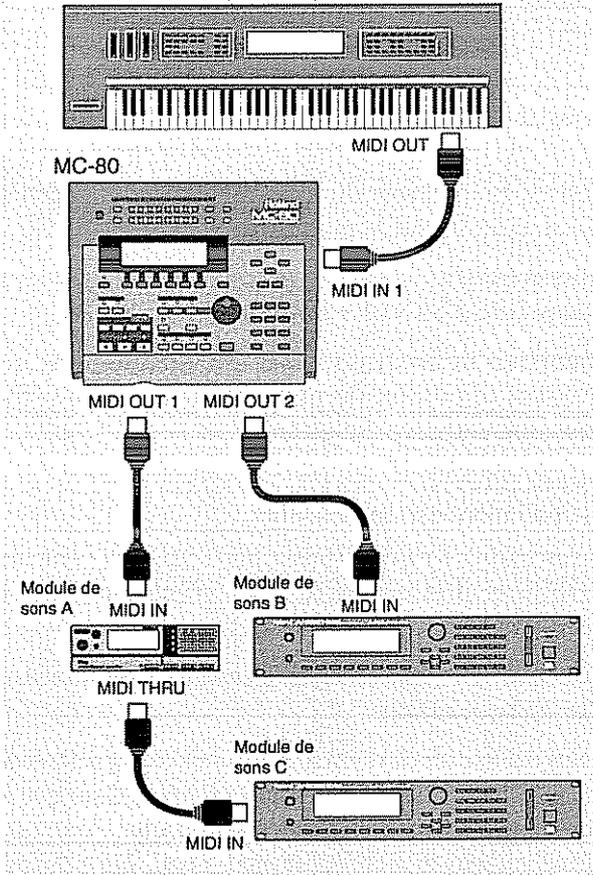
\* Aux étapes 1, 2 et 3, changez le canal d'enregistrement utilisé à chaque passage.

\* Si vous utilisez un clavier MIDI qui a un réglage de mode Local, l'étape 1 n'est pas nécessaire, ce qui explique que le mode Local est une fonction très pratique. Pour une information plus détaillée sur le mode Local, voir p.3 dans le manuel de prise en main.

## Pour connecter deux modules de sons externes

Connexion par câbles MIDI lorsque deux générateurs de sons externes ou plus sont utilisés

Clavier (sans générateur de sons)



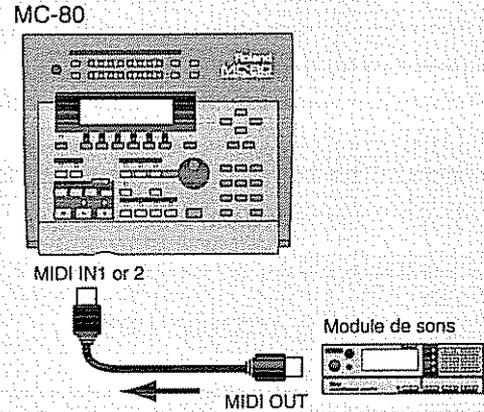
Si vous utilisez seulement deux modules de sons (et pas le module de sons interne), connectez MIDI OUT1 et MIDI OUT2 directement à ces deux modules. Cela vous permet d'utiliser un total de 32 canaux sur ces modules.

## Pour connecter trois modules de sons ou plus

Pour connecter trois modules de sons, connectez le troisième module de sons en utilisant un connecteur MIDI THRU. C'est arrangement utilise 16 canaux avec deux modules de sons connectés en MIDI OUT1. En suivant l'exemple du schéma ci-dessus, le canal 1 fait jouer le module A, le canal 2 le module C, le canal 3 les deux à la fois, etc., aussi réglez chaque module de sons pour recevoir ou non un canal.

## Enregistrement et sauvegarde d'un module de sons externe dans le MC-80

Connexion par câbles MIDI pour sauvegarder les réglages d'un générateur de sons dans le MC-80



Les modules de sons peuvent émettre leurs réglages par la prise MIDI OUT. Cette fonction est connue sous le nom "Bulk Dump". Ces données peuvent être enregistrées dans les morceaux de MC-80. Connectez la MIDI OUT du module de sons externe à la MIDI IN du MC-80 comme ci-dessus. Pour envoyer ces données depuis le module de sons, faites reproduire un morceau normal. Pour renvoyer les données sauvegardées au module de sons, faites reproduire le normalement le morceau où elles ont été enregistrées. Dans ce cas, le morceau envoie les données au module de sons en utilisant le tempo qui avait été employé pour l'enregistrement. Si vous augmentez le tempo, les données peuvent ne pas être envoyées correctement.

\* Veuillez voir p.117 pour la procédure concernant la sauvegarde des réglages de VE-GS Pro.

### Procédure

1. Placez la MC-80 en mode d'attente d'enregistrement (p. 42).
2. Sélectionnez la piste sur laquelle les données de réglage seront sauvegardées. Sélectionnez n'importe laquelle des pistes 1-16.
3. Pressez [PLAY]. L'enregistrement commence.
4. Après que "Measure" ait affiché "0001", envoyez les données depuis le générateur de sons en direction du MC-80.
5. Lorsque le transfert des données depuis le

générateur de sons est terminé, pressez [STOP] sur le MC-80.

6. Sauvegardez les données de morceau sur disque si nécessaire.

\* Pour renvoyer les données sauvegardées au générateur de sons, connectez la MIDI OUT du MC-80 à la MIDI IN du générateur de sons à l'aide d'un câble MIDI, puis faites reproduire le morceau sauvegardé par le MC-80 jusqu'à sa dernière mesure

\* N'éditez pas des parties de données et ne modifiez le tempo de morceaux ayant servi à la sauvegarde de telles données. Changer les données après leur enregistrement peut entraîner l'incapacité du générateur de sons à recevoir ultérieurement ces données.

## Synchronisation du MC-80 et d'un autre séquenceur

Les signaux de synchronisation appelés horloge MIDI (MIDI Clock) servent à synchroniser les deux séquenceurs.

### Synchronisation d'un autre séquenceur sur la reproduction du MC-80

Dans ce cas, le MC-80, qui envoie les signaux de synchronisation, est appelé le "maître", et le séquenceur recevant les signaux est appelé "esclave".

#### Procédure de réglages

Réglez le séquenceur recevant les signaux de synchronisation comme esclave. Référez-vous au mode d'emploi du séquenceur pour des instructions sur la façon de faire ces réglages.

Une fois le MC-80 en mode de reproduction normale, aucun autre réglage n'est nécessaire.

Faites les réglages suivants pour que le MC-80 soit maître.

1. Pressez dans cet ordre les boutons [TOOLS]-[F3(MIDI)]-[F3(SYNC)].

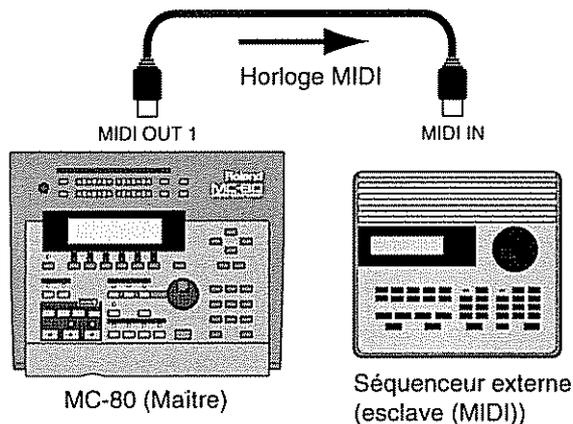
L'écran "SYNC" apparaîtra.

2. Amenez le curseur sur les paramètres suivants et faites les réglages appropriés.

Mode: Master

MIDI Sync out: Le connecteur MIDI OUT auquel l'autre séquenceur est connecté.

#### Procédure de connexion



#### Procédure

Utilisez le MC-80 pour faire reproduire et arrêter le morceau. Toutefois, de plus, si vous désirez enregistrer dans le séquenceur esclave, placez l'esclave en mode d'attente d'enregistrement, mais à l'arrêt, puis pressez le bouton [PLAY] du MC-80. Réglez le séquenceur esclave en mode d'attente permis par son mode d'esclave.

### Synchronisation du MC-80 sur la reproduction d'un autre séquenceur

À présent, le séquenceur qui envoie les signaux de synchronisation est le maître et le MC-80 recevant ces signaux devient l'esclave. Dans ce cas, il est nécessaire de régler le MC-80 pour qu'il fonctionne comme appareil esclave ou asservi.

#### Procédure de réglages

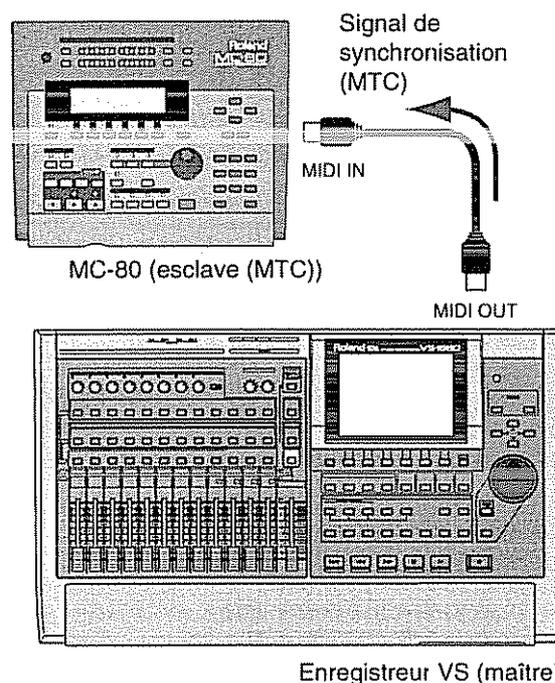
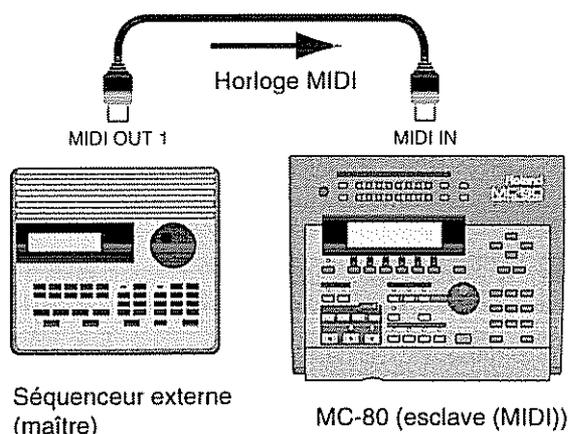
Réglez le séquenceur envoyant les signaux de synchronisation comme maître. Référez-vous au mode d'emploi du séquenceur pour des instructions sur la façon de faire ces réglages. Pour régler le MC-80 comme esclave, suivez les étapes ci-dessous pour faire les réglages.

1. Pressez [TOOLS], puis [F3 (MIDI)], et enfin [F3 (SYNC)].

La fenêtre SYNC s'ouvre.

2. Amenez le curseur sur "Mode" et réglez-le sur Slave (MIDI).

**Procédure de connexion**



**Procédure**

Utilisez le séquenceur maître pour reproduire et arrêter le morceau. Toutefois/de plus, si vous désirez enregistrer dans le MC-80, placez le MC-80 en mode d'attente d'enregistrement alors qu'il est à l'arrêt, puis pressez le bouton [PLAY] du séquenceur maître.

**Synchronisation du MC-80 et des unités Roland de la série VS**

Pour synchroniser les enregistreurs à disque dur des stations de travail Roland de la série VS avec le MC-80, vous devez prendre garde à la coordination des changements de tempo. La configuration des enregistreurs à disque dur les empêche de répondre aux changements de tempo transmis par l'horloge MIDI. Par conséquent, lorsque vous faites une synchronisation avec le MC-80, la préparation et les méthodes de synchronisation diffèrent selon que les données de tempo varient ou non au cours du morceau.

\* Pour en savoir plus sur le fonctionnement de votre enregistreur à disque dur, veuillez-vous référer à son mode d'emploi.

**Synchronisation avec des morceaux ayant des tempos fixes**

Si le tempo est fixe, utilisez le code temps MIDI ou "MIDI Time Code" (MTC). Les interprétations qui ont été enregistrées en mesure par rapport aux mesures et temps dans l'afficheur du VS peuvent être synchronisées avec le MC-80.

Pour enregistrer avec la cadence correcte sur les modèles VS, nous vous recommandons d'utiliser la fonction du métronome.

Connectez le MC-80 à l'unité VS comme indiqué ci-dessous.

(Exemple 1) Quand l'enregistreur VS est le maître et le MC-80 esclave.

**Réglage de l'enregistreur VS**

Réglez l'enregistreur VS comme maître. Pour plus d'informations et d'instructions, veuillez-vous référer à son mode d'emploi.

**Réglage du MC-80**

1. Pressez [TOOLS], puis [F3 (MIDI)], et enfin [F3 (SYNC)].

La fenêtre SYNC s'ouvre.

2. Amenez le curseur sur les paramètres suivants et réglez-les comme décrits.

- Mode: Slave (MTC) \*1
- Frame Mode: (mêmes valeurs de réglage que pour le VS)
- MMC Mode: OFF \*2

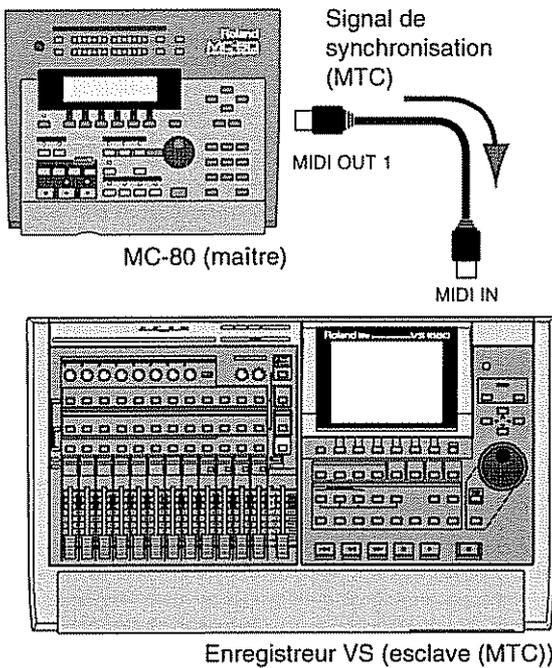
\* 1 - Quand Mode est réglé sur Slave(MTC), le tempo à cet instant sera le réglage en vigueur quand on accomplit une réinitialisation de tempo (Tempo reset, p.30).

\* 2: When Mode est réglé sur "Slave(MTC)," veuillez régler MMC Mode sur OFF. S'il est sur ON, le fonctionnement peut être instable.

**Procédure**

Pressez d'abord [PLAY] sur le MC-80 pour qu'il soit prêt à commencer la reproduction synchronisée. La reproduction, l'arrêt et les autres fonctions de transport sont accomplis sur le VS, le MC-80 se synchronisant sur ces procédures. Si vous utilisez la reproduction de morceau (p.27), la reproduction synchronisée sera plus stable. Utilisez la procédure décrite en p. xx pour charger le morceau dans le MC-80, puis lancez la reproduction synchronisée.

(Exemple 2) Quand l'enregistreur VS est l'esclave (slave, MTC) et le MC-80 le maître



### Réglage de l'enregistreur VS

Réglez l'enregistreur VS comme esclave. Pour plus d'informations et d'instructions, veuillez-vous référer à son mode d'emploi.

### Réglage du MC-80

1. Pressez [TOOLS], puis [F3 (MIDI)], et enfin [F3 (SYNC)].

La fenêtre SYNC s'ouvre.

2. Amenez le curseur sur les paramètres suivants et réglez-les comme décrits.

- Mode: Master
- MMC Mode: Master
- MMC Output: le connecteur MIDI OUT auquel l'enregistreur VS est connecté.
- MTC Sync out: le connecteur MIDI OUT auquel l'enregistreur VS est connecté.
- Frame Mode: (mêmes valeurs de réglage que pour le VS).

### Procédure

La reproduction, l'arrêt et autres fonctions de transport sont accomplis sur le MC-80, l'enregistreur VS se synchronisant sur ces procédures.

### Synchronisation d'interprétations ayant des changements de tempo soudains

Dans l'écran MICROSCOPE du MC-80, chargez l'emplacement des données de tempo, et programmez individuellement ces données dans la carte de tempo (Tempo Map) de l'enregistreur VS. Vous pouvez également synchroniser des morceaux qui disposent à

plusieurs endroits de données de tempo changeant le tempo de façon brutale, comme lorsqu'un morceau a ses 16 premières mesures à un tempo de 130 et ses 32 suivantes à un tempo de 120. Ce qui suit décrit une configuration dans laquelle les données de tempo sont d'abord enregistrées dans le VS, et l'enregistrement de l'interprétation est adaptée à cela.

Les autres réglages sont les mêmes que ceux dans "Synchronisation avec des morceaux à tempo fixe". Ici également, l'enregistreur VS est réglé comme esclave et le MC-80 comme maître.

### Synchronisation de l'enregistreur VS aux morceaux de MC-80 contenant des changements de tempo continus

Dans les cas où, comme décrit dans "Enregistrement de changements de tempo" au chapitre 4, il y a de nombreux points auxquels des données de tempo sont programmées, utilisez la méthode suivante pour synchroniser le MC-80 et le VS. Dans cette configuration, enregistrez d'abord les informations de changement de tempo du MC-80 dans la piste de synchronisation du VS. Ensuite, l'enregistreur VS est réglé comme maître et le MC-80 fonctionne comme esclave.

*\* Dans ce cas, il ne sera pas possible d'obtenir une synchronisation si le MC-80 est le maître et l'enregistreur VS l'esclave.*

### Enregistrement des informations de changement de tempo du MC-80 dans la piste de synchronisation du VS

1. Connectez le MC-80 à l'enregistreur VS comme indiqué dans le schéma ci-dessus.
2. Pressez dans cet ordre [TOOLS]-[F3(MIDI)]-[F3(SYNC)]  
L'écran "SYNC" apparaîtra.
3. Amenez le curseur sur les paramètres suivants, et faites les réglages appropriés  
Mode: Master  
MIDI Sync out: le connecteur MIDI OUT auquel l'enregistreur VS est connecté.

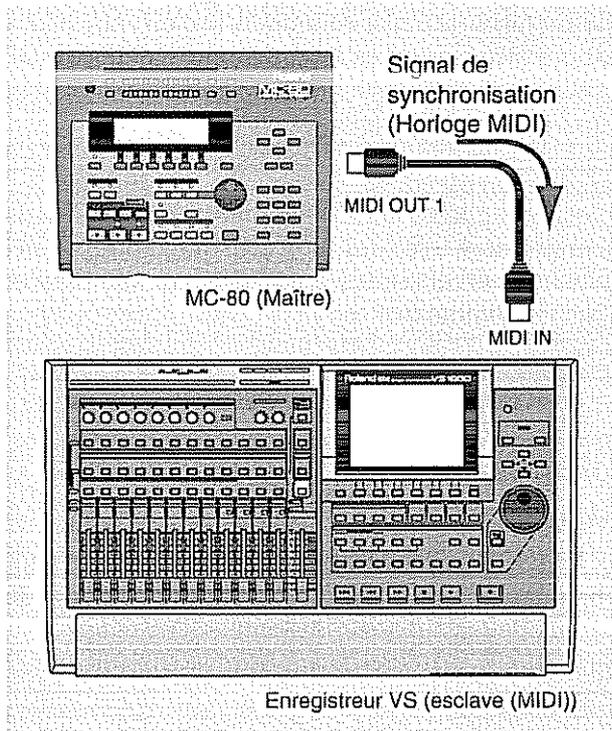
4. Sur l'enregistreur VS, placez la piste de synchronisation en mode d'attente d'enregistrement.

5. Lancez la reproduction sur le MC-80.

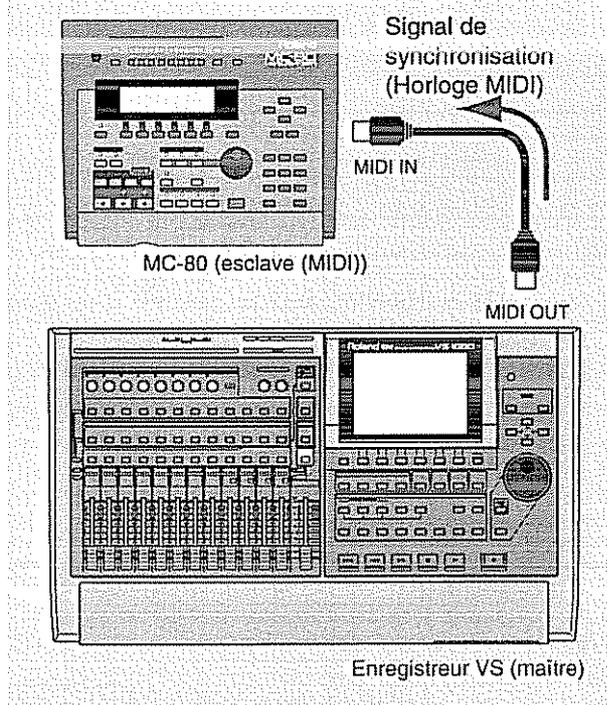
L'enregistrement sur la piste de synchronisation de l'enregistreur VS commence simultanément.

6. Lorsque le MC-80 a fini la reproduction du morceau, le VS stoppe conjointement et automatiquement l'enregistrement.

Enregistrement en piste de synchronisation



Envoi de l'horloge enregistrée en piste de synchronisation



Réglage de l'enregistreur VS

Réglez l'enregistreur VS comme maître. De plus, il est nécessaire de faire des réglages pour que les données de piste de synchronisation soient produites par le connecteur MIDI OUT de l'enregistreur VS. Pour plus d'informations et d'instructions, veuillez-vous référer à son mode d'emploi.

Réglage du MC-80

1. Pressez [TOOLS], puis [F3 (MIDI)], et enfin [F3 (SYNC)].

La fenêtre SYNC s'ouvre

2. Amenez le curseur sur les paramètres suivants et réglez-les comme décrits.

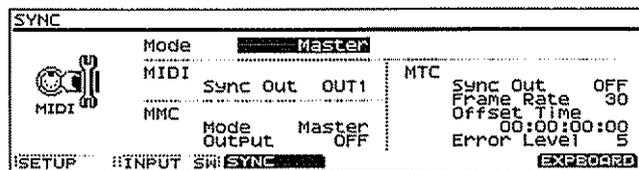
- Mode: Slave (MIDI)

Procédure

La reproduction, l'arrêt et autres fonctions de transport sont accomplis sur l'enregistreur VS, le MC-80 se synchronisant sur ces procédures.

Pour en savoir plus sur les réglages de synchronisation

Veuillez lire ce qui suit lorsque, en plus des descriptions présentées jusqu'à présent, vous désirez comprendre mieux la synchronisation ou en apprendre plus sur sa terminologie particulière. Pour des exemples concrets de connexions et de réglages faits lorsque vous synchronisez le MC-80 avec deux séquenceurs MIDI ou avec des enregistreurs à disque dur, veuillez lire "Synchronisation du MC-80 et d'un autre séquenceur" et "Synchronisation du MC-80 et des enregistreurs de la série VS".



Procédure

1. Pressez [TOOLS], puis [F3 (MIDI)], et enfin [F3 (SYNC)].

La fenêtre SYNC s'ouvre.

2. Réglez chaque paramètre.

Qu'est-ce que l'horloge MIDI et le MTC?

L'horloge MIDI et le MTC sont tous les deux des signaux utilisés pour la synchronisation. Chacun a ses spécifications qui déterminent son utilisation.

L'horloge MIDI transmet et synchronise les procédures en se basant sur le tempo de reproduction d'un séquenceur, alors que le MTC synchronise les procédures entre appareils basés sur un temps absolu. Comme les stations de travail de la série VS sont des enregistreurs à disque dur, ils ne peuvent pas émettre de messages d'horloge MIDI. Normalement, l'emploi du MTC est pratique pour la synchronisation d'un enregistreur à disque dur et du MC-80. Toutefois, les enregistreurs VS disposent de pistes spécialisées pour l'enregistrement d'horloge MIDI, aussi avec l'horloge MIDI du MC-80 enregistrée de cette manière, nous avons une autre technique de synchronisation par laquelle l'enregistreur VS apparaît comme envoyant l'horloge MIDI (en fait, il reproduit une piste dans laquelle l'horloge MIDI a été enregistrée). Toutefois, comme le tempo doit être enregistré préalablement sur cette piste de synchronisation du VS, le MTC est pratique pour synchroniser des morceaux qui ne contiennent pas beaucoup de données de tempo.

## Sélection d'horloge MIDI ou de MTC (mode)

Vous pouvez utiliser ce réglage pour déterminer si votre synchronisation utilisera le MTC ou l'horloge MIDI.

### Réglages

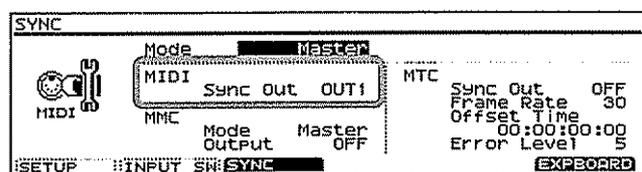
Master: utilisez ce réglage pour utiliser l'horloge MIDI du MC-80 pour synchroniser les appareils externes.

Slave (MTC): utilisez ce réglage pour synchroniser la machine sur le MTC.

Slave (MIDI): utilisez ce réglage pour synchroniser la machine sur l'horloge MIDI.

Remote: utilisez ce réglage si vous désirez qu'un appareil MIDI servent à déclencher la lecture/arrêt. Le tempo restera celui réglé sur le MC-80.

## Réglages nécessaires pour l'emploi de l'horloge MIDI



### MIDI Sync Out

Sélectionne le connecteur MIDI OUT servant à envoyer les signaux de synchronisation lorsque le MC-80 fonctionne comme appareil maître.

### Réglages

OFF: les signaux de synchronisation ne sont pas envoyés.

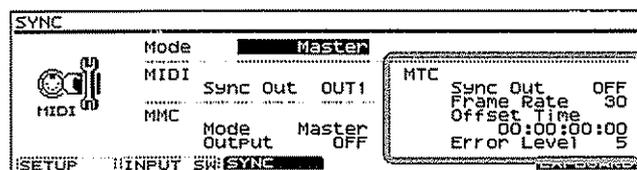
OUT 1: les signaux de synchronisation sont envoyés par le connecteur MIDI OUT 1.

OUT 2: les signaux de synchronisation sont envoyés par le connecteur MIDI OUT 2.

1&2: MIDI OUT 1 et MIDI OUT 2 transmettent tous deux les signaux d'horloge MIDI.

## Réglages nécessaires pour l'emploi du MTC

Utilisez les réglages de paramètres suivants.



### Sync Out

Sélectionne le connecteur MIDI OUT utilisé pour envoyer les signaux de synchronisation quand le MC-80 fonctionne comme maître.

### Settings

OFF: les signaux de synchronisation ne sont pas envoyés.

MIDI OUT 1: les signaux de synchronisation ne sont pas envoyés.

MIDI OUT 1: les signaux de synchronisation sont envoyés par le connecteur MIDI OUT1.

MIDI OUT 2: les signaux de synchronisation sont envoyés par le connecteur MIDI OUT2.

## Frame Rate (Format image)

Sélectionnez la cadence image à l'aide d'un des réglages ci-dessous. Assurez-vous que le même mode est choisi sur les appareils maître et esclave. Lors de la synchronisation avec des enregistreurs à disque dur tels que ceux de la série VS, tous les réglages sélectionnés sont acceptables tant que les valeurs de ce paramètre Frame Rate sont identiques sur les deux appareils. Toutefois, lors de la synchronisation avec des unités vidéo telles que des bancs de montage, la valeur de Frame Rate est déterminée par le type de vidéo utilisée, aussi le réglage du MC-80 doit-il alors correspondre à cette valeur.

### Réglages

24: 24 images par seconde

25: 25 images par seconde

29N: 29 images par seconde (non drop)

29D: 29 images par seconde (drop)

30: 30 images par seconde

\* Pour une explication plus détaillée de ces valeurs, veuillez lire p.127

## Offset Time (décalage de temps)

Ce paramètre permet de coordonner l'instant de reproduction du MC-80 et de l'appareil externe. Par exemple, pour que le MC-80 commence sa reproduction au point "00h00m00s00f" au moment où l'enregistreur VS commence la sienne à

"00h50m00s00f," réglez cette valeur de décalage (Offset) du MC-80 sur "00h50m00s00f". Dans ces réglages, "h" se réfère à heure, "m" à minute, "s" à seconde et "f" à frame (image).

### Réglages

00h00m00s00f (pas d'offset)-23h59m59s29f

### Error Level (niveau d'erreur)

Détermine comment le statut de réception est contrôlé lorsque du MTC est reçu d'un appareil externe. La synchronisation s'arrête si un problème s'avère lors de ce contrôle.

### Réglages

1-10 (l'intervalle de contrôle croît avec cette valeur)

*\* En termes stricts, plus basse est la valeur numérique, plus précis est le contrôle. Toutefois, la reproduction risque d'être stoppée trop fréquemment si un contrôle trop rigoureux, donc trop fréquent est fait, et cela devient rapidement désagréable. En augmentant le réglage de niveau d'erreur, alors même si des problèmes de réception de MTC se passent, la synchronisation peut se poursuivre tant que de tels problèmes restent à un niveau qui n'entraînent pas d'autres difficultés.*

## Données relatives aux réglages de synchronisation

### Qu'est-ce que le MMC ?

Le MMC (MIDI Machine Control) est un standard de référence pour la communication de messages de commande de magnétophone, magnétoscope, système d'enregistrement numérique équivalent, par le biais de messages MIDI. 37 commandes différentes, telles que Stop, Play sont incluses.

### MMC Mode

Spécifie si le MC-80 sera le maître ou l'esclave en mode MMC.

### Réglages possibles

Master: utilisez ce réglage si le MC-80 est le maître.

Slave: utilisez ce réglage si le MC-80 est l'esclave.

### MMC Output

Si le MC-80 est le maître en MMC, sélectionnez le connecteur qui transmettra les commandes MMC.

### Réglages possibles

OFF: les commandes MMC ne sont pas produites.

OUT1: émission par le connecteur MIDI OUT1.

OUT2: émission par le connecteur MIDI OUT2.

### Types de MTC

Les types de MTC (MIDI Time Code) qui peuvent être sélectionnés par le MC-80 sont donnés ci-dessous. Sélectionnez le taux de cadence d'image comme celui de l'appareil externe. Si vous n'utilisez pas d'appareil vidéo, alors n'importe quelle cadence d'image peut

être sélectionnée tant que vous n'utilisez la même sur les deux appareils à synchroniser.

30: format 30 images par seconde Non-Drop (sans saut). Il est utilisé par les appareils audio tels que les magnétophones analogiques, et pour la vidéo noir et blanc format NTSC (utilisé au Japon et aux USA).

29N: format 29.97 images par seconde Non-Drop (sans saut). Il est utilisé pour la vidéo couleur format NTSC (utilisé au Japon et aux USA).

29D: format 29.97 images par seconde Drop (avec saut). Il est utilisé pour la vidéo couleur qualité Broadcast au format NTSC (utilisé au Japon et aux USA).

25: 25 images par seconde. Utilisé pour la vidéo au format PAL ou SECAM, les équipements audio et le film (utilisé en Europe et dans d'autres pays).

24: 24 images par seconde. Utilisé pour la vidéo, les appareils audio et le film aux USA.

### Format Non-Drop et format Drop

Il y a deux types de formats utilisés par les magnétoscopes NTSC, non-drop et drop. Le format non-drop comprend un Time Code continu, tandis que le format drop, qui est utilisé pour la vidéo couleur NTSC fait sauter les deux premières images de chaque image, excepté pour celles se produisant tous les intervalles de 10 minutes. Dans la plupart des productions vidéo et audio, comme les formats en continu sont plus simples à traiter, non-drop est généralement utilisé. A l'opposé, dans des situations telles que les productions professionnelles (Broadcast) où le Time Code doit correspondre réellement aux temps d'horloge, drop est utilisé.

### Qu'est-ce que la carte de tempo ou Tempo Map?

"Synchronisation d'interprétations ayant des changements de tempo soudains" en page 124 donne un exemple de l'emploi de la carte de tempo d'un VS en conjonction avec le MTC pour traiter les changements de tempo durant la synchronisation.

### Emploi de la piste de synchronisation

Lorsque vous faites une synchronisation à l'aide de la piste de synchronisation, la première étape de la préparation est d'enregistrer dans la piste de synchronisation du VS les signaux d'horloge MIDI sans modification envoyés par le MC-80 durant sa reproduction. Ensuite, tout en effectuant réellement la synchronisation, utilisez le VS pour faire reproduire le morceau, le MC-80 suivant le fonctionnement du VS. Cela rend possible la synchronisation avec les enregistreurs VS, même lorsque des interprétations enregistrées dans le MC-80 contiennent des données de tempo complexes.

## Mauvais fonctionnement

### Aucun son n'est produit par le module de sons externe

- Le MC-80 et le module de sons externe sont-ils correctement connectés par leurs prises MIDI (Prise en main p. 2)?
- Les appareils audio externes que vous utilisez sont-ils connectés et fonctionnent-ils correctement?
- Si des messages de commande n°7 (volume) ou n°11 (expression) sont utilisés dans le morceau, leurs valeurs sont-elles trop basses? Vérifiez leur niveau dans la fenêtre MICROSCOPE (p. 59).
- Le connecteur MIDI OUT (1 ou 2) sélectionné est-il le bon? (p. 23)
- Le connecteur MIDI IN (1 or 2) sélectionné est-il le bon? (p. 23)
- Y-a-t-il des pistes programmées pour ne pas jouer par les réglages Mute (p. 34), Minus One (p. 33), ou Solo (p. 34) ?
- Un fondu progressif de disparition (Fade Out) a-t-il fait totalement abaisser le volume ? (p. 32)

### Le tone sélectionné dans le générateur de sons externe ne joue pas

- Le réglage d'envoi MIDI ont-ils été bien faits ? (p. 25)
- Quand vous jouez conjointement à un morceau, des messages de changement de programme se trouvent-ils sur les pistes du morceau ? (p. 59)
- La partie sélectionnée par le module de sons externe est-elle la mauvaise?

### Le son n'est pas reproduit après enregistrement

Avez-vous enregistré dans des pistes neutralisées. Vérifiez le statut Mute de chaque piste (p.33) et annulez cette neutralisation si nécessaire.

### Le tempo diffère de celui employé par la dernière reproduction

- Si un morceau est reproduit après changement de tempo, alors le nouveau tempo n'est pas sauvegardé à moins que le morceau n'ait été sauvegardé sur disque. Lorsque vous sauvegardez vos morceaux (p. 91), vérifiez soigneusement le tempo de reproduction en vigueur.

### Les mémorisations de marqueur d'un morceau ont disparu

- Le morceau a-t-il été sauvegardé sur disque à un format autre que le format MC-80 (SMF 0 ou 1)? (p. 91)

Les marqueurs sont sauvegardés avec le morceau uniquement lors d'une sauvegarde de morceau au format MC-80

- Etes-vous en mode Quick Play. Pour utiliser les marqueurs, le morceau doit-être chargé dans le MC-80 (p. 27)

### Les patterns originaux n'ont pas été sauvegardés sur disque

- Le morceau a-t-il été sauvegardé sur disque à un format autre que le format MC-80 (SMF 0 ou 1)? (p. 91) Les patterns sont sauvegardés conjointement au morceau uniquement lorsque le morceau est sauvegardé au format MC-80 (p. 27)
- Etes-vous en mode Quick Play. Pour utiliser les patterns, ceux-ci doivent-être chargés dans le MC-80 (p. 27)

### Certaines notes seulement jouent d'un son différent

- La fonction de séquence de phrases est-elle activée? (p. 51)

### La VE-GS Pro ne joue pas

- La VE-GS Pro est-elle correctement installée? (p. 112)
- Le module de sons externe est-il réglé pour jouer à la place? (p. 23)
- Le connecteur MIDI OUT 1 ou 2 sélectionné est-il le bon? (p. 23)
- Si des messages de commande n°7 (volume) ou n°11 (expression) sont utilisés dans le morceau, leurs valeurs sont-elles trop basses? Vérifiez leur niveau dans la fenêtre MICROSCOPE (p. 59).
- Le niveau de sortie de la carte d'extension est-il abaissé (Prise en main p. 4)
- Les appareils audio externes que vous utilisez sont-ils connectés et fonctionnent-ils correctement?
- Y-a-t-il des pistes programmées pour ne pas jouer par les réglages Mute (p. 34), Minus One (p. 33), ou Solo (p. 34) ?
- Les réglages en écran "MIDI SETUP" sont-ils corrects? (p. 24)

### Les sons du générateur de sons changent arbitrairement

- Y-a-t-il des messages de changement de programme inutiles dans les pistes. Vérifiez dans la fenêtre MICROSCOPE (p. 59).
- Y-a-t-il des messages de changement de programme se superposant après une édition de piste ou des messages d'appel de pattern. Vérifiez dans la fenêtre MICROSCOPE (p. 59).

- Des erreurs ont-elles été faites dans le réglage des canaux MIDI de données quand vous avez programmé des messages de changement de programme? Vérifiez dans la fenêtre MICROSCOPE (p. 59).

### **Des données supposées être présentes n'apparaissent pas dans la fenêtre MICROSCOPE**

- De mauvaises pistes sont-elles sélectionnées? (p. 59)
- Dans VIEW SW (Commutateur de visualisation, p.61), des données ont-elles été réglées pour ne pas s'afficher?

### **Impossible de se synchroniser**

- Les connexions et les réglages sont-ils corrects? (p.120)
- Le MC-80 et le module de sons externe sont-ils correctement connectés par leurs prises MIDI (Prise en main p. 2)?
- Lorsque vous utilisez le MIDI Time Code (MTC) et MIDI Machine Control (MMC) pour la synchronisation, êtes-vous sûr que l'appareil externe supporte ces standards MRC et MMC?
- Le mode Quick Play est-il actuellement utilisé? Utilisez la procédure en p.93 pour charger le morceau.

### **Des morceaux (données) supposés être sur le disque n'apparaissent pas**

- Cherchez-vous dans le bon dossier (p. 97)?
- Si vous utilisez plusieurs lecteurs, avez-vous sélectionné le bon disque? (p. 28)

### **En fenêtre [SONG PLAY], le morceau ne peut pas être sélectionné même quand on tourne la molette [VALUE]**

- Le lecteur sélectionné est-il le bon? (p. 27)
- Le dossier sélectionné est-il le bon? (p. 27)

### **Le son de clic n'est pas reproduit**

- Les réglages de clic (p.26) ont-ils été faits correctement ?
- Le bouton [CLICK LEVEL] situé en face arrière est-il complètement poussé à fond.

# Paramètres

## Bouton SEQUENCER

SONG PLAY		[SEQUENCER]		
Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
File Name		filename XXX		TEMP
Song Number	1 - 999	1 - 999	1	TEMP
Measure	1 - 9999	1 - 9999,	1	TEMP
Beat	01 - 32	01 - 32	01	TEMP
Clock	000 - 479	000 - 479	000	TEMP
Beat Number	1 - 32	1 - 32,	4	SONG
Beat Denom	2, 4, 8, 16	2, 4, 8, 16	4	SONG
Rec Trk	0 - 15	Trk1 - Trk16	Trk1	TEMP
Transpose	-24 - +24	-24 - 0 - +24	0	SONG
Ch				
Trk1	0 - 16	ALL, Ch1 - Ch16	Ch1	SONG
l	l	l	l	l
Trk16	0 - 16	ALL, Ch1 - Ch16	Ch16	SONG
Tempo	5 - 300	5 - 300	120	SONG
Repeat	0 - 99	Inf, 1 - 99	Inf	SONG
TOP Meas	1 - 9999	1 - 9999,	1	SONG
Beat	1 - 32	01 - 32	01	SONG
END Meas	2 - 9999	2 - 9999,	2	SONG
Beat	1 - 32	01 - 32	01	SONG
Next Song Queue	0 - 999	Empty, 001 - 999	Empty	TEMP

## PATTERN PLAY [SEQUENCER] - [PATTERN]

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Pattern Name		filename.XXX	---	TEMP
Pattern Number	1 - 100	001 - 100	1	TEMP
Measure	1 - 9999	1 - 9999,	1	TEMP
Beat	1 - 32	Beat : 01 - 32	01	TEMP
Clock	1 - 32	Beat : 01 - 32	01	TEMP
Beat Numer	1 - 32	1 - 32,	4	SONG
Beat Denom	2, 4, 8, 16	2, 4, 8, 16	4	SONG
Transpose	-24 - +24	-24 - 0 - +24	0	SONG
Ch	0 - 15	Ch1 - Ch16	Ch1	SONG
Tempo	5 - 300	5 - 300	120	SONG
Repeat	0 - 99	Inf, 1 - 99	Inf	SONG
TOP Meas	1 - 9999	1 - 9999	1	SONG
Beat	1 - 32	01 - 32	01	SONG
END Meas	2 - 9999	2 - 9999	2	SONG
Beat	1 - 32	01 - 32	01	SONG

## SONG NAME [SEQUENCER] - [F1 (SETUP)] - [F1 (SONGNAME)]

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Song Name		ASCII	---	SONG

## Appendices

### SONG COPYRIGHT NOTICE [SEQUENCER] - [F1 (SETUP)] - [F2 (COPYRIGHT)]

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Copyright Notice		ASCII	--	SONG

### PHRASE SEQUENCE [SEQUENCER] - [F1 (SETUP)] - [F3 (PHRASE)]

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Key(Note)	0 - 127	C-1 - G9	64 (E 4)	SONG
Pattern	-1 - 100	Stop, OFF, PTN001 - PTN100	OFF	SONG
Playback Mode	0 - 2	Loop1, Loop2, One Shot	Loop1	SONG
Mute Group	0 - 31	OFF, 1 - 31	OFF	SONG
Trigger Quantize	0 - 2	Realtime, At Beat, At Bar Line	Realtime	SONG
Velocity Sens	0 - 3	OFF, Low, Mid, High	OFF	TEMP

### ARPEGGIO [SEQUENCER] - [F1 (SETUP)] - [F4 (ARPEGGIO)]

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Style	0 - 42	(*1)	1/16	SONG
Motif	0 - 37	(*2)	SINGLE UP&DOWN	SONG
Beat Pattern	0 - 60	(*3)	1/16 1	SONG
Accent Rate	0 - 100	0% - 100%	20	SONG
Shuffle Rate	50 - 90	50% - 90%	50	SONG
Octave Range	-3 - +3	-3 - 0 - +3	0	SONG
Key Velocity	0 - 127	REAL, 1 - 127	REAL	SONG

(\*1) Style :

1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32,

GLISSANDO,

SEQUENCE A-D

ECHO,

SYNTH BASS, HEAVY SLAP, LIGHT SLAP, WALK BASS,

RHYTHM GTR A-E

3 FINGER GTR,

STRUMMING GTR,

KBD COMPING A-E,

PERCUSSION,

HARP,

SHAMISEN,

BOUND BALL,

RANDOM,

BOSSA NOVA

SALSA

MAMBO

LATIN PERCUSSION

SAMBA

TANGO

HOUSE

LIMITLESS

(\*2) Motif :

SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM,

DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM,

TRIPLE UP, TRIPLE DOWN, TRIPLE UP&DOWN, TRIPLE RANDAM

NOTE ORDER,

GLISSAND,

CHORD,

BASS+CHORD 1, BASS+CHORD 2, BASS+CHORD 3, BASS+CHORD 4, BASS+CHORD 5,  
 BASS+UP 1, BASS+UP 2, BASS+UP 3, BASS+UP 4,  
 BASS+UP 5, BASS+UP 6, BASS+UP 7, BASS+UP 8,  
 BASS+RANDOM 1, BASS+RANDOM 2, BASS+RANDOM 3,  
 TOP+UP 1, TOP+UP 2, TOP+UP 3, TOP+UP 4, TOP+UP 5, TOP+UP 6,  
 BASS+UP+TOP

(\*3) Beat Pattern :

1/4, 1/6, 1/8, 1/12,  
 1/16 1, 1/16 2, 1/16 3,  
 1/32 1, 1/32 2, 1/32 3,  
 SEQ-A 1, SEQ-A 2, SEQ-A 3, SEQ-A 4, SEQ-A 5, SEQ-A 6, SEQ-A 7,  
 SEQ-B 1, SEQ-B 2, SEQ-B 3, SEQ-B 4,  
 SEQ-C 1, SEQ-C 2,  
 ECHO 1, ECHO 2, ECHO 3,  
 MUTE 01, MUTE 02, MUTE 03, MUTE 04, MUTE 05, MUTE 06, MUTE 07, MUTE 08,  
 MUTE 09, MUTE 10, MUTE 11, MUTE 12, MUTE 13, MUTE 14, MUTE 15, MUTE 16,  
 STRUM 1, STRUM 2, STRUM 3, STRUM 4, STRUM 5, STRUM 6, STRUM 7, STRUM 8,  
 REGGAE, REFRAIN 1, REFRAIN 2,  
 PERC1, PERC2, PERC3, PERC4,  
 WALKBS,  
 HARP,  
 BOUND,  
 RANDOM

**MARK [SEQUENCER] - [F1 (SETUP)] - [F5 (MARKJUMP)]**

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Mark Set Timing	1 - 2	At Beat, At Bar Line	At Beat	SONG
Mark Jump Timing	1 - 2	At Beat, At Bar Line	At Bar Line	SONG
<b>{Mark1-4}</b>				
Switch	0 - 1	OFF, ON	OFF	SONG
Position				
Measure	1 - 9999	Meas.: 0001 - 9999,	***_**_***	SONG
	1 - 32	Beat : 01 - 32,		

**SONG INFO [SEQUENCER] - [F1 (SETUP)] - [F6 (SONGINFO)]**

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Trk10 High priority Play Sw	0 - 1	OFF, ON	OFF	SONG
Fade out time (sec)	1 - 30	1 - 30	10	SONG

**GRID QUANTIZE [SEQUENCER] - [F2 (QUANTIZE)] - [F1 (GRID)]**

**[SEQUENCER] - [PATTERN] - [F2 (QUANTIZE)] - [F1 (GRID)]**

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Target (Track)		Trk 1 - Trk16	Trk 1	TEMP
(Pattern)		PTN 1 - PTN100	PTN001	TEMP
Measure	1 - 9998	1 - 9998	1	TEMP
For	1 - 9998, 0	1 - 9998, ALL	ALL	TEMP
Note Range				
Lower	0 - 127	C-1 - G9	C-1	TEMP
Upper	0 - 127	C-1 - G9	G9	TEMP
Channel	0 - 16	ALL, Ch1 - Ch16	ALL	TEMP
Resolution	0 - 6	1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/6, 1/4	1/16	TEMP
Strength	0 - 100	0% - 100%	100	TEMP

## Appendices

### SHUFFLE QUANTIZE [SEQUENCER] - [F2 (QUANTIZE)] - [F2 (SHUFFLE)]

#### [SEQUENCER] - [PATTERN] - [F2 (QUANTIZE)] - [F2 (SHUFFLE)]

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Target (Track)		Trk 1 - Trk16	Trk 1	TEMP
(Pattern)		PTN 1 - PTN100	PTN001	TEMP
Measure	1 - 9998	1 - 9998	1	TEMP
For	1 - 9998, 0	1 - 9998, ALL	ALL	TEMP
Note Range				
Lower	0 - 127	C-1 - G9	C-1	TEMP
Upper	0 - 127	C-1 - G9	G9	TEMP
Channel	0 - 16	ALL, Ch1 - Ch16	ALL	TEMP
Resolution	0 - 1	1/16, 1/8	1/16	TEMP
Rate	0 - 100	0% - 100%	57	TEMP

### GROOVE QUANTIZE [SEQUENCER] - [F2 (QUANTIZE)] - [F3 (GROOVE)]

#### [SEQUENCER] - [PATTERN] - [F2 (QUANTIZE)] - [F3 (GROOVE)]

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Target (Track)		Trk 1 - Trk16	Trk 1	TEMP
(Pattern)		PTN 1 - PTN100	PTN001	TEMP
Measure	1 - 9998	1 - 9998	1	TEMP
For	1 - 9998, 0	1 - 9998, ALL	ALL	TEMP
Note Range				
Lower	0 - 127	C-1 - G9	C-1	TEMP
Upper	0 - 127	C-1 - G9	G9	TEMP
Channel	0 - 16	ALL, Ch1 - Ch16	ALL	TEMP
Template		Preset, User	Preset	TEMP
Number		1 - 71 (Preset)	1 - 71 (Preset)	1 TEMP
	1 - 16 (User)	1 - 16 (User)		
Timing Strength	0 - 100	0% - 100%	100	TEMP
Velocity Strength	0 - 100	0% - 100%	100	TEMP

### EDIT 1: ERASE [SEQUENCER] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)]

#### [SEQUENCER] - [PATTERN] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)]

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Target (Track)		Trk ALL, Trk 1 - Trk16, Tempo	Trk ALL	TEMP
(Pattern)		PTN 1 - PTN100	PTN001	TEMP
Measure	1 - 9998	1 - 9998	1	TEMP
for	1 - 9998, 0	1 - 9998, ALL	ALL	TEMP
Status	0 - 9	ALL, NOTE, P.AFT, C.C, PROG, C.AFT, BEND, EXC, TUNE, PTN	ALL	TEMP
(Status = ALL, C.AFT, BEND, EXC, TUNE, PTN)				
Range Lower	--	--	--	--
Range Upper	--	--	--	--
(Status = NOTE, P.AFT)				
Range Lower	0 - 127	C-1 - G9	C-1	TEMP
Range Upper	0 - 127	C-1 - G9	G 9	TEMP
(Status = C.C.)				
Range Lower	0 - 127	0 - 127	0	TEMP
Range Upper	0 - 127	0 - 127	127	TEMP
(Status = PROG)				

Range Lower	0 - 127	1 - 128	1	TEMP
Range Upper	0 - 127	1 - 128	128	TEMP
Channel	0 - 16	ALL, 1 - 16	ALL	TEMP

EDIT 2-1: DELETE [SEQUENCER] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)] - [F1 (DELETE)]

[SEQUENCER] - [PATTERN] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)] - [F1 (DELETE)]

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Target (Track)		Trk ALL, Trk 1 - Trk16, Tempo	Trk ALL	TEMP
(Pattern)		PTN 1 - PTN100	PTN001	TEMP
Measure	1 - 9998	1 - 9998	1	TEMP
for	1 - 9998, 0	1 - 9998, ALL	ALL	TEMP

EDIT 2-2: TRUNCATE [SEQUENCER] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)] - [F2 (TRUNCATE)]

[SEQUENCER] - [PATTERN] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)] - [F2 (TRUNCATE)]

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Target (Track)		Trk 1 - Trk16	Trk ALL	TEMP
(Pattern)		PTN 1 - PTN100	PTN001	TEMP
From Meas	1 - 9998	0001 - 9998,	1	TEMP
Beat	1 - 32	01 - 32,	01	TEMP
Tick	0 - 480	000 - 480	000	TEMP
To Meas.	1 - 9999	0001 - 9999,	(1st note position)	TEMP
Beat	1 - 32	10 - 32,	(1st note position)	TEMP
Tick	0 - 480	000 - 480	(1st note position)	TEMP

EDIT 3: COPY [SEQUENCER] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)]

[SEQUENCER] - [PATTERN] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)]

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Source				
Target (Track)		Trk ALL, Trk 1 - Trk16, Tempo	Trk ALL	TEMP
(Pattern)		PTN 1 - PTN100	PTN001	TEMP
Measure	1 - 9998	1 - 9998	1	TEMP
for	1 - 9998, 0	1 - 9998, ALL	ALL	TEMP
(Source = TRK ALL)				
Destination		TRK ALL, TRK T, PTN001 - PTN100	TRK ALL	TEMP
(Source = TRK1 - TRK16)				
Destination		TRK1 - TRK16, PTN001 - PTN100	TRK1	TEMP
(Source = TRK T)				
Destination		TRK T	TRK T	TEMP
(Source = PTN001 - PTN100)				
Destination		TRK1 - TRK16, PTN001 - PTN100	TRK1	TEMP
Measure	1 - 9998	1 - 9998	1	TEMP
for	1 - 9998, 0	1 - 9998, ALL	ALL	TEMP
Mode	0 - 1	Mix, Replace	Replace	TEMP
Times	1 - 999	1 - 999	1	TEMP

## Appendices

Status	0 - 9	ALL, NOTE, P.AFT, C.C, PROG, C.AFT, BEND, EXC, TUNE, PTN	ALL	TEMP
(Status = ALL, C.AFT, BEND, EXC, TUNE, PTN)				
Range Lower	---	---	---	---
Range Upper	---	---	---	---
(Status = NOTE, P.AFT)				
Range Lower	0 - 127	C-1 - G9	C-1	TEMP
Range Upper	0 - 127	C-1 - G9	G9	TEMP
(Status = C.C)				
Range Lower	0 - 127	0 - 127	0	TEMP
Range Upper	0 - 127	0 - 127	127	TEMP
(Status = PROG)				
Range Lower	0 - 127	1 - 128	1	TEMP
Range Upper	0 - 127	1 - 128	128	TEMP
Channel	0 - 16	ALL, 1 - 16	ALL	TEMP

### EDIT 4: INSERT MEAS [SEQUENCER] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)]

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Target (Track)		Trk ALL, Trk 1 - Trk16, Tempo	Trk ALL	TEMP
(Pattern)		PTN 1 - PTN100	PTN001	TEMP
Measure	1 - 9998	1 - 9998	1	TEMP
for	1 - 9998, 0	1 - 9998, ALL	1	TEMP
(Target = TRK ALL)				
Beat	1 - 32 2, 4, 8, 16	Numer.: 1 - 32, Denom.: 2, 4, 8, 16	4/4	TEMP
(Target != Trk 1 - Trk16, Tempo)				
Beat	---	---	---	---

### EDIT 5: TRANSPOSE [SEQUENCER] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)]

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Target (Track)		Trk ALL, Trk 1 - Trk16	Trk ALL	TEMP
(Pattern)		PTN 1 - PTN100	PTN001	TEMP
Measure	1 - 9998	1 - 9998	1	TEMP
for	1 - 9998, 0	1 - 9998, ALL	ALL	TEMP
Range lower	0 - 127	C-1 - G9	C-1	TEMP
Range upper	0 - 127	C-1 - G9	G9	TEMP
Bias	-127 - +127	-127 - 0 - +127	0	TEMP
Channel	0 - 16	ALL, 1 - 16	ALL	TEMP

### EDIT 6: CHANGE VELOCITY [SEQUENCER] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)]

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Target (Track)		Trk ALL, Trk 1 - Trk16	Trk ALL	TEMP
(Pattern)		PTN 1 - PTN100	PTN001	TEMP
Measure	1 - 9998	1 - 9998	1	TEMP
for	1 - 9998, 0	1 - 9998, ALL	ALL	TEMP
Bias	-99 - +99	-99 - 0 - +99	0	TEMP
Magnify		0 - 200	0% - 200%	1 TEMP
Channel	0 - 16	ALL, 1 - 16	ALL	TEMP

Range lower	0 - 127	C-1 - G9	C-1	TEMP
Range upper	0 - 127	C-1 - G9	G9	TEMP
Curve	0 - 7	0 - 7	0	TEMP

**EDIT 7: CHANGE MIDI CHANNEL** [SEQUENCER] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)]  
[SEQUENCER] - [PATTERN] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)]

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Target (Track)		Trk ALL, Trk 1 - Trk16	Trk ALL	TEMP
(Pattern)		PTN 1 - PTN100	PTN001	TEMP
Measure	1 - 9998	1 - 9998	1	TEMP
for	1 - 9998, 0	1 - 9998, ALL	ALL	TEMP
Status	0 - 6	ALL, NOTE, P.AFT, C.C, PROG, C.AFT, BEND	ALL	TEMP
(Status = ALL, C.AFT, BEND)				
Range Lower	---	---	---	---
Range Upper	---	---	---	---
(Status = NOTE, P.AFT)				
Range Lower	0 - 127	C-1 - G9	C-1	TEMP
Range Upper	0 - 127	C-1 - G9	G9	TEMP
(Status = C.C)				
Range Lower	0 - 127	0 - 127	0	TEMP
Range Upper	0 - 127	0 - 127	127	TEMP
(Status = PROG)				
Range Lower	0 - 127	1 - 128	1	TEMP
Range Upper	0 - 127	1 - 128	128	TEMP
Channel Old	0 - 16	ALL, 1 - 16	1	TEMP
Channel New	0 - 15	1 - 16	1	TEMP

**EDIT 8: CHANGE GATETIME** [SEQUENCER] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)]  
[SEQUENCER] - [PATTERN] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)]

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Target (Track)		Trk ALL, Trk 1 - Trk16	Trk ALL	TEMP
(Pattern)		PTN 1 - PTN100	PTN001	TEMP
Measure	1 - 9998	1 - 9998	1	TEMP
for	1 - 9998, 0	1 - 9998, ALL	ALL	TEMP
Bias	-4800 - +4800	-4800 - 0 - +4800	0	TEMP
Magnify	0 - 200	0% - 200%	1	TEMP
Channel	0 - 16	ALL, 1 - 16	ALL	TEMP
Range lower	0 - 127	C-1 - G9	C-1	TEMP
Range upper	0 - 127	C-1 - G9	G9	TEMP

**EDIT 9: MERGE** [SEQUENCER] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)]  
[SEQUENCER] - [PATTERN] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)]

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Target (Track)		Trk 1 - Trk16	Trk 1	TEMP
(Pattern)		PTN 1 - PTN100	PTN001	TEMP
Destination(Track)		Trk 1 - Trk16	Trk 1	TEMP
(Pattern)		PTN 1 - PTN100	PTN001	TEMP

**EDIT10: EXTRACT** [SEQUENCER] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)]  
[SEQUENCER] - [PATTERN] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)]

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Source (Track)		Trk 1 - Trk16	Trk 1	TEMP

## Appendices

(Pattern)		PTN 1 - PTN100	PTN001	TEMP
Measure	1 - 9998	1 - 9998	1	TEMP
for	1 - 9998, 0	1 - 9998, ALL	ALL	TEMP
Destination(Track)		ALL, Trk 1 - Trk16	ALL	TEMP
(Pattern)		PTN 1 - PTN100	PTN001	TEMP
Mode	0 - 1	Mix, Replace	Replace	TEMP
Status	0 - 9	ALL, NOTE, P.AFT, C.C, PROG, C.AFT, BEND, EXC, TUNE, PTN	ALL	TEMP

{Status = ALL, C.AFT, BEND, EXC, TUNE, PTN}

Range Lower	---	---	---	---
Range Upper	---	---	---	---
{Status = NOTE, P.A			FT)	
Range Lower	0 - 127	C-1 - G9	C-1	TEMP
Range Upper	0 - 127	C-1 - G9	G9	TEMP
{Status = C.C}				
Range Lower	0 - 127	0 - 127	0	TEMP
Range Upper	0 - 127	0 - 127	127	TEMP
{Status = PROG}				
Range Lower	0 - 127	1 - 128	1	TEMP
Range Upper	0 - 127	1 - 128	128	TEMP
Channel	0 - 16	ALL, 1 - 16	ALL	TEMP

EDIT11: SHIFT CLOCK [SEQUENCER] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)]

[SEQUENCER] - [PATTERN] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)]

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Target (Track)		ALL, Trk 1 - Trk16, Tempo	Trk ALL	TEMP
(Pattern)		PTN 1 - PTN100	PTN001	TEMP
Measure	1 - 9998	1 - 9998	1	TEMP
for	1 - 9998, 0	1 - 9998, ALL	ALL	TEMP
Bias	-4800 - +4800	-4800 - 0 - +4800	0	TEMP
Status	0 - 9	ALL, NOTE, P.AFT, C.C, PROG, C.AFT, BEND, EXC, TUNE, PTN	ALL	TEMP

{Status = ALL, C.AFT, BEND, EXC, TUNE, PTN}

Range Lower	---	---	---	---
Range Upper	---	---	---	---
{Status = NOTE, P.AFT}				
Range Lower	0 - 127	C-1 - G9	C-1	TEMP
Range Upper	0 - 127	C-1 - G9	G9	TEMP
{Status = C.C}				
Range Lower	0 - 127	0 - 127	0	TEMP
Range Upper	0 - 127	0 - 127	127	TEMP
{Status = PROG}				
Range Lower	0 - 127	1 - 128	1	TEMP
Range Upper	0 - 127	1 - 128	128	TEMP
Channel	0 - 16	ALL, 1 - 16	ALL	TEMP

EDIT12: DATA THIN [SEQUENCER] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)]

[SEQUENCER] - [PATTERN] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)]

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Target (Track)		ALL, Trk 1 - Trk16	ALL	TEMP
(Pattern)		PTN 1 - PTN100	PTN001	TEMP

Measure	1 - 9998	1 - 9998	1	TEMP
for	1 - 9998, 0	1 - 9998, ALL	ALL	TEMP
Value	0 - 99	0 - 99	6	TEMP
Times	1 - 999	1 - 999	6	TEMP
Status	0 - 4	ALL, P.AFT, C.C, C.AFT, BEND	ALL	TEMP

{Status = ALL, C.AFT, BEND}

Range Lower	---	---	---	---
Range Upper	---	---	---	---

{Status = P.AFT}

Range Lower	0 - 127	C-1 - G9	C-1	TEMP
Range Upper	0 - 127	C-1 - G9	G9	TEMP

{Status = C.C}

Range Lower	0 - 127	0 - 127	0	TEMP
Range Upper	0 - 127	0 - 127	127	TEMP

Channel	0 - 16	ALL, 1 - 16	ALL	TEMP
---------	--------	-------------	-----	------

EDIT13: EXCHANGE [SEQUENCER] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)]  
[SEQUENCER] - [PATTERN] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)]

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Target (Track)		Trk 1 - Trk16	Trk 1	TEMP
(Pattern)		PTN 1 - PTN100	PTN001	TEMP
Destination(Track)		Trk 1 - Trk16	Trk 2	TEMP
(Pattern)		PTN 1 - PTN100	PTN001	TEMP

EDIT14: TIME FIT [SEQUENCER] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)]  
[SEQUENCER] - [PATTERN] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)]

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Measure	1 - 9998	1 - 9998	1	TEMP
for	1 - 9998, 0	1 - 9998, ALL	ALL	TEMP
Time		00 00'00" - 23 59'59"	current time	TEMP

EDIT15: MODIFY VALUE [SEQUENCER] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)]  
[SEQUENCER] - [PATTERN] - [F3 (TRK EDIT)] - [F6 (SELECT)]

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Track/Pattern		ALL, TRK1 - TRK16, Tempo PTN 1 - PTN100	TRK ALL	TEMP

Measure	1 - 9998	1 - 9998	1	TEMP
for	1 - 9998, 0	1 - 9998, ALL	ALL	TEMP

[F1 (MODIFY)]

Type	0-1	Compand, Reverse	Compand	TEMP
Magnify (Type = Compand only)	0-200	0.00 - 2.00	1	TEMP

{Status = Ch Af, P.Bend}

Range Lower	---	---	---	---
Range Upper	---	---	---	---

{Status = Note, Poly Af}

Range Lower	0 - 127	C-1 - G9	C-1	TEMP
Range Upper	0 - 127	C-1 - G9	G9	TEMP

{Status = CC}

Range Lower	0 - 127	0 - 127	0	TEMP
Range Upper	0 - 127	0 - 127	127	TEMP

## Appendices

{Status = Velocity}

Range Lower	0 - 127	1 - 128	1	TEMP
Range Upper	0 - 127	1 - 128	128	TEMP
Channel	0 - 16	ALL, 1 - 16	ALL	TEMP

[F2 (SHIFT #)]

Source	0 - 127	0 - 127	0	TEMP
Destination	0 - 127	0 - 127	0	TEMP
Status	0 - 3	Note, CC, All Oct.		TEMP

### STEP REC

STEP REC STANDBY (SONG) [SEQUENCER], [SHIFT] - [REC], F6 [STEP]

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Meas	1 - 9999	1 - 9999,	1	TEMP
Beat	01 - 32	01 - 32	01	TEMP
Clock	000 - 480	000 - 480	000	TEMP
Channel	0 - 15	1 - 16	---	TEMP
Note Number	0 - 127	C-1 - G9	---	TEMP
Velocity		0 - 127	0 - 127	--- TEMP
Gate Time	1 - 960	1 - 960	---	TEMP
Step Time	0 - 8	1/64, 1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/6, 1/4, 1/2	1/4	TEMP
Gate Ratio	1 - 100	1% - 100%	0.8	TEMP
Velocity	0 - 127	REAL, 1 - 127	REAL	TEMP

STEP REC STANDBY (PTN) [SEQUENCER] - [PATTERN], [SHIFT] - [REC], F6 [STEP]

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Meas	1 - 9999	1 - 9999,	1	TEMP
Beat	01 - 32	01 - 32	01	TEMP
Clock	000 - 480	000 - 480	000	TEMP
Pattern	1 - 100	PTN001 - PTN100	PTN001	TEMP
Pattern Name		ASCII x 10	---	SONG
Beat	1 - 32	Numer.: 1 - 32,	4/4	SONG
	2, 4, 8, 16	Denom.: 2, 4, 8, 16		
Length	1 - 9998	1 - 9998	0	SONG

### MICRO

MICROSCOPE EDIT [SEQUENCER] - [F4 (MICRO)] - [F1 (CREATE)]

CREATE [SEQUENCER] - [PATTERN] - [F4 (MICRO)] - [F1 (CREATE)]

Create Event	0 - 10	Note/Poly Aftertouch Control Change/Program Change Channel Aft/Pitch Bend/ Tune Request/SysEx/ SysEx(GM ON)/SysEx(GM OFF)/ SysEx(GS Reset), Pattern Call	---	TEMP
--------------	--------	---	-----	------

MICROSCOPE EDIT [SEQUENCER] - [F4 (MICRO)] - [F3 (MOVE)]

MOVE [SEQUENCER] - [PATTERN] - [F4 (MICRO)] - [F3 (MOVE)]

Meas	1 - 9999	1 - 9999,	1	TEMP
Beat	01 - 32	01 - 32	01	TEMP

Clock	000 - 480	000 - 480	000	TEMP
MICROSCOPE EDIT	[SEQUENCER] - [F4 (MICRO)] - [F6 (VIEW SW)]			
VIEW SW	[SEQUENCER] - [PATTERN] - [F4 (MICRO)] - [F6 (VIEW SW)]			

Note	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP
Poly Aftertouch	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP
Control Change	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP
Program Change	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP
Ch Aftertouch	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP
Pitch Bend	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP
SysEx	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP
Tune Request	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP
Pattern Call	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP
MIDI Ch	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP
Note Map	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP

TRACK INFO	[SEQUENCER] - [F6 (TRK INFO)]			
Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Mute	0 - 1	PLAY/.....	PLAY	SONG
Out	0 - 2	1/2/1 2	1	SONG
Rec Channel	0 - 15	Ch1 - Ch16		SONG

REC STANDBY (SONG)	[SEQUENCER] - [REC]			
Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Rec Trk	1 - 16	Trk1 - 16	---	TEMP
Count In	0 - 3	OFF, 1 Meas, 2 Meas, Wait Note	1 Meas	TEMP
Rec Mode	0 - 1	Mix, Replace	Mix	TEMP
TempoRec	0 - 1	OFF/ON		TEMP
Ch	0 - 16	ALL, Ch 1 - 16	Ch 1	TEMP
Tempo	5 - 300	5 - 300	120	TEMP

Qntz	0 - 2	OFF, Grid, Shuffle		
Reso	0 - 1	16, 8		
Str	0 - 100	0-100		
Loop/Punch	0 - 9	OFF, Loop (Point), Loop (1 Meas.) Loop (2 Meas.), Loop (4 Meas.) Loop (8 Meas.), Loop (16 Meas.) Loop (All), Auto Punch In Manual Punch In		

Loop/Punch = Loop (Point), Auto Punch In				
Start Meas	1 - 9998	1 - 9998,	1	TEMP
Beat	1 - 32	01 - 32	01	TEMP
Clocl	0 - 480	000 - 480	000	TEMP
End Meas	2 - 9998	2 - 9998,	2	TEMP
Beat	1 - 32	01 - 32	01	TEMP
Clocl	0 - 480	000 - 480	000	TEMP

REC STANDBY (PATTERN)	[SEQUENCER] - [PATTERN] - [REC]			
Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie

## Appendices

Rec Trk		1 - 16	Trk1 - 16	--- TEMP
Count In	0 - 3	OFF, 1 Meas, 2 Meas, Wait Note	1 Meas	TEMP
Rec Mode	0 - 2	Mix, Replace	Mix	TEMP
Ch		ALL, Ch 1 - 16	Ch 1	TEMP
Tempo		5 - 300	120	TEMP
Qntz	0 - 2	OFF, Grid, Shuffle		
Reso	0 - 1	16, 8		
Str	0 - 100	0-100		
Loop/Punch		OFF, Loop (Point), Loop (1 Meas.) Loop (2 Meas.), Loop (4 Meas.) Loop (8 Meas.), Loop (16 Meas.) Loop (All), Auto Punch In Manual Punch In		
Loop/Punch = Loop (Point), Auto Punch In				
Start Meas	1 - 9998	1 - 9998,	1	TEMP
Beat	1 - 32	01 - 32	01	TEMP
Clocl	0 - 479	000 - 479	000	TEMP
End Meas	1 - 9998	1 - 9998,	1	TEMP
Beat	1 - 32	01 - 32	01	TEMP
Clocl	0 - 480	000 - 480	000	TEMP

### Bouton TRANSPOSE

REALTIME TRANSPOSE		[TRANSPOSE]		
Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Transpose	C -1 - G 9	C -1 - G 9	48 (C3)	TEMP
Value	-24 - +24	-24 - 0 - +24	0	SONG
Transpose Switch				
Ch1	0 - 1	OFF/ON	ON	SONG
Ch9			ON	
Ch10			OFF	
Ch11			ON	
Ch16	0 - 1	OFF/ON	ON	SONG

### Bouton TEMPO

TEMPO		[TEMPO]		
Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Tempo	5 - 300	5 - 300	120	SONG

### SONG VIEW SW

[SELECT] - [F3 (VIEW SW)]				
Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
SMF (Format 0)	0 - 1	OFF, ON	ON	TEMP
SMF (Format 1)	0 - 1	OFF, ON	ON	TEMP
SONG (MC-80)	0 - 1	OFF, ON	ON	TEMP
S-MRC	0 - 1	OFF, ON	ON	TEMP

**Bouton TOOLS**

<b>DISPLAY CONTRAST</b> [TOOLS] - [F1 (SYSTEM)] - [F1 (DISPLAY)]				
Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Display Contrast	1 - 10	Display Contrast	5	SYSTEM

<b>SYSTEM</b> [TOOLS] - [F1 (SYSTEM)] - [F2 (OPTION)]				
Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
SMF Format0 Ch Extract Switch	0 - 1	OFF/ON	OFF	SYSTEM

<b>FOOT SWITCH SETUP</b> [TOOLS] - [F1 (SYSTEM)] - [F3 (FOOT SW)]				
Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Mode	0 - 10	Start/Stop, Punch In/Out, Top End Repeat ON/OFF, Jump Marker 1, Jump Marker 2, Jump Marker 3, Jump Marker 4, Fade out Tap	Play/Stop, Punch In/Out	SYSTEM
Polarity		0 - 1	Standard, Reverse	Standard SYSTEM

<b>METRONOME SETUP</b> [TOOLS] - [F2 (METRONOME)]				
[TOOLS] - [PATTERN] - [F2 (METRONOME)]				
Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Mode	0 - 4	OFF, Play Only, Rec Only, Play & Rec, Always	Rec Only	SYSTEM
Interval	0 - 6	Auto, 1/2, 3/8, 1/4, 1/8, 1/12, 1/16	Auto	SYSTEM
Beep	0 - 1	OFF, ON	ON	SYSTEM
MIDI				
Output	1 - 3	OFF, 1 Only, 2 Only, 1&2	1 Only	SYSTEM
Channel	0 - 15	Ch1 - Ch16	Ch10	SYSTEM
Gate time	0 - 5	0 - 5	5	SYSTEM
Accent				
Number	0 - 127	C -1 - G 9	34 (A#1)	SYSTEM
Velocity	0 - 127	0 - 127	127	SYSTEM
Normal				
Number	0 - 127	C -1 - G 9	33 (A 1)	SYSTEM
Velocity	0 - 127	0 - 127	100	SYSTEM

<b>MIDI SETUP</b> [TOOLS] - [F3 (MIDI)] - [F1 (SETUP)]				
Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
MIDI Patch Mode	0 - 2	SEQUENCER, SOUND MODULE (32 Part), SOUND MODULE (16 Part),	SEQUENCER	SYSTEM

## Appendices

{MIDI Patch Mode = Sequencer}

SEQ MIDI IN	0 - 2	OFF/IN1/IN2	IN1	SYSTEM
SEQ MIDI OUT	0 - 3	OFF/1 Only/2 Only/1 & 2	1 & 2	SYSTEM
SEQ To V-Exp	0 - 3	OFF/A Only/B Only/A & B	A & B	SYSTEM
Thru Select	0 - 1	THRU/EXP OUT	THRU	SYSTEM
Soft Thru	0 - 1	OFF/ON	ON	SYSTEM

{MIDI Patch Mode = Sound Module (32 Part)}

MIDI Out Select				
SEQ MIDI IN	0	OFF	OFF	SYSTEM
SEQ MIDI OUT	0 - 3	OFF/1 Only/2 Only/1 & 2	1 & 2	SYSTEM
SEQ To V-Exp	0	OFF	OFF	SYSTEM
Thru Select	1	EXP OUT	EXP OUT	SYSTEM
Soft Thru	0 - 1	OFF/ON	ON	SYSTEM

{MIDI Patch Mode = Sound Module (16 Part)}

SEQ MIDI IN	0 - 2	OFF/IN1	IN1	SYSTEM
SEQ MIDI OUT	0 - 3	OFF/1 Only/2 Only/1 & 2	1 & 2	SYSTEM
SEQ To V-Exp	0 - 3	OFF/A Only	A Only	SYSTEM
Thru Select	0 - 1	THRU/EXP OUT	THRU	SYSTEM
Soft Thru	0 - 1	OFF/ON	ON	SYSTEM

SEQ MIDI INPUT SWITCH [TOOLS] - [F3 (MIDI)] - [F2 (INPUT SW)]

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Note	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP
Poly Af	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP
PC	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP
Ch Af	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP
P Bend	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP
SysEx	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP
CC	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP
Mod	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP
Foot	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP
Volume	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP
Pan	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP
Exp	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP
Hold	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP
Sost	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP
Soft	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP
Breath	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP
Effect	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP
RPN/NRPN	0 - 1	OFF/ON	ON	TEMP

SYNC [TOOLS] - [F3 (MIDI)] - [F3 (SYNC)]

Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
Mode	0 - 3	Master, Slave (MIDI), Slave (MTC), Remote	Master	SYSTEM
MIDI Sync Output	0 - 3	OFF, OUT1, OUT 2, 1&2	OUT 1	SYSTEM
MMC Mode	0 - 1	Master, Slave	Master	SYSTEM
MMC Output	0 - 2	OFF, OUT1, OUT 2	OFF	SYSTEM
MTC Sync out	1 - 2	OFF, OUT1, OUT2	OFF	SYSTEM
Frame Rate	0 - 4	24, 25, 29N, 29D, 30	30	SYSTEM
Offset Time		00:00:00:00 - 23:59:59:29	00:00:00:00	SYSTEM
Error Level	0 - 10	0 - 10	5	SYSTEM

CLEAR SONG	[TOOLS] - [F4 (CLEAR)]			
Paramètres	Plage de valeur	Description	Réglage d'usine	Catégorie
CLEAR SONG		New Song, GM SETUP GS SETUP, Demo for VE-GS	New Song	TEMP

## Liste des combinaisons des boutons de fonction

(Exemple) SHIFT + EXIT signifie que le bouton EXIT doit être pressé pendant que le bouton SHIFT est maintenu enfoncé

SHIFT + EXIT	Annulation/restauration (annule l'exécution d'une étape d'édition et d'enregistrement)
SHIFT + TOP	"Panic" (stoppe tous les sons en cours de reproduction).
SHIFT + STOP	Extinction (prépare le MC-80 à une mise hors tension en toute sécurité)
SHIFT + END	Fondu de disparition ou Fade Out (sert à la terminaison progressive de morceaux et patterns).
SHIFT + PLAY	MIDI Update ou mise à jour MIDI (envoie les données MIDI correctes au générateur de sons en fonction de la position actuelle)
SHIFT + TRACK 1-16	Sert à la sélection des pistes d'enregistrement.
SHIFT + MARKER 1-4	Sert à la suppression et à l'initialisation des marqueurs 1-4.
SHIFT + REC	Appelle l'écran d'attente d'enregistrement pas à pas.
SHIFT+SOLO:	Tous les boutons de piste sont allumés
SHIFT+MINUS ONE:	Toutes les diodes des boutons de piste sont éteintes.
TOOLS + VALUE:	Ajuste le contraste de l'afficheur.

Exemple) TOOLS - ARPEGGIATOR signifie que le bouton TOOLS est pressé en premier puis le bouton ARPEGGIATOR.

TOOLS - ARPEGGIATOR	Appelle l'écran de réglage ARPEGGIATOR.
TOOLS - PHRASE SEQUENCE	Appelle l'écran de réglage PHRASE SEQUENCE.
TOOLS - MARK 1 - 4	Appelle l'écran de réglage MARKER.
TOOLS - TRACK	Appelle l'écran TRACK INFO .

### En écran Microscope :

SHIFT+VALUE:	Plusieurs données peuvent être sélectionnées.
SHIFT + INC/+ (DEC/-):	Plusieurs données peuvent être sélectionnées.
SHIFT + CURSOR (UP, Down):	Plusieurs données peuvent être sélectionnées.

PLAY+VALUE:	La donnée sur laquelle est positionné le curseur est produite (sortie continue).
PLAY + INC/+ (DEC/-):	La donnée sur laquelle est positionné le curseur est produite (sortie continue).
PLAY + CURSOR (UP, Down):	La donnée sur laquelle est positionné le curseur est produite (sortie continue).

\* Si PLAY n'est pas pressé, alors la molette VALUE et les boutons INC/+ (DEC/-) et CURSOR (s, t) agissent sur la seule donnée sélectionnée, et seules les données de jeu sont produites.

SHIFT + F6 (VIEW SW)	Commute On et Off l'affichage de la carte des notes en écran MICROSCOPE.
----------------------	--

### En écran de sélection de fichiers Disk Utility (COPY, DELETE, MOVE, RENAME, FOLDER) :

SHIFT+VALUE:	Plusieurs fichiers peuvent être sélectionnés.
SHIFT + INC/+ (DEC/-):	Plusieurs fichiers peuvent être sélectionnés.
SHIFT + CURSOR (UP, Down):	Plusieurs fichiers peuvent être sélectionnés.

### En écran (MICROSCOPE, SONG SELECT, CHAIN SONG SELECT, DISK UTILITY):

SHIFT+VALUE:	Sélectionne le paramètre à régler
--------------	-----------------------------------

## Messages d'erreur

### Chain Empty!

Condition: le chaînage ne contient pas de données, aussi ne peut-il être sauvegardé

Action: exécutez la sauvegarde après avoir créé un chaînage.

### Empty Pattern!

Condition: le pattern ne contient pas de donnée, aussi le message d'appel de pattern ne peut-il être enregistré en pas à pas.

### Folder Name Duplicate!

Condition: un dossier ayant le même nom existe déjà.

Action: changez le nom du dossier, puis créez le nouveau dossier.

### CHAIN PLAY MODE

Condition: cette procédure ne peut être effectuée alors que vous êtes en ce moment en mode de reproduction enchaînée.

Action: passez en mode de reproduction de morceau (p. 27).

### QUICK PLAY MODE

Condition: cette procédure ne peut pas être effectuée alors que vous êtes en mode Quick Play.

Action: passez en mode de reproduction de morceau (p. 27).

### You Cannot Quick-Play S-MRC Song!

Condition: c'est un morceau Super MRC; il ne peut pas être reproduit en mode Quick Play.

Action: sauvegardez ce morceau au format MC-80 avant de le faire reproduire par le MC-80.

### You Cannot Erase This Message!

Condition: ce message ne peut pas être effacé.

### You Cannot Copy This Message!

Condition: ce message ne peut pas être copié.

### You Cannot Move This Message!

Condition: ce message ne peut pas être déplacé.

### MIDI OFFLINE!

Condition: la connexion en MIDI IN a été interrompue.

Action: vérifiez s'il y a un problème avec le câble MIDI connecté à la MIDI IN du MC-80 ou si ce câble a été déconnecté.

### MIDI Communication Error!

Condition: il y a une erreur dans la connexion MIDI physique interne.

Action: veuillez contacter le service de maintenance Roland pour réparation.

### REC PARAMETER ERROR!

Indique une erreur de paramètre d'enregistrement.

Condition: vous essayez de commencer l'enregistrement après un segment mis en boucle.

Action: essayez de commencer l'enregistrement à l'intérieur d'un segment mis en boucle ou avant celui-ci.

### SONG FORMAT ERROR!

Condition: ce morceau est endommagé

Action: ce morceau ne peut pas être utilisé.

### SONG NOT FOUND!

Condition: le morceau sélectionné ne peut pas être trouvé.

### DISK NOT READY!

Condition: le disque nécessaire à l'exécution de cette procédure n'est pas disponible.

### DISK FULL!

Condition: tout l'espace mémoire du disque est utilisé.

Action: libérez de l'espace sur le disque en supprimant tout fichier inutile ou préparez un nouveau disque.

### FILE NOT FOUND!

Condition: le fichier nécessaire à l'exécution de cette procédure ne peut pas être trouvé.

### File/Folder Name Duplicate!

Condition: un fichier ou un dossier ayant le même nom existe déjà.

Action: supprimez le fichier portant le même nom du disque en sauvegardant quand même les données pour replacer celles existantes. Si vous ne désirez pas supprimer le fichier ayant le même nom sur le disque, sauvegardez votre fichier avec un autre nom ou sauvegardez-le sur un autre disque.

### Improper Filename!

Condition: aucun nom n'a été donné au fichier.

Action: nommez le fichier avant d'exécuter la procédure.

### FILE READ ERROR!

Condition: ce fichier est endommagé.

Action: ce fichier ne peut pas être utilisé.

### SYSTEM ERROR #1

Condition: la cause de l'erreur est inconnue.

Action: veuillez contacter le service de maintenance Roland pour réparation.

### **SYSTEM ERROR #2**

Condition: la cause de l'erreur est inconnue.

Action: veuillez contacter le service de maintenance Roland pour réparation.

### **Data not found!**

Condition: les données de placement ne sont pas spécifiées.

### **Microscope Memory Full!**

Condition: les données ne peuvent pas être éditées en raison d'une mémoire insuffisante.

Action: supprimez les données inutiles et utilisez d'autres étapes pour libérer plus d'espace sur le disque.

### **Movable onto Bar Line Only.**

Condition: les événements de changement de format de mesure ne peuvent être placés que sur les débuts de mesure.

### **MIDI, Buffer Full!**

Condition: trop de données MIDI ont été transmises d'un coup pour permettre à celles-ci d'être traitées.

### **DISK, Not Ready or Unavailable!**

Condition: un certain type d'erreur s'est produit sur le disque ou le lecteur de disque.

Action: insérez un autre disque. Si l'erreur se produit toujours après l'échange du disque, veuillez contacter un service de maintenance Roland pour réparations.

### **DISK, Not Initialized!**

Condition: le disque n'a pas été initialisé pour utilisation avec le MC-80.

Action: initialisez le disque.

### **DISK, Write Protected!**

Condition: le disque est protégé contre l'écriture, empêchant les données d'être écrites sur disque.

Action: retirez la protection d'écriture pour utiliser le disque ou préparez un autre disque sans protection.

### **Memory No Room!**

Condition: la mémoire interne est saturée, empêchant le traitement des données.

Action: utilisez "Erase" (p. 67) ou "Delete" (p. 68) en édition de piste, ou d'autres moyens en vue de supprimer des données inutiles, et de réduire la quantité de données dans le morceau.

### **IMPROPER DISK, This Disk is not for the MC-80.**

Condition: le format de disque n'est pas celui qui peut être utilisé par le MC-80.

Action: échangez le disque pour un au format utilisable par le MC-80 ou initialisez le disque pour utilisation par le MC-80.

### **DISK, Read Error!**

Condition: une erreur s'est produite durant la lecture du disque.

Action: ce disque ne peut pas être utilisé.

### **DISK, Write Error!**

Condition: une erreur s'est produite durant l'écriture sur le disque.

Action: ce disque ne peut pas être utilisé.

### **PASSWORD PROTECTED, This Zip Disk is Protected by Password!**

Condition: ce disque est protégé contre l'écriture par un mot de passe. La protection contre l'écriture ne peut pas être retirée depuis le MC-80.

Action: utilisez l'appareil qui a servi à appliquer la protection par mot de passe pour la retirer, ou préparez un disque Zip sans protection contre l'écriture.

### **CHAIN STEP FULL**

Condition: aucun autre maillon ne peut être ajouté à ce chaînage.

Action: vous pouvez ajouter de nouveaux morceaux par suppression de morceaux inutiles dans ce chaînage.

### **EMPTY PATTERN, Pattern xxx (xxxxxxxxxxx) is Empty. You Cannot Edit This Pattern!**

Condition: ce pattern n'a pas de donnée, aussi ne pouvez-vous pas l'éditer.

### **FILENAME DUPLICATE, FILE "(File Name)" Already Exists!**

Condition: un fichier de même nom existe déjà.

Action: supprimez du disque le fichier portant le même nom, et si vous écrivez et sauvegardez les données, vous sauvegarderez simplement le fichier. Si vous ne désirez pas supprimer le fichier ayant le même nom sur le disque, alors sauvegardez le fichier avec un autre nom ou sauvegardez-le sur un autre disque.

### **CLEAR SONG, The Internal Song will be Cleared. "(Song Name)" (File Name) Are You Sure?**

Condition: Le morceau interne sera supprimé. Etes-vous d'accord?

**DISK FORMAT, All the Data on the Disk "(Disk Name)" will be lost. Are You Sure?**

Condition: Toutes les données du disque seront supprimées. Êtes-vous d'accord?

Action: Formater le disque prendra approximativement 30 minutes.

**LOAD SONG, "(Song Name)" "(File Name)" is not the Internal Song. Load anyway for xxxxx.**

Condition: Le chargement du morceau est nécessaire pour exécuter cette procédure.

**SHUTDOWN, Shutdown OK?**

Condition: cela lance les préparatifs à la mise hors tension du MC-80.

**COPYRIGHT PROTECTED, Copyright Notice Exists.**

Condition: le disque est protégé par copyright, aussi les données ne peuvent pas être sauvegardées au format SMF.

Action: sauvegardez les données au format MC-80.

**CLEAR CHAIN ALL STEPS, All the Chain Steps will be Cleared. Are You Sure?**

Condition: toutes les mémorisations du chaînage seront effacées. Êtes-vous d'accord?

**DELETE, The File(s)/Folder(s) will be Deleted. Are You Sure?**

Condition: tous les fichiers et dossiers seront supprimés. Êtes-vous d'accord?

**SYSEX MODIFIED, System Exclusive Message Was Modified. Select F1='CANCEL' or F6='WRITE'.**

Condition: vous essayez de fermer la fenêtre sans avoir terminé le message exclusif de système que vous avez modifié.

Action: pour finaliser les changements, pressez [F6(WRITE)]. Pour annuler sans finaliser, pressez [F1(CANCEL)].

**Too Many Files in This Folder**

Condition: la limite de nombre de fichiers qui peuvent être contenus par ce dossier a été dépassée.

Action: supprimez des fichiers inutiles ou sauvegardez le fichier dans un autre dossier.

**Too Many Folders in This Folder**

Condition: la limite de nombre de dossiers qui peuvent être contenus dans un dossier a été dépassée.

Action: supprimez des dossier inutiles ou sauvegardez le dossier dans un autre dossier

**Level Too Deep to Create Folder**

Condition: la limite quant au nombre de niveaux de dossiers emboîtés les uns dans les autres a été atteinte.

Action: créez un dossier à un niveau différent.

**"You Cannot Use This Device!"**

Cause: l'appareil SCSI ne peut pas être utilisé

Action: utilisez un ZIP comme appareil SCSI.

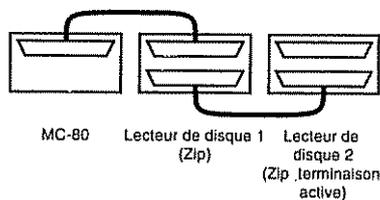
## A propos du SCSI

SCSI signifie Small Computer System Interface (interface système pour petit ordinateur). C'est un standard de transfert de données qui permet l'envoi et la réception de grandes quantités de données. Le MC-80 est doté de connecteurs SCSI vous permettant de connecter des appareils SCSI externes tels que disques durs et lecteurs Zip. Cette section décrit les procédures et précautions à prendre quand vous utilisez ces appareils. Les lecteurs de disque sont des appareils de précision. S'ils sont connectés ou utilisés incorrectement, non seulement ils risquent de ne pas bien fonctionner, mais les données du disque peuvent être perdues ou même dans le pire des cas, le lecteur lui-même peut être endommagé. Veillez à lire le manuel de votre lecteur.

\* Un lecteur utilisé pour la première fois avec le MC-80 doit être initialisé par le MC-80 (Mode d'emploi, p.99). Quand un disque est initialisé, toutes les données de ce disque sont perdues. Avant d'utiliser un disque qui a été utilisé par un autre appareil, vérifiez donc que vous pouvez effacer toutes les données qu'il couvrez-vous utiliser l'une ou l'autre des deux prises. Les appareils connectés de cette façon sont dits montés en "chaîne SCSI".

### A propos des connexions

Jusqu'à 7 lecteurs de disque peuvent être connectés à la prise SCSI du MC-80. Utilisez les câbles SCSI pour relier les disques comme indiqué ci-dessous. Les connecteurs SCSI ne sont pas distingués entre entrées et sorties, aussi pouvez-vous fixer votre câble à toute prise SCSI. Les appareils connectés ainsi forment ce que l'on appelle une chaîne SCSI (ou Daisy Chain).



- Le MC-80 dispose d'un connecteur de type DB-25 (femelle). Après avoir contrôlé votre lecteur pour voir quel type de connecteur il utilise, reliez-les avec le câble approprié.
- Utilisez les câbles SCSI aussi courts que possibles, et n'utilisez que des câbles ayant une impédance compatible avec le standard SCSI (110Ω +/-10%), et complètement blindés.
- Ne branchez pas les câbles SCSI dont la longueur totale dans une même chaîne dépasserait 6,5 mètres.
- Ne connectez ou déconnectez aucun câble SCSI

quand un des appareils est sous tension.

### A propos des terminaisons

Pour protéger les connexions SCSI de bruits parasites et mis en retour (échos), les appareils à chaque extrémité d'une chaîne SCSI doivent avoir une résistance de terminaison. On l'appelle communément une "terminaison". Comme le MC-80 est à une extrémité de la chaîne SCSI, sa terminaison interne est normalement active. Ne connectez une terminaison qu'au dernier appareil externe de la chaîne. Il y a deux types de terminaison, celles qui peuvent être commutées On et Off (internes) et celles qui se fixent directement sur la chaîne physique SCSI (fixations externes). Sélectionnez la méthode appropriée au lecteur que vous utilisez.

- Votre lecteur de disque peut disposer d'un commutateur de terminaison qui est normalement laissé en position On (c'est-à-dire que la terminaison est active). Utilisez ce type d'appareil comme dernier élément de votre chaîne SCSI.
- N'utilisez pas de double terminaison. Par exemple, ne fixez pas une terminaison externe à un lecteur de disque qui contient déjà une terminaison interne.

### Terminaisons actives

Si vous utilisez une terminaison externe, nous vous recommandons d'utiliser une terminaison active. Dans ce cas, si vous utilisez un lecteur qui vous permet de commuter On et Off l'alimentation de votre terminaison, veillez à ce que l'alimentation soit en service. Pour des détails sur l'utilisation d'une terminaison active, référez-vous au mode d'emploi de votre lecteur.

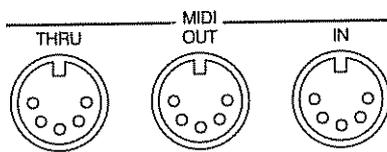
### A propos du numéro d'identification SCSI

Chaque lecteur est distingué par son numéro d'identification SCSI (0-7). Cela signifie que lorsque deux lecteurs ou plus sont connectés, vous devez les régler pour que le numéro d'identification SCSI (SCSI ID) n'entre pas en conflit, c'est-à-dire ne soit jamais le même. Si les numéros d'identification SCSI entrent en conflit, le MC-80 ne pourra plus correctement reconnaître les lecteurs les uns des autres. Avec les réglages d'usine, le MC-80 est réglé sur l'identification numéro 7. Réglez les lecteurs que vous connectez sur des numéros autres que le 7.

## A propos du MIDI

MIDI signifie "Musical Instrument Digital Interface" ou interface numérique pour instruments de musique. En utilisant le MIDI, vous pouvez faire jouer ou piloter plusieurs instruments depuis un seul instrument MIDI de contrôle, clavier ou séquenceur, et c'est un standard mondial permettant la communication entre les instruments dotés de cette interface, quel que soit leur fabricant.

### Connecteurs MIDI



#### MIDI IN

Ce connecteur reçoit les messages d'appareils MIDI externes (clavier, séquenceur, instruments de commande) pour faire jouer les instruments ou changer leurs réglages.

#### MIDI OUT

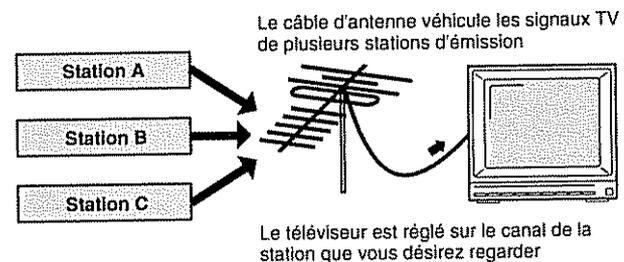
Le MC-80 transmet ses données musicales par cette prise.

#### MIDI THRU

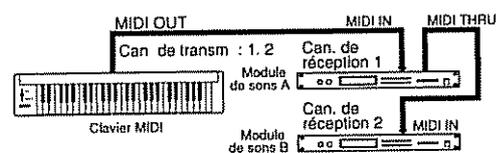
Tous les messages reçus en MIDI IN sont retransmis tels quels par cette prise. Ce connecteur sert lorsque vous désirez transmettre le même flux de données MIDI à d'autres appareils.

## Canaux MIDI et sources sonores multitimbrales

Le MIDI transmet de nombreux types de données dans un simple câble MIDI. Cela est rendu possible par le concept de canaux MIDI qui autorisent un appareil à distinguer les données qui lui sont destinées ou non. D'une certaine façon, les canaux MIDI sont comparables aux canaux de télévision. En changeant le canal sur votre récepteur de télévision, vous pouvez visualiser les différents programmes qui sont diffusés par différentes stations. De la même façon, le MIDI permet à un appareil de sélectionner les informations qu'il va interpréter parmi la variété d'informations qui lui sont en réalité transmises.



Le MIDI utilise 16 canaux, 1 à 16. Réglez l'appareil récepteur pour qu'il ne reçoive que le canal qu'il doit recevoir. Dans l'exemple ci-dessous, l'appareil émetteur transmet sur les canaux 1 et 2, mais le module de sons A a été réglé pour ne recevoir que le canal 1 et le module de sons B pour ne recevoir que le canal 2. De cette façon, le module de sons A joue la partie guitare et le module de sons B joue la partie basse.



# Equipement MIDI

Modèle : MC-80/80EX (Micro Compositeur)  
 Date : 23 janvier 1999  
 Version : 1.00

## 1. Réception de donnée

- Entrée via le connecteur MIDI IN sélectionné dans la fenêtre 'MIDI SETUP' (poussez [TOOLS] suivi par [F3 (MIDI)] puis [F1 (SETUP)])
- Entrée après changement du canal MIDI de la piste actuellement sélectionnée ('RecCh') dans la fenêtre 'TRACK INFO' (poussez [SEQUENCER] suivi par [F6 (TRK INFO)]) (quand il est réglé sur 'ALL' les données sont reçues sans modification sur tous les canaux à travers la MIDI IN)

### 1.1 Messages enregistrés

#### ■ Messages de voix par canal

##### ● Note Off

Statut	2ème octet	3ème octet
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)  
 kk=numéro de note : 00H-7FH (0-127)  
 vv=dynamique : 00H-7FH (0-127)

- Non reçu quand le paramètre Note (fenêtre 'MIDI INPUT SWITCH' / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est sur OFF

##### ● Note on

Statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)  
 kk=numéro de note : 00H-7FH (0-127)  
 vv=dynamique : 01H-7FH (1-127)

- Non reçu quand le paramètre Note (fenêtre 'MIDI INPUT SWITCH' / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est sur OFF
- Si la fonction Phrase Sequence est activé (si le bouton PHRASE SEQUENCE est allumé) la commande Incluant le départ et l'arrêt est en fonction quand les notes réglées pour le pattern sont reçues dans la fenêtre 'PHRASE SEQUENCE' (poussez [SEQUENCER] suivi par [F1 (SETUP)] puis [F3 (PHRASE)])
- La fonction arpégiateur est appliquée aux notes reçues quand la fonction Arpéggiator est ON (quand son bouton est allumé)

##### ● Aftertouch polyphonique

Statut	2ème octet	3ème octet
AnH	kkH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)  
 kk=numéro de note : 00H-7FH (0-127)  
 vv=Polyphonic Aftertouch : 00H-7FH (0-127)

- Non reçu quand le paramètre Poly Af (fenêtre 'MIDI INPUT SWITCH' / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est sur OFF

##### ● Changement de commande

###### ○ Sélection de banque (commandes numéro 0, 32)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)  
 mm, ll=numéro de banque : 00 00H-7F 7FH (banque 1-banque 16384)

- Non reçu quand le paramètre PC (fenêtre 'MIDI INPUT SWITCH' / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est sur OFF

###### ○ Modulation (Commande numéro 1)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	01H	vvH

n= numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)  
 vv=amplitude de la modulation : 00H-7FH (0-127)

- Non reçu quand le paramètre CC (fenêtre 'MIDI INPUT SWITCH' / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF
- Non reçu quand le paramètre Mod (fenêtre 'MIDI INPUT SWITCH' / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF

###### ○ Type de soufflé (commande numéro 2)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	02H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)  
 vv=valeur de la commande : 00H-7FH (0-127) 0-63=OFF 64-127=ON

- Non reçu quand le paramètre CC (fenêtre 'MIDI INPUT SWITCH' / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF
- Non reçu quand le paramètre Breath (fenêtre 'MIDI INPUT SWITCH' / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF

###### ○ Type de pédale (commande numéro 4)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	04H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)  
 vv=valeur de la commande : 00H-7FH (0-127)

- Non reçu quand le paramètre CC (fenêtre 'MIDI INPUT SWITCH' / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF
- Non reçu quand le paramètre Foot (fenêtre 'MIDI INPUT SWITCH' / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF

###### ○ Entrée de donnée (commande numéro 6, 38)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)  
 mm, ll=la valeur du paramètre spécifié par RPN/NRPN  
 mm=MSB ll=LSB

- Non reçu quand le paramètre CC (fenêtre 'MIDI INPUT SWITCH' / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF
- Non reçu quand le paramètre RPN/NRPN (fenêtre 'MIDI INPUT SWITCH' / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF

###### ○ Volume (commande numéro 7)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	07H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)  
 vv=Volume : 00H-7FH (0-127)

- Non reçu quand le paramètre CC (fenêtre 'MIDI INPUT SWITCH' / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF
- Non reçu quand le paramètre Volume (fenêtre 'MIDI INPUT SWITCH' / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF

###### ○ Panoramique (commande numéro 10)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0AH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)  
 vv=Panoramique : 00H-40H-7FH (gauche - centre - droite)

- Non reçu quand le paramètre CC (fenêtre 'MIDI INPUT SWITCH' / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF
- Non reçu quand le paramètre Pan (fenêtre 'MIDI INPUT SWITCH' / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF

###### ○ Expression (commande numéro 11)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0BH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)  
 vv=Expression : 00H-7FH (0-127)

- Non reçu quand le paramètre CC (fenêtre 'MIDI INPUT SWITCH' / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF
- Non reçu quand le paramètre Exp (fenêtre 'MIDI INPUT SWITCH' / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF

###### ○ Hold1 ou Sustain (commande numéro 64)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	40H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)  
 vv=valeur de la commande : 00H-7FH (0-127) 0-63=OFF 64-127=ON

- Non reçu quand le paramètre CC (fenêtre 'MIDI INPUT SWITCH' / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF
- Non reçu quand le paramètre Hold (fenêtre 'MIDI INPUT SWITCH' / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF

○ **Sostenuto (commande numéro 66)**

Statut 2ème octet 3ème octet  
BnH 42H vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)  
vv=valeur de la commande : 00H-7FH (0-127) 0-63=OFF 64-127=ON

- Non reçu quand le paramètre CC (fenêtre "MIDI INPUT SWITCH" / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF
- Non reçu quand le paramètre Soft (fenêtre "MIDI INPUT SWITCH" / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF

○ **Soft (Sourdine) (commande numéro 67)**

Statut 2ème octet 3ème octet  
BnH 43H vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)  
vv=valeur de la commande : 00H-7FH (0-127) 0-63=OFF 64-127=ON

- Non reçu quand le paramètre CC (fenêtre "MIDI INPUT SWITCH" / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF
- Non reçu quand le paramètre Soft (fenêtre "MIDI INPUT SWITCH" / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF

○ **Effet 1-5 (commandes numéro 91-95)**

Statut 2ème octet 3ème octet  
BnH kkH vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)  
kk=numéro de commande : 5BH-5FH (91-95)  
vv=niveau d'effet : 00H-7FH (0-127)

- Non reçu quand le paramètre CC (fenêtre "MIDI INPUT SWITCH" / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF
- Non reçu quand le paramètre Effect (fenêtre "MIDI INPUT SWITCH" / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF

○ **MSB/LSB de NRPN (commandes numéro 98, 99)**

Statut 2ème octet 3ème octet  
BnH 63H mmH  
BnH 62H llH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)  
mm=valeur du paramètre spécifié par NRPN  
ll=L.SB (octet de poids faible) du paramètre spécifié par NRPN

- Non reçu quand le paramètre CC (fenêtre "MIDI INPUT SWITCH" / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF
- Non reçu quand le paramètre RPN/NRPN (fenêtre "MIDI INPUT SWITCH" / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF

○ **MSB/LSB de RPN (commandes numéro 100, 101)**

Statut 2ème octet 3ème octet  
BnH 65H mmH  
BnH 64H llH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)  
mm=valeur du paramètre spécifié par RPN  
ll=L.SB (octet de poids faible) du paramètre spécifié par RPN

- Non reçu quand le paramètre CC (fenêtre "MIDI INPUT SWITCH" / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF
- Non reçu quand le paramètre RPN/NRPN (fenêtre "MIDI INPUT SWITCH" / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF

○ **Changements de commande autres que ci-dessus**

Statut 2ème octet 3ème octet  
BnH kkH vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)  
kk=numéro de commande : 00H-78H (0-120)  
vv=valeur : 00H-7FH (0-127)

- Non reçu quand le paramètre CC (fenêtre "MIDI INPUT SWITCH" / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF

● **Changement de programme**

Statut 2ème octet  
CnH ppH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)  
pp=numéro de programme : 00H-7FH (prog.1-prog.128)

- Non reçu quand le paramètre PC (fenêtre "MIDI INPUT SWITCH" / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF

● **Aftertouch par canal**

Statut 2ème octet  
DnH vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)  
vv=aftertouch : 00H-7FH (0-127)

- Non reçu quand le paramètre Ch Af (fenêtre "MIDI INPUT SWITCH" / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF

● **Pitch bend**

Statut 2ème octet 3ème octet  
EnH llH mmH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)  
mm, ll=valeur : 00 00H-40 00H-7F 7FH (-8192-0-+8191)

- Non reçu quand le paramètre P Bend (fenêtre "MIDI INPUT SWITCH" / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF

■ **Messages de mode par canal**

● **All Sound Off (commande numéro 120)**

Statut 2ème octet 3ème octet  
BnH 78H 00H

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)

● **Initialisation des commandes (commande numéro 121)**

Statut 2ème octet 3ème octet  
BnH 79H 00H

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)

● **Omni Off (commande numéro 124)**

Statut 2ème octet 3ème octet  
BnH 7CH 00H

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)

- La même procédure que lorsqu'un message All Note Off est reçu

● **Omni On (commande numéro 125)**

Statut 2ème octet 3ème octet  
BnH 7DH 00H

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)

- La même procédure que lorsqu'un message All Note Off est reçu

● **Mono (commande numéro 126)**

Statut 2ème octet 3ème octet  
BnH 7EH mmH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)  
mm=numéro : 00H-10H (0-16)

- La même procédure que lorsqu'un message All Note Off est reçu

● **Poly (commande numéro 127)**

Statut 2ème octet 3ème octet  
BnH 7FH 00H

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)

La même procédure que lorsqu'un message All Note Off est reçu

■ **Messages de système exclusifs**

status Octet de donnée statut  
F0H llH ddH eeH F7H

F0H: Statut de message exclusif

ll = ID number: C est le numéro d'identification du fabricant qui détermine quel fabricant est à l'origine du message. L'identification de Roland est 41H. Les numéros d'identification 7EH et 7FH sont définis comme une extension du standard MIDI : messages universels autres qu'en temps réels (7EH) et messages universels en temps réel (7FH)

dd, ee = données: 00H - 7FH (0 - 127)

F7H: EOX (End Of Exclusive ou fin de message exclusif)

- Non reçu quand le paramètre SysEx (fenêtre "MIDI INPUT SWITCH" / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF
- MIDI Machine Control et MIDI Time code ne sont pas enregistrés (Référez-vous à '13 Messages reconnus pour la synchronisation')

## 1.2 Messages non enregistrés durant l'enregistrement

### ■ Messages de mode par canal

#### ● Local On/Off (commande numéro 122)

Status	2ème octet	3ème octet
BnH	7AH	vvH

n=nombre de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)  
 vv=valeur : 00H 7FH (Local Off Local On)

#### ● All notes off (commande numéro 123)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H

n=nombre de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)

• Quand un message All Note Off est reçu, toutes les notes du canal correspondant recevront ce message et les messages Note Off résultant seront enregistrés

## 1.3 Messages reconnus pour la synchronisation

### ■ Messages communs de système

#### ● Demande d'accord

Status
F6H

#### ● MIDI Time Code Quarter Frame Messages

MIDI Time Code Quarter Frame Messages can be transmitted while the MC-80 is running (Playing or Recording) if the SYSTEM parameter "Mode" is "Master" and "MTC Sync out" is "OUT1" or "OUT2" in the SYSTEM parameter. The transmitted time counts are summed to "MTC Offset Time" as the song top is "00:00:00:00".

The MC-80 synchronizes with the time counts which are summed to "MTC Offset Time" as the song top is "00:00:00:00" if the SYSTEM parameter "Mode" is "Slave (MTC)".

Status	Second
F1H	mmH (- 0nnndddd)

nnn = Message type :

- 0 = Frame count LS nibble
- 1 = Frame count MS nibble
- 2 = Seconds count LS nibble
- 3 = Seconds count MS nibble
- 4 = Minutes count LS nibble
- 5 = Minutes count MS nibble
- 6 = Hours count LS nibble
- 7 = Hours count MS nibble

dddd = 4 bit nibble data : h-FH (0-15)

Bit Field is assigned as follows

Frame Count xxxyyyyy	
xxx	Reserved (000)
yyyyy	Frame No (0-29)

Seconds Count	
xx	Reserved (00)
yyyyy	Seconds (0-59)

Minutes Count	
xx	Reserved (00)
yyyyy	Minutes (0-59)

Hours Count	
x	Reserved (0)
yy	Time Code type
	0 = 24 Frames / Sec
	1 = 25 Frames / Sec
	2 = 30 Frames / Sec (Drop Frame)
	3 = 30 Frames / Sec (Non Drop Frame)
zzzzz	Hours (0-23)

#### ● Song Position Pointer

Status	2ème octet	3ème octet
F2H	mmH	llH

mm, ll=valeur : 00 00H-7F 7FH (0-16383)

### ■ System Realtime Messages

#### ● Timing Clock

status
FBH

• Received when "Mode" in the SYNC window (press [TOOLS] followed by [F3 (MIDI)] and then [F3 (SYNC)]) is set to "Master".

#### ● Start

status
FAH

• Received when "Mode" in the SYNC window (press [TOOLS] followed by [F3 (MIDI)] and then [F3 (SYNC)]) is set to "Master" or "Remote".

#### ● Continue

status
FBH

• Received when "Mode" in the SYNC window (press [TOOLS] followed by [F3 (MIDI)] and then [F3 (SYNC)]) is set to "Master" or "Remote".

#### ● Stop

status
FCH

• Received when "Mode" in the SYNC window (press [TOOLS] followed by [F3 (MIDI)] and then [F3 (SYNC)]) is set to "Master" or "Remote".

### ■ System Exclusive Message

#### ● MIDI Machine Control (MMC)

• Received when the MMC Mode parameter ("MIDI INPUT SWITCH" window/[TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F3 (SYNC)]) is Slave

#### ○ STOP (MCS)

status	Data byte	status
F0H	7FH dev 06H 01H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
01H	STOP (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive)

#### ○ DEFERRED PLAY (MCS)

status	Data byte	status
F0H	7FH dev 06H 03H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
03H	DEFERRED PLAY (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive)

#### ○ LOCATE (MCP)

##### • Format2—LOCATE [TARGET]

status	Data byte	status
F0H	7FH dev 06H 44H 06H 01H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
44H	LOCATE (MCP)
06H	Byte count
01H	"TARGET" sub-Command
hrH	Standard Time Specification with subframes (type(fr))
rnH	
scH	
frH	
ffH	
F7H	EOX (End of Exclusive)

## 1.4 Messages Appearing When MIDI Connection Errors Are Detected

### ■ System Realtime Message

#### ● Active Sensing

status  
FEH

- When an Active Sensing message is received, the unit will begin monitoring the interval at which MIDI messages are received. During monitoring, if more than 420ms passed without a message being received, Playing or Recording will be stopped.

## 2 Data transmission

### 2.1 Messages transmitted during playing

- Data is sent via the MIDI OUT connector selected in "MIDI OUT" in the "MIDI SETUP" window (press [TOOLS] followed by [F3 (MIDI)] and then [F1 (SETUP)])

- Send by switching to the MIDI connector set in "Out" in the "TRACK INFO" window (press [SEQUENCER] followed by [F6 (TRK INFO)]) that is used for the currently selected track. In this case, no signals are output if a connector that is not selected in "MIDI OUT" in the "MIDI SETUP" window is specified.

### 2.2 Soft Thru setting

Messages (except System Common and System Realtime Messages) that are received are then sent out when Soft Thru (press [TOOLS] followed by [F3 (MIDI)] and then [F1 (SETUP)]) is switched to ON.

### 2.3 Messages that are generated and transmitted

#### 2.3.1 Messages Appearing When Synchronizing with Other Devices

##### ■ System Common Messages

- Sent when "Mode" in the SYNC window (press [TOOLS] followed by [F3 (MIDI)] and then [F3 (SYNC)]) is set to "Slave (MIDI)".

##### ● Song Position Pointer

Status	2nd byte	3rd byte
F2H	mmH	llH

mm, ll=value: 00 00H-7F 7FH (0-16383)

##### ■ System Realtime Messages

- Data is sent via the MIDI OUT connector selected in "MIDI Sync Out" in the "SYNC" window (press [TOOLS] followed by [F3 (MIDI)] and then [F3 (SYNC)])

##### ● Timing Clock

status  
F8H

##### ● Start

status  
FAH

##### ● Continue

status  
FBH

##### ● Stop

status  
FCH

##### ● Quarter Frame Messages

Status	2nd byte
F1H	mmH (~0nnndddd)

- Sent when "Mode" in the SYNC window (press [TOOLS] followed by [F2 (MIDI)] and then [F3 (SYNC)]) is set to "Master" and "MTC Sync out" is set to "OUT1" or "OUT2". Furthermore, sending a Quarter Frame Message with "00h00m00s00f00" at the beginning of the song adds the "MTC Offset Time" in the SYNC window (press [TOOLS] followed by [F2 (MIDI)] and then [F3 (SYNC)]).

- Data is sent via the MIDI OUT connector selected in "MIDI Sync Out" in the "SYNC" window (press [TOOLS] followed by [F3 (MIDI)] and then [F3 (SYNC)])

##### ■ System Exclusive Message

##### ● MIDI Time code

###### ○ Full Message

Full Messages are used which encode the complete time into a single message. This message transmitted when the song position moves.

Status	Data byte	Status
F0H	7FH xxH 01H 01H hrH mnH scH frH	F7H

F0H, 7FH: Realtime Universal System Exclusive Header  
 xxH: 7F (Device ID)  
 01H: sub-ID #1 (MIDI Time code)  
 01H: sub-ID #2 (Full Message)  
 hrH: hours and type: 0 yy zzzzz  
 yy type:  
 00 = 24 Frame/sec  
 01 = 25 Frame/sec  
 10 = 30 Frame/sec  
 11 = 30 Frame/sec  
 zzzzz: Hours (00-23)  
 mnH: Minutes (00-59)  
 scH: Seconds (00-59)  
 frH: Frames (00-29)  
 F7H: EOX (End of Exclusive)

##### ● MIDI Machine Control (MMC)

- Not received when the MMC Mode parameter ("SYNC" window/[TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F3 (SYNC)]) is Master.
- Data is sent via the MIDI OUT connector selected in "MIDI Sync Out" in the "SYNC" window (press [TOOLS] followed by [F3 (MIDI)] and then [F3 (SYNC)])

###### ○ STOP (MCS)

status	Data byte	status
F0H	7FH dev 06H 01H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
01H	STOP (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive)

###### ○ DEFERRED PLAY (MCS)

status	Data byte	status
F0H	7FH dev 06H 03H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
03H	DEFERRED PLAY (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive)

###### ○ LOCATE (MCP)

###### ● Format2—LOCATE [TARGET]

status	Data byte	status
F0H	7FH dev 06H 44H 06H 01H hrH mnH scH frH ffH	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC command message
44H	LOCATE (MCP)
06H	Byte count
01H	"TARGET" sub-Command
hrH	Standard Time Specification with subframes (type(ff))
mnH	
scH	
frH	
ffH	
F7H	EOX (End of Exclusive)

### 2.3.2 Fade-Out Messages

#### ■ System Exclusive Messages

## Appendices

### ● Messages exclusifs universels en temps réel

#### ○ Master Volume (Volume général)

statut	Octets de donnée	statut
F0H	7FH 7FH 04H 01H 11H mmH	F7H

#### Octet

Statut	Remarque
F0H	statut exclusif
7FH	En-tête universel en temps réel
7FH	Identification d'unité (Broadcast)
04H	sous-identifiant 1 (message de commande d'unité)
01H	sous-identifiant 2 (volume général)
11H	MSB de volume général
mmH	LSB de volume général
F7H	EOX (End of Exclusive/fin d'exclusif)

- L'octet de poids faible de Master Volume (11H) est identifié comme "00H"
- Lorsque vous utilisez le fondu de sortie (poussez [SHIFT] et [END]) le volume chute de 127 à 0

### 2.3.3 Messages de confirmation de connexion avec d'autres appareils

#### ■ Messages de système en temps réel

##### ○ Active Sensing

statut
FEH

- Transmis à intervalles d'environ 250ms

### 2.3.4 Messages générés par les procédures de façade

#### ○ GS Reset ou initialisation GS

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	41H 10H 42H 12H 40H 00H 7FH 00H 41	F7H

- A la réception de ce message tous les paramètres sont réglés au format GS par défaut et peuvent recevoir des données GS correctement Rx NRPN et Rx BANK SELECT dans le tableau des messages exclusifs sont réglés sur ON à la réception de ce message
- La durée de cette procédure est d'environ 50ms Evitez d'envoyer le message suivant pendant la durée de l'initialisation GS.

#### ○ GM System On

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7EH 7FH 09H 01H	F7H

- A la réception de ce message, tous les paramètres passent à un statut qui lui permet de traiter correctement une séquence GM General MIDI Niveau 1) Rx NRPN et Rx BANK SELECT sont réglés sur ON à la réception de ce message
- La durée de cette procédure est d'environ 50ms Evitez d'envoyer le message suivant pendant la durée de l'initialisation GS

#### ○ Message transmis quand la fonction "panique" est utilisée.

- Hold1 (commande numéro 64)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	40H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)  
 vv=valeur de la commande : 00H-7FH (0-127) 0-63=OFF 64-127=ON

- Non reçu quand le paramètre CC (fenêtre "MIDI INPUT SWITCH" / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF
- Non reçu quand le paramètre Hold1 (fenêtre "MIDI INPUT SWITCH" / [TOOLS]-[F3 (MIDI)]-[F2 (INPUT SW)]) est réglé sur OFF

- All notes off (commande numéro 123)

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (can 1-can 16)  
 BnH 7BH 00H  
 n=MIDI channel number : 0H-FH (ch 1-ch 16)

## 3 Appendices

### 3.1 Table de conversion décimal/hexadécimal

Dans la documentation MIDI, les valeurs de données et d'adresse/taille pour les messages exclusifs etc sont exprimées en hexadécimal sur 7 bits. Le tableau suivant donne la correspondance avec les valeurs décimales.

\* Les valeurs hexadécimales sont suivies d'un "H"

Dec	Hex	Dec	Hex	Dec	Hex	Dec	Hex
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

\* les valeurs décimales telles que canal MIDI sélection de banque et changement de programme sont référencées avec une valeur majorée de 1 par rapport au tableau ci-dessus (car elle n'ont pas de valeur 0 «officielle»)

\* Les 7 bits utilisés dans 1 octet peuvent déterminer 128 paliers. Pour des données nécessitant une plus grande précision il faut utiliser deux octets ou plus. Par exemple deux valeurs hexadécimales aa bbH exprimant deux octets (2x7 bits) correspondent à une valeur de aa x 128 + bb

\* Dans le cas de valeurs avec un signe ± 00H = -64, 40H = ±0 et 7FH = +63, aussi l'expression décimale sera inférieure de 64 à la valeur donnée dans le tableau ci-dessus. Dans le cas des deux types 00 00H = -8192, 40 00H = ±0 et 7F 7FH = +8191. Par exemple, si aa bbH est exprimé en décimal, cela donne aa bbH - 40 00H = aa x 128 + bb - 64 x 128

\* Les données dites en demi-octet ("nibbles") sont exprimées en hexadécimal sur 4-bits. Une valeur exprimée en nibbles sur 2 octets 0a 0bH a la valeur a x 16 + b

<Exemple 1> Quelle est l'expression décimale de 5AH ?  
 D'après le tableau : 5AH = 90

<Exemple 2> Quelle est l'expression décimale de 12 34H considérant qu'il s'agit d'une valeur exprimée en hexadécimal sur 7 bits ?  
 D'après le tableau, comme 12H = 18 et 34H = 52  
 18 x 128 + 52 = 2356

<Exemple 3> Quelle est l'expression décimale de la valeur en nibbles 0A 03 09 0D ?  
 D'après le tableau, comme 0AH = 10, 03H = 3  
 09H = 9, 0DH = 13  
 ((10 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 13 = 41885

<Exemple 4> Quelle est l'expression en nibbles de la valeur décimale 1258?

16) 1258  
 16) 78 10  
 16) 4 14  
 0 4

D'après le tableau : 0=00H, 4=04H, 14=0EH, 10=0AH  
 la réponse est 00 04 0E 0AH

### 3.2 Exemples de réels messages MIDI

<Exemple 1> 92 3E 5F

9n est le statut Note On et n est le numéro de canal MIDI. Comme 2H = 2, 3EH = 62 et 5FH = 95, c'est un message Note-on sur le canal MIDI 3, de numéro de note 62 (le nom de note est ré4) et la dynamique de 95

<Exemple 2> CE 49

CnH est le statut de changement de programme, et n est le numéro de canal MIDI. Comme EH = 14 et 49H = 73, c'est un message de changement de programme sur le canal MIDI 15 pour le programme 74 (Flûte en GS)

<Exemple 3> EA 00 28

EnH est le statut de changement de Pitch Bend, et n est le numéro de canal MIDI. Le deuxième octet (00H=0) est le LSB et le 3ème (28H=40) le MSB, mais la valeur de Pitch Bend est une valeur avec signe (±) pour laquelle 40 00H (= 64 x 128 + 0 = 8192) vaut 0 aussi cette valeur de Pitch Bend est-elle  
 $28\ 00H - 40\ 00H = 40 \times 128 + 0 - (64 \times 128 + 0) = 5120 - 8192 = -3072$

Si la sensibilité au Pitch Bend est réglée à 2 demi-tons, -8192 (00 00H) donne un changement de hauteur de -200 centièmes, aussi dans ce cas  $-200 \times (-3072) + (-8192) = -75$  centièmes de Pitch Bend s'applique au canal MIDI 11

<Exemple 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F  
 BnH est le statut de changement de commande et n est le numéro de canal MIDI. Le deuxième octet est le numéro de commande et le troisième la valeur. Dans le cas où deux messages consécutifs (ou plus) ont le même statut, le MIDI a prévu une simplification nommée "running status" (statut en cours) qui évite la répétition de l'octet de statut pour les messages suivants. Par conséquent, les messages ci-dessus ont la signification suivante:

B3	64 00	Canal MIDI 4, octet faible de RPN	: 00H
(B3)	65 00	Canal MIDI 4, octet fort de RPN	: 00H
(B3)	06 0C	Canal MIDI 4, octet fort de la valeur	: 0CH
(B3)	26 00	Canal MIDI 4, octet faible de la valeur	: 00H
(B3)	64 7F	Canal MIDI 4, octet faible de RPN	: 7FH
(B3)	65 7F	Canal MIDI 4, octet fort de RPN	: 7FH

En d'autres termes, les messages ci-dessus fixent une valeur de 0C 00H pour le RPN 00 00H sur le canal 4, puis ramènent le RPN à 7F 7FH.

Le RPN 00 00H est la sensibilité au Pitch Bend et le MSB donne la valeur en demi-tons, aussi une valeur 0CH = 12 fixe-t-elle la variation de hauteur maximale à ± 12 demi-tons (1 octave).

Une fois le numéro de RPN ou NRPN spécifié, tous les messages d'entrée de donnée sur le même canal MIDI seront pris en compte, aussi est-il préférable après transmission de la valeur voulue d'envoyer un message 7F 7FH d'annulation de choix de RPN. Cela explique la présence de (B3) 64 7F (B3) 65 7F à la fin.

Il n'est pas souhaitable que des séquences (telles que les données Standard MIDI File) contiennent de nombreuses données avec statut onis comme dans <Exemple 4>. En effet, si la reproduction est interrompue en cours et suivie d'une avance ou d'un retour rapide, le séquenceur peut ne pas être capable de transmettre le statut correct, et la source sonore interprétera mal les données. Veillez à donner un statut à chaque élément.

Il est aussi nécessaire que le réglage de RPN ou NRPN et celui de valeur soient faits dans le bon ordre. Sur certains séquenceurs, les événements placés sur le même coup d'horloge ou «clic» (voire sur deux clics consécutifs) peuvent être émis dans un ordre différent de celui de leur réception. Pour cette raison, il est préférable de légèrement espacer les événements (d'environ 1 clic pour TPQN=96, et 5 clics pour TPQN=480)  
 \* TPQN : Ticks Per Quarter Note ou «clics par noire»

### 3.3 Exemple de messages exclusifs et calcul du checksum

Les messages exclusifs Roland (RQ1, DT1) sont transmis avec un octet de vérification (checksum) à la fin (avant F7) pour vérifier que le message a été correctement reçu. La valeur de checksum est déterminée par l'adresse et les données (ou la taille) du message exclusif transmis.

Comment calculer le checksum (les nombres hexadécimaux sont signalés par H) ?  
 Le checksum est une valeur dérivée de l'addition de l'adresse et des données puis de l'inversion des 7 bits faibles.  
 Voici un exemple de calcul de checksum. Nous considérerons que dans le message exclusif que nous transmettons, l'adresse est aa bb ccH et les données ou la taille de ee ffH.

aa + bb + cc + dd + ee + ff = total  
 total + 128 = quotient reste  
 128 - reste = checksum

<Exemple 1> Réglage de REVERB MACRO sur ROOM 3  
 Selon le tableau d'adressage des paramètres, l'adresse de REVERB MACRO est 40 01 30H et ROOM 3 a une valeur de 02H. Donc

F0	41	10	42	12	40	01	30	02	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	adresse		donnée	checksum	(6)	

(1) Statut exclusif      (2) Fabricant (Roland)      (3) Unité (17).  
 (4) Modèle (GS)      (5) Commande (DT1)      (6) Fin d'exclusif

Maintenant, calculons le checksum.  
 $40H+01H+30H+02H = 64+1+48+2 = 115$  (somme)  
 $115$  (somme) + 128 = 0 (quotient) 115 (reste)

checksum = 128-115 (reste) = 13 = 0DH

Cela signifie que F0 41 10 42 12 40 01 30 02 0D F7 est le message à transmettre.

#### <Exemple 2> Demande de transmission de LEVEL pour DRUM MAP 1 Numéro de note 75 (ré#5; Claves)

Le numéro de note 75 (ré#5) est 4BH en hexadécimal. Selon le tableau d'adressage des paramètres LEVEL de Numéro de note 75 (ré#5; Claves) dans DRUM MAP 1 à une adresse de 41 02 4B1H et une taille de 00 00 01H. Donc

F0	41	10	42	11	41	02	4B	00	00	01	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	address		size	checksum		(6)		

(1) Statut exclusif      (2) Fabricant (Roland)      (3) Unité (17)  
 (4) Modèle (GS)      (5) Commande (DT1)      (6) Fin d'exclusif

Maintenant, calculons le checksum.  
 $41H+02H+4B1H+00H+00H+01H = 65+2+75+0+0+1 = 143$  (somme)  
 $143$  (somme) / 128 = 1 (quotient) 15 (reste)  
 checksum = 128-15 (reste) = 113 = 71H

Cela signifie que F0 41 10 42 11 41 02 4B 00 00 01 71 F7 est le message à transmettre.

Fonction...		Transmis	Reconnus	Remarques
Canal de base	Par défaut Modifié	Tous les canaux X	Tous les canaux 1 — 16	Il n'y a pas de canal de base spécifique
Mode	Par défaut Modifié Altéré	X X *****	X X	
Numéro de note6 :	Vraiment joué	0 — 127 *****	0 — 127 0 — 127	
Dynamique	Enfoncement Relâchement	O O	O O	
After Touch	Polyphonique Par canal	O O	O *1 O *1	
Pitch Bend		O	O *1	
Changement de commande	0, 32	O	O *1	Sélection de banque
	1	O	O *1	Modulation
	2	O	O *1	Souffle (type)
	4	O	O *1	Foot Type
	6, 38	O	O *1	Type de pédale
	7	O	O *1	Volume
	10	O	O *1	Panoramique
	11	O	O *1	Expression
	64	O	O *1	Sustain (Hold1)
	66	O	O *1	Sostenuto
	67	O	O *1	Sourdine
91 - 95	O	O *1	Effets 1 - 5	
98, 99	O	O *1	LSB,MSB de NRPN	
100, 101	O	O *1	LSB,MSB de RPN	
0 - 119	O	O *1	Autre message	
Changement de programme	: Numéros réels	O *****	O *1 0 — 127	
Système exclusif		O	O *1	
Système commun	: Quarter Frames	O	O	
	: Pos. ds le morc.	O	O *2	
	: Sél. du morc.	O	O *1	
	: Accord	O	O	
Système en temps réel	: Horloge	O *1	O *1	
	: Commandes	O *1	O *1	
Messages auxiliaires	: All Sound Off	O	O	
	: Init. des comm.	O	O	
	: Local ON/OFF	X *2	X	
	: All Notes OFF	O *3	O (123 — 127) *3	
	: Active Sensing	O	O	
	: Réinitialisation	X	X	
Notes	*1 O X est sélectionnable. *2 Non stocké ni transmis quand reçu, mais peut être créé et transmis à l'aide du Microscope *3 Les messages de mode (123 — 127) sont enregistrés et transmis après que toutes les notes actuellement jouées se terminent. Le message All Note lui-même n'est pas enregistré ou transmis. Toutefois, il peut être créé et transmis sous Microscope.			

## Glossaire

Ci-dessous se trouvent les explications et descriptions des termes employés dans ce manuel.

### Arpégiateur

C'est une fonction qui produit des arpèges à des cadences pré-sélectionnées quand des accords ou des notes du clavier sont tenues. Cela rend possible à l'interprète la production de phrases rapides et de rythmes idiosymphatiques, sans avoir à jouer manuellement des cadences difficiles.

### Undo/Redo (annulation/restauration)

Cette fonction annule ou retire le processus d'enregistrement ou d'édition qui vient d'être exécuté. Non seulement cette fonction permet-elle à l'utilisateur de supprimer des éléments, mais elle est également pratique pour comparer des éléments avant et après l'exécution d'une procédure.

### Carte d'extension

La VE-GS Pro (module générateur de sons interne) est une unité installée dans le MC-80 pour étendre ses fonctions. Elle peut être utilisée après avoir été insérée dans le compartiment situé sous le MC-80 (accessoire optionnel du MC-80, elle est fournie d'origine avec le MC-80EX).

### Générateur de sons

C'est un instrument de musique électronique qui produit les sons de plusieurs instruments de musique. La VE-GS Pro (optionnelle; fournie en standard avec le MC-80EX) est un module générateur de sons qui peut être installée en interne dans le MC-80.

### Curseur

Lorsqu'il y a plusieurs éléments dans une fenêtre pour faire des changements de réglage, le curseur sert à désigner celui que vous allez modifier. Les boutons curseurs sont pressés pour déplacer le curseur vers le haut, le bas, la gauche et la droite.

### Quick Play

Le mode Quick Play fait reproduire un morceau en ne chargeant que les portions nécessaires pour la reproduction. Il permet à l'utilisateur de faire reproduire ces morceaux en sélectionnant simplement le morceau et en pressant le bouton [PLAY] sans qu'il ne soit nécessaire d'effectuer le chargement du morceau depuis le disque. C'est une fonction pratique lorsque vous ne faites que de la reproduction de

morceau (le mode Quick Play ne peut être utilisé que pour la reproduction de morceau au format MC-80 et SMF).

### Quantification (Quantize)

Cette fonction corrige les inexatitudes rythmiques

### Groove Quantize

Par opposition à la quantification normale qui ramène les notes sur les cadences rythmiques programmées, la fonction Groove Quantize ajoute certaines caractéristiques au rythme pour lui donner les syncopes voulues.

### Séquenceur

Les séquenceurs sont des instruments de musique électroniques qui enregistrent et reproduisent des interprétations sous forme de données successives. Sont enregistrées des informations telles que "quelles notes sont jouées", les hauteurs utilisées et la durée d'enfoncement des touches. Cela permet à chaque événement d'être ensuite édité individuellement, par exemple, en ne faisant jouer plus fort que la partie piano ou en ne supprimant qu'une erreur dans l'interprétation de batterie.

### Shuffle Quantize

Cette quantification ajoute une sensation ternaire (swing) à la rythmique. Cela est obtenu par déplacement de l'instant de déclenchement des notes intermédiaires entre deux temps.

### Enregistrement pas à pas

C'est une méthode pour enregistrer les données les unes après les autres, par palier. C'est pratique pour créer des phrases que vous ne pourriez pas jouer en temps réel.

### Song Play (lecture de morceau)

Le chargement de la totalité d'un morceau dans le MC-80 et sa reproduction correspond au mode "Song Play". Quand le morceau est chargé, toutes les fonctions, y compris l'édition de piste, l'édition au microscope, les marqueurs, la répétition et autres fonctions peuvent être utilisées.

### Boutons Tap

La fonction Tap Tempo valide comme tempo celui marqué par les frappes sur le bouton Tap et en fait le tempo de reproduction du séquenceur. Les frappes sur le bouton Tap doivent correspondre à des noires.

## Chain Play (Reproduction enchaînée)

Cette fonction fait reproduire des morceaux sélectionnés dans un ordre prédéterminé, comme vous le faites avec la programmation de reproduction d'un lecteur de CD.

## Canal

Par opposition aux pistes qui sont des zones de magnétophone et de séquenceur où des groupes de données sont stockés, les canaux sont utilisés pour organiser les données échangées entre appareils. Quand les données sont envoyées depuis le MC-80 sur un canal, le son qui est prévu pour être joué par le générateur de sons recevant ce signal sur ce canal est alors produit.

## Formatage de disque

La préparation d'un disque pour le rendre utilisable sur un appareil particulier est appelée "formatage".

## SReproduction synchronisée

C'est la synchronisation du séquenceur et d'un enregistreur à disque dur pour qu'ils fonctionnent conjointement.

## Piste (Track)

Quand le MC-80 traite les données, les pistes sont nécessaires pour conserver indépendamment les données de différents instruments, tels que piano, guitare et ainsi de suite. Le MC-80 dispose de 16 pistes de phrases (Les informations de tempo et de format de mesure (Beat) sont stockées sur des pistes Tempo et Beat spécifiques).

## Edition de piste

L'édition de données d'interprétation, telles que la suppression, la copie, l'insertion, etc. peuvent s'effectuer dans le MC-80. L'édition microscopique est pratique pour éditer les données isolément (un élément à la fois), alors que l'édition de piste sert à l'édition de sections de données en terme de mesures ou zones encore plus grandes.

## Disque dur

Les disques durs ont une vitesse de rotation significativement plus élevée que les autres unités de stockage, leur capacité allant de 500 Mo à 2.1 Go. Ils sont utilisés dans les ordinateurs personnels, enregistreurs à disque dur et autres appareils.

## Pattern

Un pattern réduit la quantité de donnée consommée par emploi de phrases courtes créées une seule fois et ensuite redéclenchées répétitivement. Le MC-80 utilise également la fonction de séquence de phrases qui non seulement économise la place occupée par les données, mais est également une fonction pratique pour créer des morceaux.

## Dossier

Comme les dossiers servant à classer vos documents papier, c'est une fonction intensivement utilisée dans les systèmes d'exploitation d'ordinateur.

## Pédale commutateur

Les procédures effectuées à l'aide des boutons du MC-80 peuvent à la place être accomplies avec les pédales commutateurs optionnelles. Comme cela permet aux procédures d'être exécutées alors que vos deux mains sont occupées à jouer d'un instrument, c'est très pratique.

## Séquence de phrases

C'est une fonction grâce à laquelle des patterns pré-arrangés sont reproduits avec déclenchement depuis le clavier. De multiples patterns peuvent être reproduits simultanément. Différentes phrases peuvent être jouées par changement de l'instant auquel la reproduction commence, et des patterns polyrythmiques complexes peuvent être joués, donnant de grands effets même en direct pour des interprétations en temps réels.

## Marqueurs

Un peu comparables à des annotations faites au crayon sur une partition, les marqueurs peuvent être fixés en tout point d'un morceau. Toutefois, la fonction marqueur du MC-80 ne place pas simplement des marqueurs mais permet à la reproduction de commencer depuis ces points ainsi identifiés.

## Microscope (Edition microscopique)

Affiche au format liste des informations concernant le type de données de jeu utilisées, ainsi que l'instant auquel les données sont placées. Par exemple, avec des données de jeu au clavier (données de note), les informations de dynamique, durée et hauteurs peuvent être visualisées. De plus, ces données peuvent être éditées. Cette fonction est appelée édition microscopique.

## Enregistrement en temps réel

C'est une fonction pour enregistrer des interprétations de puis des claviers et autres instruments d'une façon similaire à un enregistrement avec un magnétophone. Le métronome fournit les informations de temps et les enregistrements se font en mesure avec le son de clic.

## FS-5U

C'est une pédale commutateur BOSS. Elle peut être utilisée, non seulement avec le MC-80 mais également avec de nombreux autres appareils.

## MIDI

Abréviations de "Musical Instrument Digital Interface" (interface numérique pour instruments de musique), qui est un standard international pour permettre à de multiples instruments de musique électroniques d'être utilisés ensemble. Tous les instruments de musique électroniques compatibles MIDI peuvent être combinés, quel que soit leur fabricant (le type de message MIDI utilisé par les appareils compatibles varie en fonction de leur type)

## Connecteurs MIDI

Les données de note et d'interprétation, les signaux de synchronisation sont envoyés/reçus au travers de ces connecteurs. Pour connecter un autre appareil compatible MIDI, utilisez un câble MIDI.

## Connecteurs OUTPUT (sortie audio)

Le son de clic et les sons de la VE-GS Pro sont émis par ces connecteurs. Le MC-80 produit les sons qui doivent être écoutés au casque au travers de la prise Phones, et les sons de la VE-GS Pro sont émis par les connecteurs OUTPUT.

## SCSI

Abréviations pour "Small Computer System Interface" (interface système pour petit ordinateur), qui est un standard international pour la connexion de lecteur de disque et autre unité externes à des ordinateurs. Avec l'interface optionnelle SCSI "VS4S-1", les possibilités du MC-80 sont étendues par la connexion éventuelle d'unité SCSI (lecteur Zip)

## Identification SCSI

Avec l'adjonction d'une VS4S-1, jusqu'à 7 unités SCSI peuvent être connectées au MC-80. Pour conserver cette unité organisée, le MC-80 doit reconnaître un numéro d'identification différent pour chaque unité. Ces numéros sont appelés numéros d'identification SCSI. Ces numéros se font à l'aide de commutateurs

et autres moyens présents sur les appareils externes.

## Extinction (SHUT DOWN)

Cela prépare le MC-80 et le disque à la mise hors tension. Effectuez toujours la procédure d'extinction avant de mettre le MC-80 hors tension. Ne pas faire cela entraînerait des dommages pour le disque et pourrait empêcher les réglages du MC-80 d'être correctement sauvegardés.

## VE-GS Pro

La VE-GS Pro est un module générateur de sons supplémentaire équivalent aux séries SC-88 Pro et SC-880 Roland.

## Zip Drive

Un disque Zip est un support magnétique qui peut contenir 100 Mo de données avec une taille comparable à celle d'une disquette (sa capacité est d'environ 70 fois celle d'une disquette 2HD). Bien que ces disques soient prévus pour stocker des données d'ordinateur, ils peuvent également être utilisés pour le stockage externe de données des VS-880, SP-808 et autres appareils Roland.

## 2DD, 2HD

Identifie le type de disquette. Les disquettes 2DD contiennent 720 Ko de données tandis que les disquettes 2HD peuvent contenir 1440 Ko.

## Caractéristiques

### ■ Section séquenceur

#### ● Pistes

Pistes de phrases (16 canaux MIDI par piste) : 16

Piste de patterns (16 canaux MIDI par piste) : 1

Piste de tempo : 1

Piste Beat : 1

\* Un maximum de 100 patterns peut être créé dans un morceau.

#### ● Données de morceau (Mémoire interne)

Morceaux : 1

Capacité : environ 120,000 notes

Longueur du morceau : 9 998 mesures

#### ● Support de stockage : Disquette 3,5" (2DD/2HD)

Format : 720 Ko, 1,44 Mo

Capacité : environ 58 000 notes (2DD), environ 118 000 notes (2HD)

Fichiers de morceau : 99

#### ● Résolution

480 clics par noire

#### ● Tempo

Noire = 5 à 300

#### ● Formats de mesure

1/6 à 32/16, 1/8 à 32/8, 1/4 à 32/4, 1/2 à 32/2

#### ● Méthodes d'enregistrement

Temps réel, pas à pas

#### ● Notes simultanément enregistrables (enregistrement en temps réel)

64 notes

#### ● Notes simultanément produisibles

64 notes

#### ● Types de morceaux chargeables

MC-80 (MC-80, MC-80EX)

MRC Pro (XP-80, XP-60, XP-50)

Standard MIDI Files (format 0)

Standard MIDI Files (format 1)

Super MRC (MC-50mkII, MC-50)

#### ● Format de sauvegarde des morceaux

MC-80 (MC-80, MC-80EX)

Standard MIDI Files (format 0)

Standard MIDI Files (format 1)

#### ● Méthode de synchronisation

Horloge MIDI, MTC

(compatibilité avec MMC)

### ■ Section générateur de sons (MC-80EX seulement)

#### Parties

32

#### ● Polyphonie maximale

64 voix

#### ● Mémoire interne

Tones preset : 1117

Kits rythmiques : 42

Patches preset : 128

#### ● Effets

Reverb (8 types)

Chorus (8 types)

Delay (10 types)

Egaliseur 2 bandes

Multi-effets (64 types)

### ■ Autres

#### ● Afficheur

Matrice 320 x 80 points (LCD rétro-éclairé)

#### ● Connecteurs

MIDI (IN x 2, OUT x 2, THRU)

Prise pour pédale (jack stéréo)

Prises de sortie (stéréo)

Prise pour écouteurs

#### ● Alimentation électrique

CA 117 V, CA 230 V ou CA 240 V

#### ● Consommation électrique

13 W

#### ● Dimensions

358 (L) x 303 (P) x 88 (H) mm

#### ● Poids

3,3 kg

#### ● Accessoires

Manuel de Prise en Main

Mode d'emploi du MC-80

Disquette de morceaux de démonstration

Cordon d'alimentation

Mode d'emploi du VE-GSPro (MC-80EX)

Tableau des paramètres du multi-effet (MC-80EX)

#### ● Options

Carte d'extension : VE-GSPro

Carte SCSI : VS4S-1

Lecteur Zip interne : ZIP-INT-1A

Disque dur interne : série HDP-88

\* Dans l'intérêt du développement de ce produit, les caractéristiques sont sujettes à modification sans préavis.

# Bref rappel des affichages

Ecran  
SONG PLAY

Reproduction de  
morceaux ou de  
patterns (p. 27)

## Pressez [F1] (SETUP) (seulement en écran SONG PLAY)

[F1]	(SONGNAME)	Nommer un morceau	(p. 58)
[F2]	(COPYRIGHT)	Programmation de données de Copyright	(p. 58)
[F3]	(PHRASE)	Réglages de séquence de phrases	(p. 51)
[F4]	(ARPEGGIO)	Réglages de l'arpégiateur	(p. 54)
[F5]	(MARKJUMP)	Réglages des marqueurs	(p. 34)
[F6]	(SONGINFO)	Informations sur le morceau (Copyright et durée de reproduction)	(p. 37)

## Pressez [F2] (QUANTIZE)

[F1]	(GRID)	Quantification (Grid)	(p. 81)
[F2]	(SHUFFLE)	Quantification (Shuffle)	(p. 81)
[F3]	(GROOVE)	Quantification (Groove)	(p. 83)
[F4]	(LOAD GRV)	Chargement d'un fichier User Groove Template	(p. 87)
[F5]	(SAVE GRV)	Sauvegarde d'un fichier User Groove Template	(p. 88)

## Pressez [F3] (TRK EDIT) \*

\* Press [F6] pour alterner entre Menu 1-3

### Menu 1

1. Erase	Effacement de portions indésirables	(p. 67)
2. Delete/Truncate	Déplacement de portions indésirables	(p. 68)
3. Copy	Copie d'une phrase	(p. 69)
4. Insert Meas	Insertion de mesures vierges	(p. 70)
5. Transpose	Transposition de la hauteur	(p. 71)

### Menu 2

6. Chg Velocity	Modification du volume	(p. 71)
7. Chg MIDI Ch	Changement du canal MIDI	(p. 73)
8. Chg Duration	Modification de la longueur de la note	(p. 74)
9. Merge	Combinaison de deux pistes de phrases / patterns en une seule	(p. 74)
10. Extract	Déplacement d'une portion spécifique de données musicales	(p. 75)

### Menu 3

11. Shift Clock	Décalage temporel des notes	(p. 76)
12. Data Thin	Réduction des données inutiles	(p. 77)
13. Exchange	Echange de piste de phrases / patterns	(p. 78)
14. TimeFit	Réglage du temps de reproduction d'un morceau	(p. 79)
15. Modify Value	Effacement de mesures vierges	(p. 79)

## Pressez [F4] (MICRO)

Visualisation des données musicales enregistrées dans un morceau (Ecran MICROSCOPE)		(p. 59)	
[F1]	(CREATE)	Insertion de données musicales	(p. 64)
[F2]	(ERASE)	Effacement de données musicales	(p. 65)
[F3]	(MOVE)	Déplacement de données musicales	(p. 65)
[F4]	(COPY)	Copie de données musicales	(p. 66)
[F5]	(PLACE)	Placement de données musicales	(p. 66)
[F6]	(VIEW SW)	Sélection des données à afficher	(p. 61)

<b>Pressez [F5] (SAVE)</b>			
[F4]	(SMF 0)	Chargement de fichier Standard MIDI File format 0	(p 93)
[F5]	(SMF 1)	Chargement de fichier Standard MIDI File format 1	(p 93)
[F6]	(MC-80)	Chargement de fichier MC-80	(p 93)
<b>Pressez [F6] (TRK INFO/LOAD)</b>			
		Visualisation des données musicales de chaque piste	(SONG)
		Chargement d'un morceau depuis une disquette	(QUICK)
<b>Pressez [SELECT]</b>			
[F1]	(DRIVE)	Sélection du lecteur à partir duquel le morceau sera chargé	(p 93)
[F2]	(SORT)	Classement des fichiers de morceau	(p 93)
[F3]	(VIEW SW)	Choix des types de fichier qui seront affichés	(p.29)
[F4]	(LOAD)	Chargement d'un fichier dans le MC-80	(p 93)
<b>Pressez [REC]</b>			
[START/STOP]		Début de l'enregistrement	(p.43)
<Enregistrement (mixage)>			
[F5]	(Erase)	Effacement de données indésirables pendant l'enregistrement (Realtime Erase)	(p. 44)
<Enregistrement (Manual Punch In) >			
[F6]	(PUNCH IN)	Enregistrement Manual punch-in	(p. 43)

Ecran CHAIN	<b>Pressez [F1] (CHAINTOP)</b>		
	Déplacement au début d'un chaînage		(p.36)
	<b>Pressez [F2] (WAIT)</b>		
	Pause temporaire après la fin du morceau actuellement reproduit		(p.36)
	<b>Pressez [F3] (ALL RPT)</b>		
	Reprise de la reproduction depuis le premier morceau		(p.36)
	<b>Pressez [F4] (LOAD CHAIN)</b>		
Chargement d'un fichier de chaînage		(p.36)	
<b>Pressez [F5] (SAVE CHAIN)</b>			
Sauvegarde d'un fichier de chaînage		(p.36)	
<b>Pressez [F6] (EDIT)</b>			
[F1]	(INFO)	Informations sur le morceau où se trouve le curseur	(p.36)
[F3]	(INSERT)	Ecran SONG SELECT pour ajouter des morceaux à un chaînage	(p.36)
[F4]	(DELETE)	Effacement du morceau sur lequel se trouve le curseur	(p.36)
[F5]	(CLEARALL)	Effacement de tous les morceaux	(p.36)
[F6]	(WAIT)	Met en pause la reproduction du chaînage à la fin du morceau actuel reproduit	(p.36)
[SELECT]		Ecran SONG SELECT pour ajouter des morceaux à un chaînage	

Tous les écrans	<b>Pressez [TRANSDPOSE]</b>		
	Transposition du morceau dans sa totalité		(p.31)
	<b>Pressez [TEMPO]</b>		
	Modification du morceau dans sa totalité		(p.30)
	<b>Pressez [TAP]</b>		
Réglage du tempo avec la fonction Tap Tempo		(p.30)	
<b>Pressez [SELECT]</b>			
Sélection d'un morceau		(p.28)	

**Ecran TOOLS****Pressez [F1] (SYSTEM)**

[F1]	(DISPLAY)	Réglage de la brillance de l'afficheur	(p 106)
[F2]	(OPTION)	Réglages pour le chargement d'un fichier SMF Format 0	(p 95)
[F3]	(FOOT SW)	Réglages de la pédale	(p.107)
[F4]	(LOAD CFG)	Fichier de configuration de chargement	(p 106)
[F5]	(SAVE CFG)	Fichier de configuration de sauvegarde	(p 106)
[F6]	(SHUTDOWN)	Préparation pour l'extinction	(p 106)

**Pressez [F2] (METRONOME)**

Réglages du métronome (p 108)

**Pressez [F3] (MIDI)**

[F1]	(SETUP)	Connexions MIDI ou à de cartes d'extension	(p.23)
[F2]	(INPUT SW)	Réception ou non de messages MIDI	(p 108)
[F3]	(SYNC)	Synchronisation avec d'autres équipements	(p 119)
[F6]	(EXPBOARD)	Reproduction des morceaux de démonstration de la carte d'extension	(p.112)

**Pressez [F4] (SONG CLR)**

Initialisation du morceau interne (p.39)

**Pressez [F5] (DISKUTIL)****MENU FILE**

[F1]	(COPY)	Copie d'un fichier sur disque	(p 95)
[F2]	(DELETE)	Effacement d'un fichier sur disque	(p 96)
[F3]	(MOVE)	Déplacement d'un fichier sur disque dans un autre dossier	(p 96)
[F4]	(RENAME)	Renommer un fichier	(p 97)
[F5]	(FOLDER)	Création d'un dossier	(p 97)
[F6]	(MENU)	Visualisation de DISK MENU	

**MENU DISK**

[F1]	(DRIVE)	Informations sur le disque	(p.98)
[F2]	(LABEL)	Nommer un disque	(p.98)
[F3]	(DISKCOPY)	Copie d'un disque	(p.98)
[F4]	(FORMAT)	Initialisation d'un disque	(p.99)
[F6]	(MENU)	Visualisation de FILE MENU	

**Pressez [F6] (HELP)**

[F1]	(CANCEL)	Retour à l'écran SONG PLAY	(p 22)
[F2]	(UP)	Visualisation du début de la liste	(p.22)
[F3]	(DOWN)	Visualisation du bas de la liste	(p.22)
[F6]	(SELECT)	Visualisation de l'explication de la fonction choisie	(p 22)

## INDEX

- 2DD ..... 159  
2HD ..... 159
- A**
- Accord ..... 46  
ADD ALL ..... 36  
Aftertouch par canal ..... 61, 64  
Aftertouch polyphonique ..... 60, 64  
ALL RPT ..... 35  
Arpeggiator (Arpégiateur) ..... 54, 55, 157  
Attack Time ..... 115  
Auto Punch-In ..... 43
- B**
- Beat ..... 39, 41, 64, 70  
Beat (changement de format de mesure) ..... 61  
Beat (piste) ..... 18, 63  
Bip ..... 26, 38  
Bias ..... 71, 73, 74, 77  
Boutons 0-9 ..... 21  
BWD ..... 27
- C**
- Carte d'extension ..... 157  
Ch ..... 40  
Chainage ..... 35, 36  
Chainage (fichier de) ..... 90, 91, 93  
Chain Play ..... 35, 36, 157  
CHAINTOP ..... 36  
Channel (canal) 25, 40, 67, 70, 71, 72, 73, 74, 77, 78, 80, 81, 82, 84, 157  
Change Channel ..... 73  
Change Gatetime ..... 74  
Change Velocity ..... 71  
Changement de programme ..... 60  
Chargement ..... 93  
Chorus ..... 114  
Clik ..... 26  
CLICK LEVEL ..... 26, 38  
Contraste (de l'afficheur) ..... 106  
Changement de commande ..... 60, 64  
Copie ..... 66, 69, 95  
Copyright ..... 58  
Count In (décompte) ..... 39, 41  
CREATE ..... 64  
Ctrl Change ..... 60  
CURSOR ..... 20, 157  
Courbe ..... 72
- D**
- Data Thin ..... 77  
Decay Time ..... 115  
Delay ..... 114  
Démonstration pour VE-GS ..... 39  
Disk Info ..... 98  
Disk Copy ..... 98  
Disk Format ..... 158  
Disk Label ..... 98  
Disque ..... 19, 90, 98  
Disque externe ..... 90, 104  
Disque dur ..... 90, 101, 158  
Disque interne ..... 90  
Disquette ..... 19, 90, 100  
Dossier ..... 48, 95, 96, 97, 158  
Dossier (nom de) ..... 97  
Dynamique ..... 45
- E**
- Ecriture (protection contre l') ..... 100  
Edition ..... 66, 115  
END ..... 27  
Enregistrement ..... 38, 53  
Enregistrement (canal) ..... 41  
Enregistrement (piste) ..... 40  
Enregistrement (mode) ..... 41  
Enregistrement non stop en boucle ..... 43  
Enregistrement pas à pas ..... 45, 46, 157  
ERASE ..... 65, 67  
Echange ..... 78  
Extraction ..... 75

<b>F</b>	
Fade out .....	32
Fade out (durée) .....	32
Fichier .....	95, 96, 97
Fichier (classement de) .....	22
File (type de) .....	29
Fichier (chargement) .....	93
Fichier (sauvegarde) .....	90
Fichier (nom de) .....	97
Fichier de configuration	
de système .....	23, 91, 92, 93, 94, 106
Formatage .....	99, 104
Format 0 .....	28, 47
Format 1 .....	28, 47
Fréquence de coupure .....	115
FS-5U .....	107, 158
FWD .....	27
<b>G</b>	
Gate time Ratio .....	45
Gate Time .....	26, 38
Générateur de sons externe ..	23, 24, 119, 120, 127
Générateur de sons interne .....	23, 24
GM .....	64
GM SETUP .....	39
Grid (Quantification) .....	42, 80
Groove (Quantification) .....	80, 83, 157
GS .....	111
GS SETUP .....	39
GS Reset .....	113
<b>H</b>	
Hauteur .....	113
Help (Fonction d'aide) .....	21
HDP-88 (série) .....	90
<b>I</b>	
INC, DEC (boutons) .....	21
INFO .....	37
Initialisation .....	99, 104
Intervalle .....	26, 38
Insertion (mesure) .....	70
Insertion (effets) .....	116
<b>L</b>	
LOAD CHN .....	36, 37
Local Control .....	119
Loop (boucle) .....	41
Loop Range .....	41
Loop/Punch .....	41, 42
<b>M</b>	
Mac OS .....	48
Magnify .....	73, 74
Manual Punch-In .....	43
Marge .....	74
Marqueur .....	27, 34, 35, 47, 127, 158
Mark Jump .....	34
Mark Jump Timing .....	35
Mark Position .....	35
MC-50mkII .....	29, 40
MC-80 (Format) .....	28
Mesure .....	41
Message .....	145
Message d'erreur .....	145
Message exclusif de système .....	27, 61, 62, 64
METRONOME .....	26, 38, 108, 109
Métronome (coup du) .....	109
METRONOME SETUP .....	38, 109
Métronome (Notes) .....	109
MICROSCOPE .....	30, 59
Micro-édition .....	59
Microscope .....	29, 59, 158
Microsoft Windows .....	48
Minus One .....	34
MID .....	90, 91, 93
MIDI .....	149, 158
MIDI IN .....	23
MIDI OUT .....	23, 24
MIDI (sortie) .....	26, 38
MIDI THRU .....	25
MIDI Update .....	31

MIDI (Clavier) .....	45, 119
MIDI (Horloge) .....	124
MIDI (Canal) .....	19, 25, 38, 40, 73, 149
MIDI (Connecteur) .....	149, 158
MINUS ONE .....	34
Mise sous tension .....	105
MMC .....	122, 125
Mode .....	26, 38, 69, 76
Modify Value .....	79
Mode module de sons 16 parties .....	117
Mode module de sons 32 parties .....	117
Morceau de démonstration .....	37, 112
Mode de reproduction .....	52
Module de sons .....	117, 157
Morceau .....	18, 26, 27, 58
Morceau (Fichier de) .....	90, 91, 93, 94
Morceau (Initialisation) .....	39
Morceau interne .....	27
Move .....	65, 96
MTC .....	124, 125
Mute (Neutralisation) .....	31, 114
Mute Group .....	52

## N

New Song .....	39
Next Song .....	33
Note .....	26, 38, 60, 64
Note Map .....	60
Note pointée .....	46
Note Range .....	71, 72, 74, 81, 82, 84

## O

OUTPUT (Connecteur) .....	159
---------------------------	-----

## P

Panoramique .....	114
Panique .....	22
Paramètre .....	20
Pattern .....	26, 27, 29, 46, 47, 49, 127, 158
Pattern beat .....	63
Pattern Call (Message) .....	27, 46, 61, 65

Pattern (Liste de) .....	50
Pattern Name .....	59
Pattern Play .....	50
Partie .....	113
PATTERN .....	29, 51, 61
Pattern Call .....	65
PATTERN PLAY .....	50
PCS-31 .....	107
Pédale commutateur .....	107, 158
Phrase Sequence .....	47, 50, 51, 158
Phrases (Piste de) .....	18, 49
Piste .....	18, 40, 67, 68, 70, 71, 72, 73, 74, 77, 78, 80, 81, 82, 84, 158
Piste de synchronisation .....	
Pitch Bend .....	61, 64
PLAY .....	26, 27
Poly Af .....	60
Preset .....	83
Preset Groove Template .....	84
Previsualisation .....	80
PTN .....	29, 50

## Q

Quantification d'enregistrement .....	42
Qntz (Quantification) .....	42, 80, 81, 157
Quick Play .....	27, 157

## R

Realtime Erase .....	44
Realtime Transpose .....	31
Realtime Recording .....	40, 42, 44, 158
Reharsal .....	44
Release time .....	115
Rename .....	97
Repeat .....	27, 32, 47
Résonance .....	115
Rest .....	46
Reverb .....	114
Plage .....	67, 70, 73, 77, 80
REC .....	27, 39, 42
Rec Mode .....	41

REDO .....	21, 45, 47, 157
Repeat .....	32
Résolution .....	81, 82

## S

SAVE .....	36, 47
SAVE CHN .....	36
SCSI .....	148, 159
SCSI ID .....	104, 148, 159
SELECT .....	29
Séquenceur .....	17, 157
Shift Clock .....	76
Shuffle (Quantification) .....	42, 80, 81, 157
SHUT DOWN .....	106, 159
SMF .....	28, 47, 91, 93
Soft Thru .....	25
SOLO .....	34
Song Name (Nom de morceau) .....	58
Song Play .....	27, 157
SONG SELECT .....	29
SORT .....	36
Standard MIDI File .....	28, 33, 47, 90, 91, 93
Standard MIDI File Format 0 .....	28, 47
Standard MIDI File Format 1 .....	28, 47
Statut .....	67, 70, 73, 76, 77, 78, 80
Step Time .....	45
STOP .....	27
Strength (rigueur) .....	81
Strength Timing .....	84
Strength Velocity .....	84
Style .....	54, 55
Super-MRC .....	29, 93
Suppression (piste) .....	68
Suppression (note) .....	46
Suppression (Fichier / dossier) .....	96
.SVC .....	90, 91, 93
.SVF .....	91, 92, 93, 94
.SVQ .....	90, 91, 93
.SVT .....	90, 92, 93, 94
Sync .....	121, 123, 124, 126, 158

SysEx .....	61, 64
-------------	--------

## T

TAP .....	30
Tap Tempo .....	30, 157
Target .....	78
Target Track .....	72
Template (Modèle) .....	83
Tempo .....	30, 41, 44, 63
Tempo (changement de) .....	61, 63
Tempo Map .....	126
Tempo Rec .....	42
Tempo (Piste) .....	18, 30, 31, 63
TEMPO/BEAT .....	30, 39
Thru Select .....	25
Tie .....	46
Time .....	78, 79
Time Fit .....	79
Times .....	69
TOP .....	27
Tone .....	113
Touche (note) .....	51
Transposition .....	71, 113
Truncate .....	68
Tune .....	61
Tune Request .....	64, 64
TVF CutOff .....	115
TVF Reso. ....	115
TVF&TVA Attack .....	115
TVF&TVA Decay .....	115
TVF&TVA Release .....	115
TRACK INFO .....	23, 24, 25, 26, 40, 47
Track Edit .....	66, 158
Track Mute .....	33
TRANSPOSE .....	31, 71, 114
Trigger Quantize .....	52
Trk Beat .....	39
TRK EDIT .....	66
TRK INFO .....	24, 25, 38, 40
Trk Tempo .....	39

---

## U

UNDO .....	21, 45, 47, 157
User .....	83
User Groove Template .....	87, 88
User Groove Template (fichier) .....	90, 92, 93, 94

## V

Value .....	78
VALUE (molette) .....	20
VE-GS Pro .....	23, 24, 25, 111, 127, 159
Velo .....	38
Velocity Sens .....	52
Vib Delay .....	115
Vib Depth .....	115
Vib Rate .....	115
VIEW SW .....	61
Vitesse.....	82
Volume .....	114
Volume label .....	98
VS (série) .....	121
VS4S-1 .....	90, 104

## W

WAIT .....	36
------------	----

## X

XP-50/60/80 .....	28
-------------------	----

## Z

Zip .....	90, 100, 101, 104, 159
-----------	------------------------

# Information

Lorsque vous avez besoin d'un service technique, veuillez contacter le centre local de maintenance Roland le plus proche ou le distributeur Roland de votre pays, selon la liste ci-dessous.

## ARGENTINE

Instrumentos Musicales S.A.  
Florida 638  
(1005) Buenos Aires  
ARGENTINA  
TEL: (01) 394 4029

## BRESIL

Roland Brasil Ltda.  
R. Coronel Octaviano da Silveira  
203 05522-010  
Sao Paulo BRAZIL  
TEL: (011) 843 9377

## CANADA

Roland Canada Music Ltd  
(Head Office)  
5480 Parkwood Way Richmond  
B. C. V6V 2M4 CANADA  
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd  
(Toronto Office)  
Unit 2, 109 Woodbine Downs  
Bivd Etobicoke ON  
M9W 6Y1 CANADA  
TEL: (0416) 213 9707

## MEXIQUE

Casa Veerkamp, s.a de c.v.  
Av Toluca No. 323 Col. Olivar de  
los Padres 01780 Mexico D F  
MEXICO  
TEL: (525) 668 04 80

La Casa Wagner de  
Guadalajara s.a. de c.v.  
Av. Corona No. 202 S.J.  
Guadalajara Jalisco Mexico  
C.P 44100 MEXICO  
TEL: (03) 613 1414

## PANAMA

Productos Superiores, S A  
Apartado 655 - Panama 1  
REP. DE PANAMA  
TEL: 26 3322

## U. S. A.

Roland Corporation U S  
7200 Dominion Circle  
Los Angeles CA 90040-3696  
U. S. A.  
TEL: (0213) 685 5141

## VENEZUELA

Musiland Digital C A  
Av. Francisco de Miranda,  
Centro Parque de Cristal Nivel  
C2 Local 20 Caracas  
VENEZUELA  
TEL: (02) 285 9218

## AUSTRALIE

Roland Corporation  
Australia Pty Ltd.  
38 Campbell Avenue  
Dee Why West NSW 2009  
AUSTRALIA  
TEL: (02) 9982 8266

## NOUVELLE ZELANDE

Roland Corporation (NZ) Ltd  
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,  
Auckland 3, NEW ZEALAND  
TEL: (09) 3098 715

## CHINE

Beijing Xinghai Musical  
Instruments Co., Ltd.  
6 Huangmunchang Chao Yang  
District, Beijing CHINA  
TEL: (010) 6774 7491

## HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd  
Service Division  
22-32 Pun Shan Street, Tsuen  
Wan, New Territories  
HONG KONG  
TEL: 2415 0911

## INDE

Rivera Traders Pvt Ltd  
409, Nirman Kendra,  
off Dr Edvin Moses Road  
Mumbai 400011, INDIA  
TEL: (022) 498 3079

## INDONESIE

PT Galestra Inti  
Kompleks Perkantoran  
Duta Merlin Blok E No 6-7  
Jl Gajah Mada No 3-5  
Jakarta 10130  
INDONESIA  
TEL: (021) 6335416

## COREE

Cosmos Corporation  
Service Station  
261 2nd Floor Nak-Won Arcade  
Jong-Ro ku, Seoul KOREA  
TEL: (02) 742 8844

## MALAISIE

Bentley Music SDN BHD  
140 & 142, Jalan Bukit Bintang  
55100 Kuala Lumpur MALAYSIA  
TEL: (03) 2443333

## PHILIPPINES

G.A. Yupangco & Co. Inc.  
339 Gil J. Puyat Avenue  
Makati, Metro Manila 1200  
PHILIPPINES  
TEL: (02) 899 9801

## SINGAPORE

Swee Lee Company  
BLOCK 231, Bain Street #03-23  
Bras Basah Complex  
SINGAPORE 180231  
TEL: 3367886

## CRISTOFORI MUSIC PTE LTD

Blk 3014, Bedok Industrial Park E  
#02-2148 SINGAPORE 489980  
TEL: 243 9555

## TAIWAN

ROLAND TAIWAN  
ENTERPRISE CO., LTD.  
Room 5 9F No. 112 Chung Shan  
N. Road Sec 2 Taipei TAIWAN  
R.O.C.  
TEL: (02) 2561 3339

## THAILANDE

Theera Music Co., Ltd.  
330 Vereng Nakorn Kasem, Soi 2  
Bangkok 10100, THAILAND  
TEL: (02) 2248821

## VIETNAM

Saigon music distributor  
160 Nguyen Dinh Chieu St Dist 3  
Ho chi minh City  
VIETNAM  
TEL: 88-242531

## BAHREIN

Moon Stores  
Bab Al Bahrain Road  
P.O Box 20077  
State of BAHRAIN  
TEL: 211 005

## ISRAEL

Halilit P. Greenspoon &  
Sons Ltd.  
8 Retzif Fa'aliya Hashtnya St  
Tel-Aviv-Yahou ISRAEL  
TEL: (03) 682366

## JORDAN

AMMAN Trading Agency  
Prince Mohammed St, P. O. Box  
825 Amman 11118 JORDAN  
TEL: (06) 641200

## KOWEIT

Easa Husain Al-Yousifi  
P.O. Box 126 Safat 13002  
KUWAIT  
TEL: 5719499

## LIBAN

A. Chahine & Fils  
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeldan St  
Chahine Building Achrafieh  
Beirut, LEBANON  
TEL: (01) 335799

## SULTANAT D'OMAN

OHI Electronics & Trading  
Co. LLC  
P. O. Box 889 Muscat  
Sultanate of OMAN  
TEL: 950885

## QATAR

Badie Studio & Stores  
P.O.Box 62  
DOHA QATAR  
TEL: 423554

## ARABIE SAOUDITE

Abdul Latif S. Al-Ghamdi  
Trading Establishment  
Middle East Commercial Center  
Al-Khobar Dharan Highway  
P.O. Box 3631 Al-Khobar  
31952 SAUDI ARABIA  
TEL: (03) 898 2332

aDawlah Universal  
Electronics APL  
P.O. Box 2154 ALKHOBAR 31952  
SAUDI ARABIA  
TEL: (03) 898 2081

## SYRIE

Technical Light & Sound  
Center  
Khaled Ibn Al Walid St  
P.O. Box 13520  
Damascus - SYRIA  
TEL: (011) 2235 384

## TURQUIE

Barkat Muzik aletleri ithalat  
ve ihracat limited ireketi  
Siraselvler Cad. Guney Ishani No  
86/6 Taksim, Istanbul TURKEY  
TEL: (0212) 2499324

## E.A.U.

Zak Electronics & Musical  
Instruments Co.  
Zabeel Road, Al Sherouq Bldg.  
No. 14 Grand Floor DUBAI  
U.A.E.  
P.O. Box 8050 DUBAI U.A.E.  
TEL: (04) 360715

## EGYPT

Al Fanny Trading Office  
P.O.Box 2904,  
El Horrieh Heliopolos Cairo  
EGYPT  
TEL: (02) 4171828  
(02) 4185531

## KENYA

Musik Land Limited  
P.O. Box 12183 Moi Avenue  
Nairobi Republic of KENYA  
TEL: (2) 338 346

## REUNION

Maison FO - YAM Marcel  
25 Rue Jules Mermet ZL  
Chaudron - BP79 97491  
Ste Clotilde REUNION  
TEL: 28 29 16

## AFRIQUE DU SUD

That Other Music Shop  
(PTY) Ltd  
11 Melle Street (Cnr Melle and  
Juta Street)  
Braamfontein 2001  
Republic of SOUTH AFRICA  
TEL: (011) 403 4105

Paul Bodhner (PTY) Ltd  
17 Berdmuller Centre Claremont  
7700  
Republic of SOUTH AFRICA  
TEL: (021) 64 4030

## AUTRICHE

E. Dematte & Co.  
Neu-Rum Siemens-Strasse 4  
6063 Innsbruck AUSTRIA  
TEL: (0512) 26 44 260

## BELGIQUE/HOLLANDE

LUXEMBOURG  
Roland Benelux N. V.  
Houtstraat 3 B-2260 Oevel  
(Westerlo) BELGIUM  
TEL: (014) 575811

## BIELORUSSIE

TUSHE  
UL, Rabkorovskaya 17  
220001 MINSK  
TEL: (0172) 764-911

## CHYPRE

Radex Sound Equipment Ltd  
17 Diagorou St., P.O. Box 2046  
Nicosia CYPRUS  
TEL: (02) 453 426

## DANEMARK

Roland Scandinavia A/S  
Langebrogade 6 Post Box 1937  
DK-1023 Copenhagen K  
DENMARK  
TEL: 32 95 3111

## FRANCE

Roland France SA  
4, Rue Paul Henri SPAAK  
Parc de l'Esplanade F 77 462 St.  
Thibault Lagny Cedex FRANCE  
TEL: 01 600 73 508

## FINLANDE

Roland Scandinavia As,  
Filial Finland  
Luuttasaarentie 54 B  
Fin-00201 Helsinki FINLAND  
TEL: (0) 682 4020

## ALLEMAGNE

Roland Elektronische  
Musikinstrumente  
Handelsgesellschaft mbH  
Oststrasse 96 22844 Norderstedt  
GERMANY  
TEL: (040) 52 60090

## GRECE

V. Dimitriadis & Co. Ltd.  
20, Alexandras St & Bouboulinas  
54 St 106 82 Athens, GREECE  
TEL: (01) 8232415

## HONGRIE

Intermusica Ltd.  
Warehouse Area DEPO Pf.83  
H-2046 Torokbalint HUNGARY  
TEL: (23) 511011

## IRLANDE

The Dublin Service Centre  
Audio Maintenance Limited  
11 Brunswick Place Dublin 2  
Republic of IRELAND  
TEL: (01) 677322

## ITALIE

Roland Italy S. p. A.  
Viale delle Industrie 8  
20020 Arese Milano, ITALY  
TEL: (02) 937 781

## NORVEGE

Roland Scandinavia Avd  
Kontor Norge  
Lilleakerveien 2 Postboks 95  
Lilleaker N-0216 Oslo  
NORWAY  
TEL: 273 0074

## POLOGNE

P. P. H. Brzostowicz Marian  
UL. Blokowa 32, 03624 Warszawa  
POLAND  
TEL: (022) 679 44 19

## PORTUGAL

Caius - Tecnologias Audio e  
Musica, Lda  
Rue de SANTA Catarina 131  
4000 Porto, PORTUGAL  
TEL: (02) 38 4456

## RUSSIE

Slami Music Company  
Sadajava-Triumfalnaja st 16  
103006 Moscow, RUSSIA  
TEL: 095 209 2193

## ESPAGNE

Roland Electronics  
de España, S. A.  
Calle Bolivia 239 08020 Barcelona  
SPAIN  
TEL: (03) 308 1000

## SUEDE

Roland Scandinavia A/S  
SWEDISH SALES OFFICE  
Danvik Center 28, 2 tr.  
S-131 30 Nacka SWEDEN  
TEL: (08) 702 6020

## SUISSE

Roland (Switzerland) AG  
Musitronic AG  
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal  
SWITZERLAND  
TEL: (061) 921 1615

## UKRAINE

TIC-TAC  
Mira Str 19/108  
P.O. Box 180  
295400 Munkachevo UKRAINE  
TEL: (03131) 414-40

## ROYAUME UNI

Roland (U.K.) Ltd, Swansea  
Office  
Atlantic Close, Swansea  
Enterprise Park SWANSEA  
West Glamorgan SA7 9FJ  
UNITED KINGDOM  
TEL: (01792) 700139